



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

LAPORAN KERJA MAGANG

MENYELESAIKAN MASALAH INEFISIENSI

PENYELENGGARAAN TURNAMEN *ESPORTS UNOFFICIAL*

INDONESIA MELALUI PLATFORM DIGITAL LUDIOZ



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Darwin
NIM : 00000020575
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Bisnis

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2020

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

**MENYELESAIKAN MASALAH INEFISIENSI
PENYELENGGARAAN TURNAMEN *ESPORTS UNOFFICIAL*
INDONESIA MELALUI PLATFORM DIGITAL LUDIOZ**

Oleh

Nama : Darwin
NIM : 00000020575
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Bisnis

Tangerang, 19 Oktober 2020

Pembimbing,



(Octa Ramayana, S.Sos, M.Comm.)

Penguji,



(Cynthia Sari Dewi, S.E., M.Sc.)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen



(Dr. Mohammad Annas, S.Tr.Par, M.M, CSCP)

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN MAGANG**

Dengan ini saya,

Nama : Darwin

NIM : 00000020575

Program Studi : Manajemen

Menyatakan bahwa saya telah menyelesaikan praktik kerja magang:

Nama Perusahaan : Skystar Ventures

Department : Business Incubator

Alamat : Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower
Lv.11 & 12, Jl.Boulevard Raya Gading Serpong, Curug
Sangereng, Kec. Klp. Dua.

Pembimbing Lapangan : Renaldo Sutjiadi

Laporan hasil praktik kerja magang yang saya lakukan merupakan hasil karya saya sendiri. Semua kutipan ilmiah atau kutipan lainnya telah menyebutkan sumber dan telah diisi dalam Daftar Pustaka. Bila suatu hari nanti, saya terbukti melakukan kecurangan atau penyimpangan dalam praktik kerja magang, saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang saat ini saya tempuh.

Tangerang, 19 Oktober 2020

Darwin

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang telah diberikanNya kepada penulis, sehingga laporan kerja magang yang berjudul “Menyelesaikan Masalah Inefisiensi Penyelenggaraan Turnamen *Esports Unofficial* Indonesia Melalui *Platform* Digital Ludioz” ini bisa terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan kerja magang ini dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kerja magang yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2020 hingga 5 Oktober 2020 di Skystar Ventures yang berlokasi di Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower Lv.11 & 12, Jl. Boulevard Raya Gading Serpong, Curug Sangereng, Tangerang, Banten.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang dan penulisan laporan kerja magang ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dalam pendidikan strata 1 jurusan manajemen di Universitas Multimedia Nusantara dan juga sebagai kesempatan agar penulis bisa mendapatkan pengalaman kerja secara nyata dan dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama proses perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja magang tidak akan akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Renaldo Sutjiady, selaku *Program Coordinator* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kerja magang di Skystar Ventures dan telah mendampingi penulis sebagai pembimbing lapangan selama kerja magang.
2. Bapak Octa Ramayana, S.Sos, M.Comm., selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam melaksanakan magang dan menyelesaikan penulisan laporan kerja magang.
3. Bapak Dr. Mohammad Annas, S.Tr.Par, M.M, CSCP selaku Ketua Program Studi Manajemen yang telah mendukung & menyetujui penulis untuk bekerja magang di Skystar Ventures dan menyetujui laporan kerja magang yang telah dibuat oleh penulis.

4. Keluarga yang selalu memberikan dukungan selama penulis melakukan kerja magang dan menulis laporan kerja magang.
5. Rekan satu tim penulis yaitu Hosea dan Titania yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis untuk berkarya dalam periode kerja magang ini.
6. Sahabat dan teman penulis, khususnya Joanna, Hillary, Wanthing, Antony, Ryo, Jupriadi, Karel, Naomi, dan Arnetta yang senantiasa memberikan *support* kepada penulis.
7. Kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

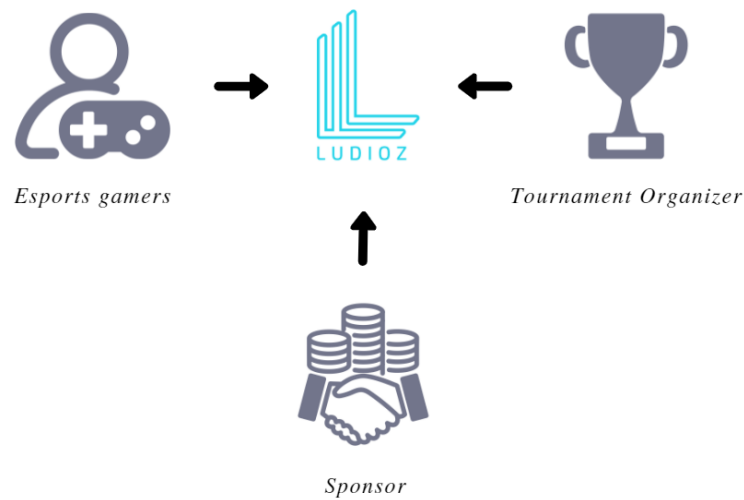
Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan kerja magang ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dari semua pihak agar laporan kerja magang ini bisa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Penulis berharap semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Oktober 2020

Darwin

RINGKASAN EKSEKUTIF

Ludioz merupakan sebuah *platform peer to peer* turnamen Indonesia dimana setiap orang bisa membuat dan mengikuti turnamen *esports*. Bisnis model dari Ludioz adalah *marketplace* yang tersedia dalam bentuk website. Secara singkat, Ludioz dapat dikatakan sebagai *middleman* antara individu/kelompok yang ingin membuat turnamen *esports* (*supply*) dengan *esports gamers* yang ingin mengikuti turnamen *esports* (*demand*).



Ludioz menyelesaikan masalah dari 2 pihak secara bersamaan yaitu dari *esports gamers* dan dari *esports unofficial tournament organizer* dengan menggunakan satu solusi yang sama. Apabila kedua masalah tersebut sudah diselesaikan dan Ludioz memiliki pengguna yang banyak, maka akan ada sumber pendapatan yang otomatis muncul yaitu sponsorship. Perusahaan-perusahaan akan menawarkan kerjasama untuk mempromosikan produknya di turnamen-turnamen Ludioz.

Kata kunci: *esports, unofficial tournament, digital platform*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN MAGANG.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
RINGKASAN EKSEKUTIF	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan	3
BAB II	8
PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
2.1 <i>Action Plan</i>	8
2.2. Realisasi.....	11
2.2.1. Persiapan Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Beta Tournament 128 Team .	11
2.2.2. Pelaksanaan Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Beta Tournament 128 Team	14
2.2.3. Persiapan Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Mini Tournament Season 3 ...	19
2.2.4. Pelaksanaan Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Mini Tournament Season 3	20
2.2.5. Aktivasi komunitas Ludioz di Instagram.....	20
2.2.6. Optimasi Website Ludioz	22
2.2.7. Lomba Eksternal Tingkat Nasional	27
2.2.8. Proses Pengiriman Proposal Sponsor dan Kerjasama.....	31
2.2.9. Persiapan Proposal Ludioz Unofficial Mobile Legends: Bang-Bang Tournament Season 1	32
2.2.10. Pelaksanaan Proposal Ludioz Unofficial Mobile Legends: Bang-Bang Tournament Season 1	34
2.2.11. Update Mobile Website Ludioz 2.0.....	38

2.2.12. Bekerjasama Dengan Payment Gateway	47
2.2.13. Merekrut 1 Orang Organizer di Ludioz	49
2.3. Marketing & Performansi	50
2.4. Team	53
2.5. Laporan Keuangan	56
2.5.1 Laporan Keuangan Bulan Agustus 2020.....	56
2.5.2 Laporan Keuangan Bulan September 2020.....	57
BAB III.....	58
PENUTUP.....	58
3.1 Kesimpulan.....	58
3.2 Saran	58
3.2.1 Bagi Perusahaan.....	58
3.2.2 Bagi Mahasiswa Yang Akan Melaksanakan Magang Melalui Projek	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	61
Form KM-01	61
Form KM-02	62
Form KM-03	63
Form KM-04	64
Form KM-05	69
Form KM-06	71
Form KM-07	72
Form Konsultasi Magang.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pasar Games Secara Global	1
Gambar 2. 1 Gambar 2. 1 Poster Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Beta Tournament.....	12
Gambar 2. 2 Infografis tutorial mendaftar turnamen di Ludioz.....	13
Gambar 2. 3 Ilustrasi Penggunaan Barcode E-certificate Peserta.....	14
Gambar 2. 4 Halaman Upload Bukti Pertandingan.....	15
<i>Gambar 2. 5 Halaman Bracket Beta Tournament</i>	<i>15</i>
Gambar 2. 6 Live Streaming Ludioz Menggunakan Overlay	16

Gambar 2. 7 Beberapa Konten Update Turnamen di Instagram	17
Gambar 2. 8 Bukti Kepuasan Peserta Beta Turnamen	18
Gambar 2. 9 Beberapa E-certificate yang Dibagikan di Instagram Pemain	19
Gambar 2. 10 Poster Story & Feed Ludioz Mini Tournament Season 3	20
Gambar 2. 11 Hashtag Suggestions dari TagsFinder	21
Gambar 2. 12 Post Giveaway Instagram Ludioz	21
Gambar 2. 13 Halaman Masuk di Website Ludioz	22
Gambar 2. 14 Halaman Daftar Turnamen yang Sudah Selesai dan Sedang Berlangsung	23
Gambar 2. 15 Salah Satu Halaman Informasi Turnamen	24
Gambar 2. 16 Halaman Bracket Ludioz	25
Gambar 2. 17 Tampilan Informasi Tim Lawan di Halaman Bracket	25
Gambar 2. 18 Tampilan Hasil Optimasi Keyword Ludioz Dalam Search Engine	26
Gambar 2. 19 Tampilan Hasil Optimasi Keyword "Everyone Can Compete" Dalam Search Engine.....	27
Gambar 2. 20 Poster Lomba Greats Polinema Vol.4	28
Gambar 2. 21 Business Model Canvas Ludioz Yang Diunggah Dalam Lomba Greats Polinema Vol.4	29
Gambar 2. 22 Bukti Juara 1 Lomba Greats Polinema Vol.4.....	30
Gambar 2. 23 Cover Proposal Sponsor yang Dikustomisasi	31
Gambar 2. 24 Hadiah Voucher Rp 1.000.000,-.....	32
Gambar 2. 25 Syarat dan Ketentuan Voucher.....	32
Gambar 2. 26 Poster Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Unofficial Tournament Season 1	33
Gambar 2. 27 Bukti Komunikasi Turnamen Melalui WhatsApp	34
Gambar 2. 28 Halaman Upload Bukti Pertandingan.....	35
Gambar 2. 29 Halaman Bracket Ludioz Mobile Legends: Bang-Bang Unofficial Tournament Season 1	35
Gambar 2. 30 Tampilan Overlay Live Streaming Dengan Logo Sponsor.....	36
Gambar 2. 31 Beberapa Konten Update Turnamen di Instagram	37
Gambar 2. 32 Bukti Kepuasan Peserta Unofficial Tournament 1.....	38
Gambar 2. 33 Halaman FAQ	39

Gambar 2. 34 Halaman List Turnamen yang Dibuat oleh Organizer	39
Gambar 2. 35 Halaman Pembuatan Turnamen di Ludioz.....	40
Gambar 2. 36 Halaman Ketika Ingin Membuka Informasi Lawan Tim Jika Belum Login	40
Gambar 2. 37 Halaman Ketika Ingin Membuka Informasi Tim Yang Bukan Lawannya	41
Gambar 2. 38 Halaman Ketika Membuka Informasi Tim Sendiri Maupun Lawan	41
Gambar 2. 39 Halaman Khusus Admin Yang Dapat Membuka Semua Informasi Tim	42
Gambar 2. 40 Halaman Pemilihan Template Sertifikat Peserta.....	43
Gambar 2. 41 Halaman Download Sertifikat Nama Tim Dan Setiap Anggota Tim	43
Gambar 2. 42 Halaman Lupa Password Akun	44
Gambar 2. 43 Halaman Berhasil Kirim Email	45
Gambar 2. 44 Email dari Lupa Password dari Ludioz	46
Gambar 2. 45 Halaman Untuk Memasukkan Password Baru.....	46
Gambar 2. 46 Biaya Yang Dibebankan Ke Ludioz Dari Ipaymu	48
Gambar 2. 47 Data Tujuan Pengiriman Biaya Pendaftaran Dari 39 Peserta	49
Gambar 2. 48 Performa Iklan Beta Tournament	51
Gambar 2. 49 Performa Iklan Mini Turnamen Season 3	52
Gambar 2. 50 Performa Iklan Unofficial Turnamen Season 1.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rencana Perkembangan Ludioz Agustus - September 2020	8
Tabel 2. 2 Biaya Operasional Ludioz Agustus 2020.....	56
Tabel 2. 3 Biaya Promosi Ludioz Agustus 2020.....	56
Tabel 2. 4 Biaya Operasional Ludioz September 2020.....	57
Tabel 2. 5 Biaya Promosi Ludioz September 2020.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Form KM-01	61
Form KM-02	62
Form KM-03	63
Form KM-04	64
Form KM-05	69
Form KM-06	71
Form KM-07	72
Form Konsultasi Magang	73