



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Karya Integrasi Mandiri merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan layanan *outsourcing* dan solusi teknologi informasi pada usaha kecil dan menengah (UKM) serta perusahaan besar. Perusahaan ini bergerak di bidang *Maintenance & Instalasi Jaringan Komputer, Maintenance Komputer PC, Laptop & Server, Dedicated IT Support, Jasa SEO & Content Creator, Graphic Design, Pembuatan Website & Application, Pembuatan Program Komputer, dan Mobile Application & Games* (Karin.co.id, 2020). Salah satu proyek yang sedang dikerjakan adalah pembuatan aplikasi *education games* untuk *website* klien.

Pengerjaan proyek disesuaikan dengan requirement dari klien. Klien dari proyek kali ini adalah sebuah website untuk belajar. Klien membutuhkan aplikasi untuk menarik minat pengguna untuk bermain sekaligus untuk belajar. Klien meminta bantuan PT. Karya Integrasi Mandiri untuk dapat membuat sebuah aplikasi bertemakan *education games* dengan harapan bahwa pengguna dapat belajar dengan bersenang-senang, sekaligus mengikuti perkembangan teknologi saat ini, dan juga klien ingin pengguna tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar, agar pengguna lebih fokus dalam belajar dan memiliki pemikiran bahwa belajar tidak perlu dihindari.

Aplikasi *education games* dibuat berbasis *web* sesuai dengan permintaan klien, agar dapat membantu menarik minat customer untuk membantu para pelajar, mahasiswa, karyawan, serta masyarakat umum untuk menambah pengetahuan dan

kemampuan baru dalam rangka mengembangkan pribadi yang unggul dalam berkarya dan bekerja. Aplikasi *education games* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML, dan JavaScript. Fitur yang telah selesai dibuat berupa Hangman, Tic Tac Toe, Mathematics, Bubble Shooter, Memory Games, dan Typing Test.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang adalah untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja, sehingga mahasiswa-mahasiswi dapat memiliki pengalaman kerja di bidang Informatika. Tujuan dari kerja magang adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *education games* berbasis *web*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dimulai pada tanggal 1 Juni 2020 – 31 Agustus 2020. Kerja magang dilaksanakan lima kali dalam seminggu (pada hari Senin hingga Jumat), dimulai pada pukul 8.00 – 17.00 sebelum masa perkuliahan dimulai. Setelah masa perkuliahan dimulai, yaitu pada tanggal 25 Agustus 2020, jam kerja disesuaikan agar dapat terpenuhi jam kerja sebanyak 40 jam kerja selama seminggu, yaitu Selasa 10.00 – 19.00, Kamis 12.00 – 21.00, Jumat 11.00 – 20.00, Sabtu 08.00 – 17.00. Bila terdapat halangan untuk hadir, maka akan digantikan ke jam atau hari lainnya. Pada lembar kehadiran, diisi dengan disamakan semua berdasarkan jadwal *default* seperti sebelum memasuki masa perkuliahan, namun jumlah kerja per minggu tetap dihitung.