

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan pada salah satu Program Inkubasi Bisnis yang dinaungi oleh Skystar Ventures UMN, yaitu Totally Bizarre Game Studio. Perusahaan ini bergerak pada bidang *Game Development* dan dalam waktu dekat perusahaan ini akan segera meluncurkan permainan perdana mereka dengan *genre Visual Novel* berjudul *Diversity*. Untuk membantu meramaikan peluncuran perdana permainan tersebut, Totally Bizarre ingin memiliki sebuah *website* yang akan digunakan sebagai *landing page* untuk memberikan informasi-informasi seputar perusahaan. Dengan adanya *website* ini, Totally Bizarre berharap agar nama mereka dapat lebih dikenal secara umum dan membentuk citra perusahaan yang baik di mata perusahaan-perusahaan lain.

Untuk membantu tujuan Totally Bizarre yang ingin memiliki *Company Website* sendiri, tim *Web Developer* secara spesifik ditugaskan untuk bekerja sebagai *Full-Stack Developer* dan membantu melakukan rancang bangun *website* tersebut. *Chief Technology Officer (CTO)* secara pribadi memberikan tim *Web Developer* rekomendasi *framework* ReactJS sebagai *frontend* dan *framework* Laravel berbasis MySQL sebagai *framework backend*. Kemudian, CTO memberi tugas untuk mengerjakan modul Artikel, yang akan digunakan sebagai media untuk memberikan informasi-informasi mengenai perusahaan, bisnis, permainan yang sedang dikembangkan, permainan yang akan dikembangkan, ataupun informasi lainnya kepada publik. Tidak hanya artikel, terdapat modul lain yang diberikan oleh CTO, yaitu modul pembuatan manajemen konten. Menu manajemen konten

tersebut akan digunakan oleh tim *admin* untuk mengelola data artikel dan *user report* atau dikenal dengan istilah *CRUD* pada *database*. Terlepas dari modul yang diberikan, *website* ini juga memiliki konten lainnya seperti *minigame* berupa quiz yang berkaitan dengan karakter-karakter dari permainan *Diversity*, serta halaman Report yang akan berisi form untuk melaporkan berbagai kendala dan hambatan seperti *bug* pada permainan *Diversity*, sehingga developer dapat dengan mudah untuk melakukan pelacakan terhadap *bug* tersebut. Tampilan pada *website* akan mengikuti *mockup* yang telah dibuat sebelumnya oleh tim Web Developer, hal itu bermaksud agar tim memiliki gambaran tentang bagaimana tampilan *website* akan dibuat.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Adapun maksud kerja magang yang telah dilaksanakan, yaitu meningkatkan wawasan dan pengalaman tentang bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim terutama dalam melakukan pengembangan website secara Full-Stack, yaitu dengan menggunakan dua jenis framework (Frontend dan Backend).

Kemudian, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kerja magang ini, yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan rancang bangun terhadap *website landing page* Totally Bizarre;
2. Mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja;
3. Melakukan adaptasi terhadap lingkungan kerja;

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan dari tanggal 31 Agustus 2020

sampai dengan tanggal 13 November 2020. Proses kerja magang dilaksanakan pada Skystar Ventures dalam *Startup* Inkubasi Bisnis Totally Bizarre Game Studio. Oleh karena kondisi pandemik COVID-19 yang sedang terjadi saat ini, maka proses kerja dilakukan secara *remote*. Selain itu, oleh karena waktu proses kerja magang memiliki waktu yang bertepatan dengan mulainya kegiatan perkuliahan *online*, maka jam kerja bersifat menjadi fleksibel. Meskipun begitu, proses kerja magang tetap dilaksanakan pada hari Senin sampai Jumat pada pukul 09:00 sampai dengan pukul 17:00. Berikut rincian mengenai prosedur kerja magang yang dilaksanakan:

1. Pelaksanaan proses kerja magang akan dibimbing oleh Bapak Renaldo Sutjiady selaku *Program Coordinator* pada Skystar Ventures.
2. Penggunaan *platform* Google Meet sebagai media komunikasi untuk melakukan *call* setiap hari Jum'at pukul 11:30. Hal ini bermaksud untuk melakukan penyampaian terhadap perkembangan setiap minggu dari setiap divisi.
3. Dalam melakukan koordinasi antar tim seperti asistensi dan meminta saran, *platform* Discord digunakan media komunikasi utama. Segala bentuk pertanggungjawaban progres, dokumentasi, dan hasil dituliskan pada Google Sheets yang tersedia secara *online*.