



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 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *web* terjadi dengan sangat cepat sehingga memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi yang dibutuhkan sesuai dengan keinginannya. *Website* tidak hanya menjadi tempat jual beli, hiburan, dan forum tetapi juga dapat berperan sebagai *company profile* terhadap suatu perusahaan yang dapat menunjang dan memiliki daya tarik lebih untuk menarik konsumen untuk menggunakan atau membeli produk dari perusahaan tersebut atau hanya sekedar melihat. *Company profile* pada media *website* juga dapat berperan sebagai media promosi yang dapat memperluas cakupan area pengenalan untuk masyarakat luar sehingga dapat menarik calon pelanggan dan mitra kerja baru.

Totally Bizarre Game Studio membutuhkan sebuah *website landing page* yang dapat memberikan perusahaan dan produk-produknya keberadaan di dunia *online*. *Website* juga harus dapat menyediakan *update-update* terkini terkait perusahaan dan memiliki daya tarik untuk calon-calon pelanggan dan mitra kerja baru untuk perusahaan serta untuk menjadi portofolio perusahaan.

Kerja magang yang dilaksanakan bertempat di salah satu program inkubasi bisnis Skystar Ventures yang bernama Totally Bizarre Game Studio. Totally Bizarre Game Studio bergerak dalam bidang *Game Development* yang bertujuan

untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia dengan media yang interaktif dan menyenangkan. *Game* pertama yang bertema tentang kebudayaan Indonesia mengangkat sub-genre *visual novel* yang berjudul Diversity yang akan hadir pada *platform* Android.

Totally Bizarre Game Studio menugaskan untuk mengembangkan modul *minigame* berupa quiz dan form laporan. Dibuatnya modul Quiz bertujuan untuk membuat halaman *website* lebih menarik dan interaktif serta untuk memberikan gambaran terhadap karakter-karakter yang ada di dalam *game* Diversity. *Form* laporan dapat diisi konsumen untuk menyalurkan aspirasi mereka ke perusahaan atau melaporkan suatu *bug*/ kerusakan yang mereka temui saat memainkan *game* dari perusahaan. *Website* tersebut dikerjakan selama durasi magang, yaitu 9 (sembilan) minggu.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini dilaksanakan dengan memiliki maksud, yaitu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bidang *website development* dengan menggunakan *framework*.

Adapun tujuan kerja magang yang dapat dijabarkan menjadi beberapa poin, yaitu sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun *website* Totally Bizarre
2. Beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja
3. Menambah pengalaman untuk bekerja dalam sebuah tim
4. Mengimplementasi ilmu yang didapat selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja

Pengetahuan dan pengalaman tersebut didapatkan selama melakukan kerja

magang pada perusahaan Totally Bizarre yang berada di bawah naungan Skystar Ventures.

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 di Skystar Ventures dalam startup inkubasi Totally Bizarre Game Studio secara *remote* dikarenakan kondisi pandemik COVID-19. Dikarenakan kerja magang dilaksanakan bersamaan dengan mulainya kegiatan perkuliahan online, waktu jam kerja bersifat fleksibel. Namun tetap dilaksanakan pada hari Senin sampai Jumat pada pukul 09:00 sampai dengan pukul 17:00. Beberapa rincian tentang prosedur kerja magang:

1. Proses magang ini dibimbing oleh Bapak Renaldo Sutjiady selaku supervisi perkembangan dan hasil bisnis.
2. Google Meets digunakan sebagai media komunikasi *call* setiap hari Jumat pukul 11:30 untuk penyampaian progres mingguan. Teruntuk koordinasi antar tim, media Discord digunakan sebagai metode komunikasi utama.
3. Segala bentuk pertanggungjawaban progres, dokumentasi, dan hasil dituliskan pada Google Sheets yang tersedia secara *online*.