



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

Permainan gim sedang dalam perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Di tengah maraknya pengembangan gim dengan fungsi utama sebagai sarana hiburan, terdapat gim yang dikembangkan dengan fungsi utama selain hiburan. Gamifikasi adalah proses penambahan unsur-unsur gim atau elemen gim ke dalam sesuatu hal yang bukan merupakan gim untuk menarik partisipasi pengguna (Investopedia, 2021). Untuk menghasilkan gamifikasi yang berkualitas, penting untuk menambahkan unsur gim yang sesuai, seperti penghargaan atau hadiah saat menyelesaikan suatu misi dalam gim, tampilan yang menarik serta mudah dimengerti pengguna, dan kemudahan dalam mengoperasikan gim. Gamifikasi dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bidang, salah satu contohnya adalah dalam bidang kesehatan.

PT Ramli Harris Teknologi atau GameLevelOne telah mengerjakan proyek gamifikasi untuk berbagai klien. Salah satu klien yang ditangani oleh GameLevelOne adalah Kinexcs. Kinexcs akan membuat aplikasi untuk rehabilitasi kaki dan meminta GameLevelOne untuk membuat gamifikasi dari rehabilitasi tersebut. Aplikasi ini ditujukan untuk lansia yang sudah mulai sulit menggerakkan kaki yang disebabkan berbagai faktor, sehingga diperlukan untuk melakukan serangkaian gerakan yang disarankan oleh pihak medis agar kaki tidak semakin sulit digerakkan. Berbagai gerakan tersebut akan digamifikasi sehingga tidak terkesan membosankan yang dapat menyebabkan rehabilitasi menjadi tidak rutin

atau bahkan terhenti. Aplikasi ini dibuat karena adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan diberlakukannya protokol kesehatan oleh pemerintah Indonesia, salah satunya adalah untuk mengurangi mobilitas keluar dari rumah, terutama bagi lansia di atas usia 60 tahun (Halodoc, 2021). Dengan adanya aplikasi ini, rehabilitasi dapat dilakukan dari rumah masing-masing.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan pembuatan gamifikasi aplikasi rehabilitasi kaki.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini adalah sebagai berikut.

1. Mendapatkan pengalaman bekerja dalam dunia kerja secara nyata,
2. Mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dalam dunia kerja.

Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk membuat Kimian Odyssey yang merupakan gamifikasi aplikasi rehabilitasi kaki berbasis Android di GameLevelOne.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 70 hari, dari tanggal 8 Februari 2021 sampai 27 Mei 2021. Prosedur kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Kantor GameLevelOne berada di Jl. Jembatan Dua Raya 9T4, Kec. Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 14450.

Sehubungan dengan adanya pandemi Covid-19, kerja magang dilaksanakan

secara *Work from Home* (WFH) dan komunikasi dilakukan melalui aplikasi Microsoft Teams.

2. Kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB, dengan waktu istirahat makan siang dari pukul 12.30 WIB sampai pukul 13.30 WIB.
3. *Scrum meeting* diadakan setiap hari pukul 09.15 WIB sampai selesai.
4. Terdapat 9 hari libur selama kerja magang, yang terbagi sebagai berikut.
 - a. 12 Februari 2021: Tahun Baru Imlek.
 - b. 11 Maret 2021: Isra Miraj.
 - c. 2 April 2021: Jumat Agung.
 - d. 10-14 Mei 2021: Idul Fitri.
 - e. 26 Mei 2021: Hari Raya Waisak.