



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 II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

GameLevelOne mulai berdiri sejak tahun 2012 dengan nama PT Ramli Harris Teknologi. Awalnya perusahaan ini didirikan sebagai penyedia kursus privat untuk pembelajaran pengembangan gim. Seiring berjalannya waktu, kursus ini berkembang dan mulai mengajar ke berbagai universitas dan sekolah meliputi daerah Jakarta. Sejak tahun 2015, PT Ramli Harris Teknologi beralih dari kursus dan mulai menjadi pengembang gim secara penuh sebagai GameLevelOne (GameLevelOne, 2018).



Gambar 2.1 Logo GameLevelOne

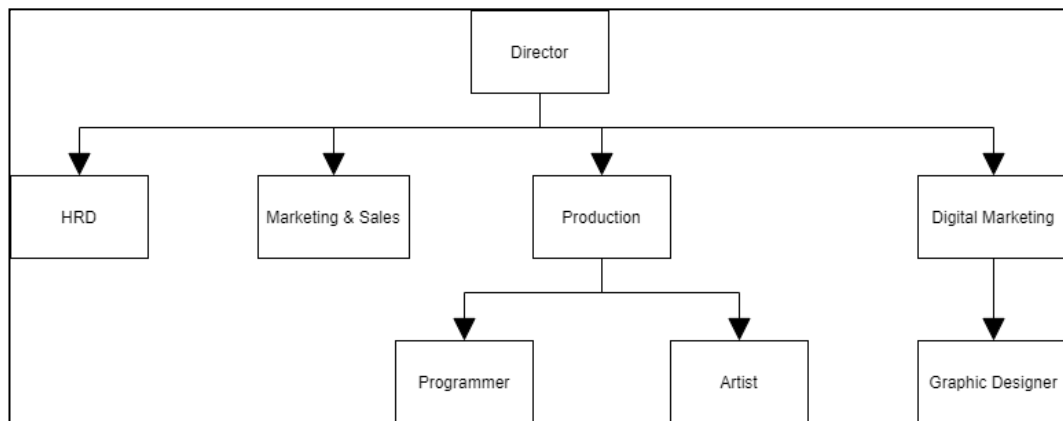
2.2 Deskripsi Perusahaan

PT Ramli Harris Teknologi atau yang lebih dikenal sebagai GameLevelOne adalah sebuah perusahaan pengembang gim yang berfokus pada *branding*, *promoting*, dan *advertising* dengan menggunakan gim. Selain mengembangkan gim, GameLevelOne juga bergerak dalam bidang gamifikasi dan *advertising* dalam gim, sesuai dengan permintaan klien (gamelevelone, 2021).

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

GameLevelOne mempunyai visi untuk menjadi perusahaan gim lokal dengan pengaruh global. GameLevelOne mempunyai misi untuk menginspirasi generasi di masa mendatang pada kemungkinan yang tidak terbatas dalam hiburan digital interaktif melalui keunggulan, integritas, dan keyakinan (GameLevelOne, 2018).

2.4 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

GameLevelOne dipimpin oleh seorang Direktur dan terbagi atas empat divisi utama. Keempat divisi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Divisi HRD mengurus masalah ketenagakerjaan perusahaan.

2. Divisi *Marketing & Sales* mengurus pemasaran dan penjualan.
3. Divisi *Production* mengurus segala hal yang berhubungan dengan pengembangan gim yang terbagi atas *artist* dan *programmer*.
4. Divisi *Digital Marketing* mengurus hal yang berhubungan dengan pemasaran dengan pembuatan konten pada media sosial.