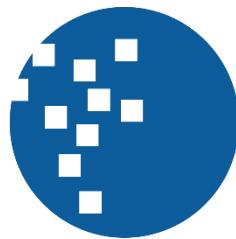


**PENGARUH DATA ANALISIS PLAYER TERHADAP
APLIKASI *EPIC CONQUEST 2***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG REGULER

Benedictus Soca Sewanapatra

0000027694

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Benedictus Soca Sewanapatra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027694

Program studi : Sistem Informasi

Laporan Magang Reguler Penelitian dengan judul:

Pengaruh Data Analisis Player Terhadap Aplikasi *Epic Conquest 2*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan Kerja Magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan Kerja Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Januari 2023



(Benedictus Soca Sewanapatra)

MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Kerja Magang dengan judul
**“PENGARUH DATA ANALISIS PLAYER
TERHADAP APLIKASI *EPIC CONQUEST 2*”**

Oleh

Nama : Benedictus Soca Sewanapatra
NIM : 00000027694
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari selasa, 17 Januari 2023
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


25/1/2023
Ir. Raymond Sunarya Octama, M.CIS

Penguji


25/01/2023
Johan Setiawan, S.Kom., MM.

Ketua Program Studi Sistem Informasi


25/01'23
Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Benedictus Soca Sewanapatra

NIM : 00000027694

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknik dan Informatika

JenisKarya : Laporan Magang Reguler

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengaruh Data Analisis Player Terhadap Aplikasi *Epic Conquest 2*

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Benedictus Soca Sewanapatra)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-nya sehingga selesainya penulisan laporan Kerja Magang di Perusahaan CV. Gaco Interaktif ini dengan judul: “Pengaruh Data Analisis Player Terhadap Aplikasi *Epic Conquest 2*” dapat selesai tepat pada waktunya. Laporan ini dibuat untuk melaporkan segala sesuatu yang terkait kegiatan kerja magang pada CV. Gaco Interaktif dan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk program S1, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan laporan ini tentu berdasarkan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terkait, maka dari itu pada kesempatan kali ini ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Raymond Sunardi Oetama, M.C.I.S, sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang.
3. Bapak Albertus Ari, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi saat kegiatan kerja magang di CV. Gaco Interaktif.
4. Kepada Seluruh rekan kerja magang perusahaan CV. Gaco interaktif yang telah membantu disaat mengalami kesulitan
5. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan dan semangat, sehingga dapat menyelesaikan laporan Magang reguler ini.

Penulis sudah melakukan sebaik mungkin dalam Menyusun laporan magang ini. Namun penulisan laporan yang dibuat kurang dalam penulisannya. Sehingga diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga laporan ini dapat memberikan inspirasi yang bermanfaat untuk para pembaca.

Tangerang, 10 Januari 2023



(Benedictus Soca Sewanapatra)



Pengaruh Data Analisis Player Terhadap

Aplikasi *Epic Conquest 2*

(Benedictus Soca Sewanapatra)

ABSTRAK

Perusahaan Cv. Gaco Interaktif atau bisa disebut perusahaan Gaco Games merupakan perusahaan yang berjalan dalam *developer game*. Dimana mereka telah mengeluarkan beberapa aplikasi dan terbaru merupakan *epic conquest 2*. Dengan seiringnya berjalan waktu perusahaan Gaco Games telah memikirkan untuk bersaing dengan perusahaan yang serupa. Maka saat ini mereka membutuhkan data analyst, yang dapat menarik player baru tertarik dengan *epic conquest 2*.

Pembuatan Laporan magang ini berdasarkan data yang ada pada *playfab*, tempat tersimpan data player dan pergerakan revenue pada *gaco games*. Hasil yang telah dicapai pada magang ini ke analisa dimana akan membentuk ide baru yang dapat dimasukkan pada *epic conquest 2* dari ide monetisasi.

Kegiatan magang yang dilakukan di perusahaan Gaco Games dari 17 oktober 2022 hingga 16 desember 2022. Semoga kegiatan ini dapat membantu perusahaan Gaco Games.

Kata kunci: *Data analyst, Monetization, Playefab*

Pengaruh Data Analisis Player Terhadap

Aplikasi Epic Conquest 2

(Benedictus Soca Sewanapatra)

ABSTRACT (English)

Company Cv. Gaco Interactive, also known as the Gaco Games company, is a game development company. They have released several applications, the most recent being Epic Conquest 2. Gaco Games has considered competing with similar companies over time. So they are currently looking for a data analyst who can attract new players interested in epic conquest 2.

This internship report was created using existing data from the playfab, where player data is stored, and revenue movements in gaco games. The results of this apprenticeship to the analysis will result in new ideas that can be included in the epic conquest 2 of monetization ideas.

Internship activities were carried out at the Gaco Games company between October 17th and December 16th, 2022. This activity should benefit the Gaco Games company.

Keywords: *Data analyst, Monetization, Playefab*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	6
<i>ABSTRACT (English)</i>	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	12
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	15
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	16
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	18
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	18
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan	19
2.2.1. Visi Perusahaan.....	19
2.2.2. Misi Perusahaan.....	19
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	19
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	21
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	21
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	22

3.2.1	Pengenalan perusahaan Gaco Games dan <i>Briefing</i> yang akan dikerjakan.....	23
3.2.2	Pengecekan data revenue <i>Epic Conquest 2</i>	24
3.2.3	Melakukan analisa terhadap barang yang dibeli dalam aplikasi <i>epic conquest 2</i>	31
3.2.4	Melakukan <i>brainstorming</i> ide baru dengan tim apa saja yang perlu dibuat/ditambahkan dari hasil analisa.....	41
3.2.5	Membuat summary dari hasil ide baru yang sudah terkumpul.....	45
3.3	Kendala yang Ditemukan	53
3.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	53
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....		54
4.1	Simpulan.....	54
4.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN.....		57



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Gantt Chart Kegiatan Kerja Magang.....	16
Tabel 3.1 Timeline Kerja Magang.....	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Gaco Games.....	19
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Gaco Games	20
Gambar 3.1 Koordinasi dengan <i>supervisor</i>	21
Gambar 3.2.1 <i>Playfab Multiplayer Server Term</i>	23
Gambar 3.2 <i>Gross Revenue</i> Produk Dalam Aplikasi.....	24
Gambar 3.3 <i>Returning buyers by country</i>	25
Gambar 3.4 <i>New buyers</i> berdasarkan negara.....	26
Gambar 3.5 <i>All buyers</i> berdasarkan negara.....	27
Gambar 3.6 <i>Average revenue per monthly buyer</i>	28
Gambar 3.7 <i>Average revenue per monthly by country</i>	29
Gambar 3.8 <i>Data player</i>	30
Gambar 3.9 <i>Custom Data</i>	32
Gambar 3.10 <i>Inventory</i>	33
Gambar 3.11 <i>Purchases</i>	35
Gambar 3.12 <i>Location and Linked Accounts</i>	36
Gambar 3.13 <i>Data Purchases</i> di Oktober (1).....	39
Gambar 3.14 <i>Data Purchases</i> di Oktober (2).....	40
Gambar 3.15 <i>Monetization idea (1)</i>	41
Gambar 3.16 <i>Monetization idea (2)</i>	43
Gambar 3.17 <i>Monetization idea (3)</i>	44
Gambar 3.18 <i>daily supply</i>	45

Gambar 3.19 <i>daily supply pack list</i> (1)	46
Gambar 3.20 <i>daily supply pack list</i> (2)	47
Gambar 3.21 <i>Monetization idea deals</i> (1)	48
Gambar 3.22 <i>Monetization idea deals</i> (2)	50
Gambar 3.23 <i>Monetization idea deals</i> (3)	51
Gambar 3.24 <i>Monetization idea deals</i> (4)	52



DAFTAR LAMPIRAN

Curriculum Vitae (CV).....	57
Formulir KM-02: Surat Pengantar Kerja Magang	58
Formulir KM-03: Kartu Kerja Magang.....	59
Formulir KM-04: Kehadiran Kerja Magang.....	60
Formulir KM-05: Laporan Realisasi Kerja Magang	64
Formulir KM-06: Penilaian Kerja Magang.....	65
Formulir KM-07: Verifikasi Laporan Kerja Magang.....	66
Surat Penerimaan Magang.....	67

