

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan internet sangatlah meluas dimana ada banyaknya data yang dapat tersimpan dan dapat digunakan di perusahaan untuk menciptakan suatu ide yang baru. Pekerjaan yang mendalami berbagai jenis data serta melakukan pengumpulan data dari tahap awal hingga akhir sampai mendapatkan kesimpulan ialah *Data analyst* [1]. *Data analyst* juga dapat mengembangkan dan memelihara *database*, mengumpulkan data yang berguna, mengekstrak data primer dan sekunder, dan membuat laporan hasil data yang dianalisis.

Di perusahaan Gaco Games memerlukan data analyst untuk menganalisis data setiap *player* yang ada untuk mengetahui kemauan dari *player* tersebut. Kenapa memilih perusahaan ini? Karena di Gaco Games masih membutuhkan orang yang lebih mendalami *data analyst* dalam penambahan *item* yang perlu ditambahkan agar setiap player nyaman dalam menggunakannya. Serta ingin mempelajari cara mereka dalam mengolah data dari setiap *player* yang ada.

Berharapnya dengan program magang ini dapat memberikan manfaat dan membuahkan hasil kepada perusahaan tempat magang. Selain itu dapat mempelajari di Perusahaan yang berhubungan dengan pengelolaan data *player* dan kerjasama dengan *team* pengembang perusahaan, mendalami perusahaan dan sekaligus mengenal serta bersosialisasi dengan lingkungan kerja dalam perusahaan.

1.2.Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini adalah untuk syarat yudisium yang ada di Universitas Multimedia Nusantara, dan juga untuk menambah pengalaman dalam dunia pekerjaan berdasarkan apa yang didapat kedepannya. Dari pengalaman yang didapat mahasiswa dapat lebih menguasai *tools* yang dipakai dan akan diterapkan agar dapat menyelesaikan masalah yang dikerjakan serta dihadapi. Selain itu dengan adanya kerja magang juga dapat meningkatkan komunikasi dengan orang lain agar mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, serta memahami situasi yang ada di perusahaan, dan dapat mempelajari etika dalam bekerja. Dengan kerja magang ini juga dapat lebih mengasah ilmu yang didapat saat kuliah agar lebih memperdalam ilmu tersebut serta dapat terpakai di mana saja.

Tujuan dalam kegiatan magang ini ialah dalam perusahaan Gaco Games agar mampu membantu dalam menganalisis data pada keseluruhan data dalam *player* seperti jumlah pembelian pada aplikasinya, total yang didapat dari hasil pembelian, seberapa aktif *player* tersebut, dan lain sebagainya. Dalam mengidentifikasi datanya melalui *azure playfab*, dikarenakan dari data yang didapat dapat memunculkan ide baru agar dapat mengembangkan aplikasinya. Serta juga ingin memperdalam apa saja yang dikerjakan sebagai data analisis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini merupakan waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang:

Pekerjaan yang dilakukan	Oktober		November				Desember		
		1	2	2	3	4	5	6	7
Pengenalan perusahaan Gaco Games dan <i>Briefing</i> yang akan dikerjakan									
Pengecekan data <i>revenue Epic Conquest 2</i>									
Melakukan analisa terhadap barang yang dibeli dalam aplikasi <i>epic conquest 2</i>									
Melakukan <i>brainstorming</i> ide baru dengan tim apa saja yang perlu dibuat/ditambahkan dari hasil analisa									
Membuat <i>summary</i> dari hasil ide baru yang sudah terkumpul									

Tabel 1.1 Gantt Chart Kegiatan Kerja Magang

1.3.1 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dimulai dari tanggal 17 Oktober 2022 sampai dengan 16 Desember 2022 serta kerja dari hari senin sampai jumat. Penulisan magang berlangsung selama 45 hari dan hari libur 2 hari. Jam kerja mulai dari jam 10.00-18.00. Jl. Kepodang No.17, Jepang, Baturan, Kec. Colomadu Fajar Permata 2 D1 No.4. Perusahaan sepakat dapat melaksanakan kerja magang *work from office* dan *work from home*.