



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Coding adalah sebuah cara untuk menerjemahkan logika dari pseudocode atau diagram alur ke dalam suatu Bahasa perograman baik huruf, angka, dan simbol yang membentuk program. *Coding* itu sendiri, perlu mengikuti beberapa aturan dalam menggunakan fungsi sintaks tertentu yang berlaku di dalam bahasa pemrograman yang dipilih.

Keahlian untuk melakukan *coding* itu disebut dengan pemrograman. Pemrograman itu sendiri adalah proses menulis, menguji, dan memperbaiki kode yang dibutuhkan untuk membangun suatu program komputer, yang sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer atau Bahasa pemrograman komputer. Keahlian pemrograman ini sangat diperlukan oleh orang-orang untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang bermanfaat bagi kepentingannya.

Melihat betapa pentingnya keahlian pemrograman ini, PT Ektizo Kreasi Talenta turut mengambil bagian dalam mengajarkan keahlian pemrograman ini kepada masyarakat. Terutama kepada anak-anak yang pada saat ini sangat suka untuk bermain *game* pada *gadget*, karena berdasarkan salah satu *quotes* oleh Obama, “*Stop playing game, create your own!*”.

Menurut CEO PT Ektizo Kreasi Talenta, akan lebih baik jikalau anak-anak pada pada saat masih kecil diajarkan keahlian pemrograman, karena kemampuan ini sangat dibutuhkan nantinya pada saat anak tersebut masuk ke dalam dunia kerja (Budi, 2016).

Untuk mengukur kemampuan siswa yang ingin masuk dan belajar pada Ektizo ini, siswa harus melewati sebuah tes kemampuan logika terlebih dahulu, sehingga PT Ektizo Kreasi Talenta membutuhkan sebuah modul atau program yang bertujuan untuk mengukur seberapa paham anak-anak yang ingin masuk belajar pemrograman di Ektizo dalam kemampuan berpikir secara terkomputerisasi, tanpa membuat anak tersebut merasa bosan dan mendorong anak tersebut untuk berkreasi lebih.

Google Blockly adalah sebuah library yang merepresentasikan blok-blok kode, yang digunakan untuk membuat sebuah program atau aplikasi tertentu. Sedangkan di dalam google *blockly* itu sendiri, ada sebuah library yang bernama *blockly maze*, yang merupakan sebuah *game*/permainan yang mengasah kemampuan dalam berpikir secara terkomputerisasi.

Blockly maze sangat berguna untuk mengukur kemampuan logika terkomputerisasi seseorang, karena di desain untuk semua kalangan dan memiliki cara *problem solving* yang sama seperti pada saat seseorang ingin *coding*.

Blockly maze juga tidak membosankan karena memiliki tampilan antarmuka yang menarik dan memiliki animasi gambar yang bergerak pada saat program dijalankan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud Kerja Magang : Kerja magang dilaksanakan dengan maksud agar mahasiswa memiliki kemampuan riil untuk:

- a. Menyelesaikan masalah-masalah yang muncul pada saat memasuki dunia kerja dengan menggunakan ilmu yang telah dipelajari di kampus,
- b. mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa melalui penerapan ilmu,
- c. mendapatkan pengalaman yang dapat dipakai dalam dunia kerja, dan
- d. menghubungkan ilmu yang sudah didapatkan di dalam kampus dengan dunia kerja yang sebenarnya.

Tujuan Kerja Magang: Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan Ektizo Blockly Game berbasis Google Blockly Maze

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama tiga bulan terhitung dari tanggal 18 Juli 2016 hingga 17 Oktober 2016 di Divisi *Research and Development*, PT Ektizo Kreasi Talenta, Tangerang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Ektizo Kreasi Talenta adalah sebagai berikut.

1. Datang ke kantor perusahaan yang bertempat di New Media Tower, 12th Floor, Universitas Multimedia Nusantara Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, pada setiap hari kerja yaitu Senin sampai Jumat.
2. Lama jam kerja untuk hari Senin sampai Jumat adalah pukul 09.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB sehingga total lama kerja adalah 8 jam dalam sehari dan 40 jam dalam seminggu.
3. Kerja magang yang dilakukan dibimbing dan berada di bawah pengawasan langsung dari Bapak Budi Chang selaku pembimbing lapangan di tempat kerja dan Bu Nunik Afriliana, S.Kom., M.M.S.I selaku pembimbing dari kampus dalam penulisan laporan magang.
4. Libur kerja 17 Agustus 2016 sebagai hari raya kemerdekaan bangsa Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA