

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital, pendidikan dan pembelajaran telah mengalami perubahan yang signifikan. Sistem pendidikan menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses dari mana saja, salah satu faktor utamanya adalah diperkenalkannya pendidikan online. Pembelajaran online, atau pembelajaran elektronik, telah menjadi salah satu metode paling berpengaruh dalam pendidikan *modern*.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka jalan bagi berkembangnya sistem pendidikan online yang semakin canggih. Melalui platform online, pelajar, mahasiswa, dan peserta pelatihan dapat mengakses materi pembelajaran, kegiatan, tes, dan sumber daya pendidikan lainnya. Sistem pembelajaran online menawarkan fleksibilitas yang tidak tersedia dalam pembelajaran tradisional, memungkinkan orang untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dari lokasi yang berbeda. Namun efektivitas e-learning masih menjadi perdebatan, dan banyak faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya penerapan e-learning dalam pendidikan dan pelatihan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut mengenai proses pembelajaran daring dan faktor-faktor yang mempengaruhinya menjadi sangat penting.

Magang merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan memperkuat karakter melalui *learning by doing*. Magang adalah kegiatan mahasiswa mandiri di luar kampus, dimana siswa harus memiliki pengalaman kerja praktek karena jurusan menggunakan metode observasi dan partisipatif. Magang merupakan bagian dari bekerja di suatu perusahaan yang diterima mahasiswa yang menjadi salah satu hal terpenting untuk menyelesaikan perkuliahan. Mahasiswa biasanya memasuki perusahaan untuk berkembang dari segi keterampilan profesional dan produksi.

*Esports* atau *electronic sports* adalah cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan game yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI). Perkembangan esports di Indonesia berjalan naik dan turun dikarenakan semakin banyaknya permainan daring baru yang dikembangkan dari teknologi dan internet. Dengan pondasi yang cukup kuat, olahraga elektronik atau esports berkembang pesat di Indonesia. Hal tersebut terbukti dengan kemunculan beberapa tim esports yang telah berprestasi dan berkompetisi di skala internasional. Indonesia sempat mengalami keterlambatan dalam menerima perkembangan teknologi ataupun internet, membuat dunia esports pun juga terkena imbas dari keterlambatan tersebut. Tidak sampai disitu, Indonesia terus mengejar hambatan tersebut dan berhasil menjadi cabor atau cabang olahraga *esports* kompetitif pertama kali yang resmi di Asian Games 2018.

Dengan adanya peresmian esports sebagai cabang olahraga resmi, melalui PBESI industry esports di Indonesia semakin bertumbuh dengan pesat.



Gambar 1. 1 Data *Esports* Indonesia

Sumber : *Company Profile* Akademi Garudaku (2023)

PT Garuda Produksi Kreatif memiliki platform resmi Pengurus Besar Esports Indonesia bernama Garudaku. Garudaku sebagai platform resmi Esports di Indonesia memiliki program kerja sebagai berikut:

- Akademi Esports di Indonesia dengan target pasar pelajar (SMA) / mahasiswa.
- Support turnamen resmi di skala nasional.
- Mencetak tenaga pengajar baru secara resmi untuk mendukung pendidikan Esports di Indonesia.
- Mencetak wasit berlisensi Esports Indonesia
- Membuka peluang vendor yang ingin bekerja sama dalam support kegiatan di PBESI.

Informasi mengenai perkembangan esports yang begitu cepat ini dibantu oleh platform media sosial esports salah satunya adalah Garudaku. Garudaku menjadi platform resmi dibawah naungan PB ESI yang memberikan berita esports seputar kegiatan event-event resmi berstandar nasional maupun internasional. (Company Profile Garudaku, 2021). Garudaku tidak hanya sebagai platform resmi di Indonesia tetapi juga mendirikan sebuah Akademi Esports. Akademi Esports resmi ini memberikan pembelajaran ekstrakurikuler, sertifikasi, serta pelatihan-pelatihan resmi untuk coach, asit, talent, dsb. Akademi Esports Garudaku memiliki platform publikasi di media sosial berupa Instagram, TikTok, dan Youtube.



Gambar 1. 2 Statistik Peminatan *Game* Ekskul *Esports*

Sumber : *Company Profile* Akademi Garudaku (2023)

Akademi Esports Garudaku merupakan salah satu produk dari Garudaku yang didirikan pada tanggal 1 November 2021 dibawah naungan Garudaku dengan nama PT. Garuda Produksi Kreatif. Satu-satunya akademi resmi di Indonesia ini berjalan di awal tahun 2021 yang berfokus pada akademi umum, program ekstrakurikuler sertifikasi – sertifikasi profesi resmi (atlet, pelatih, wasit, talent, dll), dan event-event berskala besar. Akademi Garudaku menjadi wadah support teman-teman pecinta esports yang serius terjun ke dunia esports. Memberikan kesempatan terbuka dan besar secara resmi untuk mendukung individu yang mau bekerja di depan layar maupun bekerja di balik layar industri esports. Produk Akademi Garudaku memiliki program ekstrakurikuler yang mempersiapkan para pelajar meningkatkan kemampuan dari hard skill maupun soft skill. Akademi Garudaku akan membuahkkan atlet dan talenta muda yang berprestasi dan memajukan industri esports Indonesia.

Sebagai pusat dalam tahap analisis dan perancangan sistem, sistem analisis memiliki tanggung jawab kritis dalam memahami kebutuhan pemangku

kepentingan, merumuskan solusi teknologi yang sesuai, serta memastikan integrasi sistem yang efisien. Pada pembahasan ini penulis akan menguraikan peran kegiatan sistem analis sebagai jembatan antara kebutuhan user terhadap sistem yang digunakan dalam mendukung kegiatan *esports* di Indonesia khususnya pada ekskul.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Adapun maksud dan tujuan dilakukannya kerja magang pada perusahaan PT Garuda Produksi Kreatif :

### **1.2.1. Maksud Kerja Magang**

1. Meningkatkan *hard skill* dalam kemampuan menganalisa sistem platform pada Garudaku serta membantu memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi sesuai dengan kebutuhan.
2. Mengasah *soft skill* dalam berkomunikasi, berkolaborasi dengan tim, serta cara berpikir kreatif dan cara memecahkan masalah.
3. Mengetahui cara Akademi Garudaku berkembang dalam dunia industri baru pada Esports sebagai sarana pendidikan jalur non-akademik.

### **1.2.2. Tujuan Kerja Magang**

1. Menjalankan peran tanggung jawab sistem analis dalam analisa sistem pada *platform* Garudaku
2. Melakukan percobaan sistem dan analisa serta evaluasi terhadap pengembangan sistem yang sudah ada
3. Memberikan pemaparan hasil penelitian sebagai bahan pengembangan sistem untuk Garudaku kedepannya

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan magang di PT. Garudaku Produksi Kreatif (Garudaku) yang dilakukan oleh penulis mulai dari 15 Juli 2023 hingga 08 Desember 2023. Waktu kerja magang dilakukan pada hari kerja yaitu Senin – Jumat pada pukul 09:00 – 18:00. Akan tetapi, apabila dibutuhkan pekerjaan mendesak yang harus dilakukan pada akhir minggu, maka penulis harus

tetap melakukan pekerjaan di hari libur. Demikian juga apabila dibutuhkan dalam pekerjaan yang menuntut dikerjakan diluar perjanjian jam, maka penulis tetap melakukan pekerjaan *overtime*. Sistem kerja magang yang dilakukan adalah WFO (*work from office*).



Tabel 1.1 Pelaksanaan Kerja Magang

NO	Pekerjaan	Waktu Pelaksanaan Kerja Magang																			
		Juli		Agustus				September				Oktober				November				Desember	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
01	Perencanaan sistem e-learning ekskul Akademi Esports Garudaku																				
02	Pelaksanaan fitur Esports Master Class untuk kebutuhan pendaftaran dan informasi kelas terkait kegiatan seminar / workshop																				
03	Pembuatan analisa sistem pada fitur beta e-learning																				
04	Perancangan kebutuhan platform pada kegiatan Liga Esports Nasional Pelajar 2023																				
05	Evaluasi sistem e-learning terhadap kebutuhan ekskul esports																				
06	Uji coba sistem e-learning terhadap kebutuhan pengajaran kepada coach esports																				
07	Revisi & evaluasi terhadap uji coba fitur e-learning																				

Sumber : Agenda Kegiatan *Internal* Garudaku (2023)

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut tata cara pelaksanaan kerja magang di PT. Garuda Produksi Kreatif (Garudaku) :

#### 1. Proses Perizinan Tempat Magang

Perizinan kerja magang didapatkan dengan pengajuan formulir kerja magang 1 (KM01). Untuk memperoleh formulir Kerja Magang 2 (KM02), KM01 telah ditandatangani oleh Ketua Program Studi lalu surat pengantar magang (KM02) tersebut diberikan kepada Perusahaan PT. Garuda Kreatif Produksi.

#### 2. Pengajuan Izin Kerja Magang

- a. Pencarian perusahaan sesuai dengan bidang yang diminati kemudian mengirimkan CV alias Curriculum Vitae dan portofolio melalui email pribadi, situs pekerjaan, serta platform-platform seperti linkedin, glints kepada beberapa perusahaan (salah satunya adalah PT Garuda Produksi Kreatif). Dalam beberapa hari HRD PT Garuda Kreatif Produksi menghubungi penulis untuk melakukan *interview* dengan *User*.
- b. Wawancara dilakukan dengan HRD, yaitu Bapak Hilman Hidayat dan kedua COO dari Garudaku yaitu Bapak Felix Aditya serta Bapak Robertus Aditya (*Head of Akademi Esports Garudaku*). Setelah melakukan tahap wawancara di hari yang sama HRD telah memberikan informasi bahwa pihak PT Garuda Kreatif Produksi telah lolos wawancara dan telah menerima penulis untuk magang sebagai posisi *System Analyst* pada PT. Garuda Kreatif Produksi.
- c. Pengurusan surat dan dokumen magang di PT. Garuda Kreatif Produksi. HRD menginformasikan mengenai

surat kontrak dan bersedia untuk memberikan penulis 907 jam kerja yang terdiri dari 640 jam kerja magang dan 207 jam progress pembuatan laporan dalam memenuhi keperluan *Internship* dari kampus UMN.

3. Pelaksanaan Kerja Magang

- a. Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 5 bulan (640 jam kerja), yaitu dimulai dari 15 Juli 2023 s/d 08 Desember 2023.
- b. Pembimbing lapangan atau supervisor bernama David Ananda selaku Head Internal Affairs dari Divisi Akademi Garudaku.

4. Dokumen Kerja Magang

Setelah menyelesaikan tahap KM01 dan KM02, Penulis memasukan formulir kerja magang 3 (KM03) di website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id), setelah itu memulai kerja magang dan melakukan pengisian KM04 dan KM05 yang disebut juga dengan daily task magang di website kampus merdeka umn dari 15 Juli 2023 s/d 08 Desember 2023.