

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era zaman sekarang sudah banyak sekali aplikasi-aplikasi yang bergerak dibidang servis maupun jasa. Salah satu contoh aplikasi tersebut seperti tokopedia, shopee, gojek, grab dan lain sebagainya. Setiap aplikasi pasti memiliki fitur-fitur yang menarik tetapi terkadang pengguna sering kali berpindah-pindah aplikasi tersebut. Nah adapun beberapa langkah cara mereka supaya pengguna akan lebih menghabiskan di aplikasi tersebut untuk mendapatkan promo dan lain-lain dengan cara memasukkan game kedalam aplikasi mereka untuk memberikan promo dengan cara yang berbeda.

Ada banyak cara dan aplikasi untuk membuat game, salah satunya yang cukup terkenal ialah unity, unreal engine. Software game engine ini mendukung fisik, animasi, suara, dan rendering. Teknologi saat ini memungkinkan pembuatan game menggunakan lebih dari hanya game engine; beberapa menggunakan framework yang paling populer untuk pengembangan game 2d[1], Phaser JS merupakan salah satunya.

Phaser JS adalah salah satu dari banyak framework JavaScript yang digunakan untuk membuat game dua dimensi. Ini memungkinkan game programmer untuk mengembangkan atau membuat game web dua dimensi dengan cepat dan efisien. Phaser JS memiliki fitur game engine seperti unity, unreal engine, dan godot. Ada beberapa fitur yang sangat bermanfaat, seperti collision, scene, kontrol karakter, animasi, dll[2].

Alasan perusahaan Rolling Glory Jam menggunakan phaser JS, ialah pengaruh terhadap performance dan kompatibilitas. Karena game yang dibuat nantinya akan dimasukkan ke dalam aplikasi utama dan dibuka menggunakan *webview*. Pengaruhnya menggunakan *engine game* selain phaser js, ialah phaser js memiliki *load time* yang lebih kecil dibandingkan dengan *engine game* yang lain, sedangkan untuk kompatibilitas, ialah jika menggunakan *engine game* perlu menyamakan SDK dengan aplikasi utama dan hal tersebut dapat menimbulkan *issue in case* yang tidak sama dan dapat memperlambat *game* yang akan dibuat.

Rolling Glory Jam sedang mengembangkan Biblio, sebuah library minigame berbasis HTML5 yang berisi berbagai macam game kasual yang mudah dimainkan,

mudah dibuat, dan sangat dapat disesuaikan untuk berbagai kebutuhan klien. Game yang tersedia di biblio saat ini hanya 5, tetapi masih dapat diperbanyak. Dalam magang ini, tujuan pembuatan game biblio dua dimensi adalah untuk mengajarkan peserta magang tentang fase awal pembuatan game, seperti konsep desain dan pengembangan. Saat mereka memiliki proyek besar, biblio adalah salah satu cara untuk mengurangi biaya produksi.

Setiap perusahaan membuat suatu produk pastinya memiliki tujuannya. Perusahaan Rolling Glory Jam membuat game untuk di biblio adalah untuk memberikan variasi game kepada client sehingga nantinya ketika client ingin meminta buat game dapat lebih fleksibel dalam memilih jenis game yang diinginkan. Selain memberikan variasi game kepada client, game-game biblio yang dibuat juga memiliki tujuan untuk meningkatkan keinginan tahu terhadap user di aplikasi tersebut dan menghabiskan waktu di aplikasi untuk mendapatkan suatu benefit seperti voucher, koin, dan lain sebagainya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Salah satu tujuan dari magang ini adalah untuk mempelajari fase pengembangan game yang digunakan Rolling Glory Jam dan meningkatkan keterampilan soft skill dan hard skill sesuai bidang mereka. Tujuan lain dari magang ini adalah untuk membuat game 2d yang akan dibangun di biblio menggunakan Textit Phase JS, yang akan digunakan untuk membuat produk untuk Rolling Glory Jam. Magang juga memberikan pengalaman dan pengetahuan baru tentang dunia kerja di bidang ini.

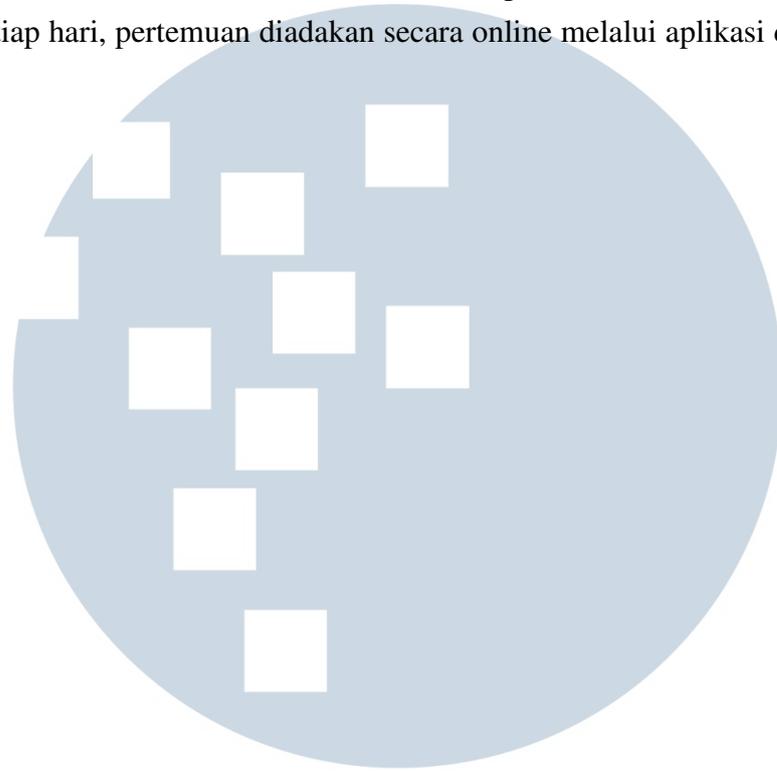
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kontrak kerja magang dengan perusahaan berlaku dari tanggal 1 Agustus 2023 hingga 30 Januari 2024, dengan target 800 jam kerja. Diawasi oleh tiga individu yang memiliki peran yang berbeda, yaitu:

1. Technical: Imanda.
2. PM: Nadhif Yonda Raditya.
3. Supervisor: Allez Tangidy.

Magang bekerja dari hari senin hingga jumat. Jumlah jam kerja yang diberikan adalah 8 jam kerja dan 1 jam kerja. Karena target 800 jam kerja, ada tambahan 2

jam lagi, sehingga total 10 jam kerja. Dengan menggunakan Hybrid, kegiatan kerja magang (WFO) dan WFH (Work From Home) dapat dilakukan secara bersamaan. Hampir setiap hari, pertemuan diadakan secara online melalui aplikasi discord dan Gmeet.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA