



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.

LAPORAN KERJA MAGANG
GAME MASTER
PADA PT QEON INTERACTIVE



Nama : Andrew
NIM : 09110310012
Fakultas : ICT
Program Studi : Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA MAGANG

GAME MASTER

PADA PT QEON INTERACTIVE

Oleh

Nama : Andrew
NIM : 09110310012
Fakultas : ICT
Program Studi : Sistem Informasi

Gading Serpong, 8 April 2013

Pembimbing

(Ir. Raymond Sunardi Oetama, M.C.I.S)

Mengetahui :

Ketua Program Studi Sistem Informasi

(Wira Munggana, S.Si.,M.Sc.)

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

GAME MASTER

PADA PT QEON INTERACTIVE

Oleh

Nama : Andrew
NIM : 09110310012
Fakultas : ICT
Program Studi : Sistem Informasi

Gading Serpong, 18 April 2013

Pembimbing

Penguji

(Ir. Raymond Sunardi Oetama, M.C.I.S)

(Martinus R. Sigit S, S.T., M.T.I.)

Mengetahui :

Ketua Program Studi Sistem Informasi

(Wira Munggana, S.Si.,M.Sc.)

Surat Pernyataan tidak melakukan plagiat dalam penyusunan Laporan Kerja Magang

Dengan ini saya :

Nama : Andrew
NIM : 09110310012
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama perusahaan : PT. Qeon Interactive
Divisi : Product
Alamat : Midplaza 2, LG Floor
Jl. Jend. Sudirman Kav. 10-11 Jakarta 10220

Waktu magang : 18 Februari 2013 – 7 April 2013

Pembimbing lapangan: Andreas Simantoh

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Gading Serpong, 8 April 2013

(Andrew)

Abstraksi

Video Game adalah hasil perkembangan teknologi yang dikembangkan pada bidang permainan. Dengan didukung *internet*, *Video Game* pun memiliki cabang baru yaitu *Game Online*.

Dengan adanya *Game Online* maka dibutuhkan tim untuk mengurus hal – hal di dalam *Game Online* agar para pemain merasa nyaman untuk bermain pada *Game Online* tersebut. *Game Master* adalah seseorang yang mengurus hal – hal yang terjadi di dalam *game online* untuk diperbaiki. *Game Master* bekerja dalam sebuah atau lebih tim.

Penulis berperan sebagai *Game Master* dalam magang ini. *Game Master* bertugas untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pemain seperti *bug* dan *cheat*. *Game Master* juga ditugaskan untuk menganalisis perilaku pemain serta *trend* ketertarikan pada barang – barang di dalam *Game Online* yang digunakan sebagai bahan pertimbangan pada pembuatan *event* yang dibuat untuk meningkatkan ketertarikan pemain terhadap *Game Online* tersebut.

Jika pihak perusahaan mengeluarkan *Game Online* baru, *Game Master* pun ditugaskan untuk melakukan *translate* dari bahasa asal *Game Online* tersebut menjadi bahasa Indonesia dan juga mencari *bug* yang terdapat sebelum *Game Online* tersebut di *launching*.

Kata Kunci : *Video game, Game online, Game Master*

Kata Pengantar

Pertama dan yang paling utama puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memberi segala kelancaran dan penerangan sehingga laporan magang dengan judul “Laporan Kerja Magang Sebagai Game Master Pada PT Qeon Interactive” selesai disusun dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Laporan Magang ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan mata kuliah magang di Universitas Multimedia Nusantara, Gading Serpong

Dalam melakukan kerja magang serta penulisan laporan magang ini, penulis banyak sekali dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada,

1. Bapak Riki Suliawan, selaku *President Director* PT Qeon Interactive
2. Bapak Merrill Riandi, selaku *Director of Operation* PT Qeon Interactive
3. Bapak Michael Tjen, selaku *Product Manager* PT Qeon Interactive
4. Bapak Andreas Simantoh, selaku *Head Game Master* PT Qeon Interactive
5. Bapak James Fernandez, selaku *Head Game Master* PT Qeon Interactive
6. Bapak Raymond S. Oetama, selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan kerja magang ini
7. Rekan – rekan sesama *Game Master* dan *Customer Service*

8. Rekan – rekan *department IT*

9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam proses pelaksanaan kerja magang maupun membantu penulis dalam menyelesaikan laporan kerja magang ini.

Penulis menyadari, walaupun penulis berusaha menulis laporan kerja magang ini dengan sedetil mungkin tetapi haruslah diakui laporan kerja magang ini masih memiliki banyak sekali kekurangan. Semoga dengan segala kelebihan dan kekurangan laporan kerja magang ini dapat memberikan sedikit perubahan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia, serta dampak positif, dan pemahaman bagi pembaca laporan kerja magang ini

Gading Serpong, 8 April 2013

UMMN

Penulis

Daftar Isi

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA MAGANG <i>GAME MASTER</i> PADA PT QEON INTERACTIVE.....	ii
PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG <i>GAME MASTER</i> PADA PT QEON INTERACTIVE.....	iii
Surat Pernyataan tidak melakukan plagiat dalam penyusunan Laporan Kerja Magang.....	iv
Abstraksi	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan kerja magang	5
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan kerja magang	6
1.3.1. Waktu Pelaksanaan	6
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan.....	8
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	10
2.1. Sejarah singkat perusahaan.....	10
2.2. Struktur organisasi perusahaan.....	11
2.3. Produk Perusahaan	12
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	17
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	17
3.2. Tugas yang dilakukan	18
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	18
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	18
3.3.1.1. Mencari bug game Heva	18
3.3.1.2. Mengajukan usulan <i>event</i> Heva	18
3.3.1.3 Mengambil <i>Screenshot</i> promosi Puzzle Kingdom	19

3.3.1.4 Melakukan <i>translate</i> untuk <i>game</i> Puzzle Kingdom.....	20
3.3.1.5 Rapat kerja bulanan.....	21
3.3.1.6 Mencari dan <i>mengupdate list bug game</i> Puzzle Kingdom.....	21
3.3.1.7 Mengadakan <i>event</i> Heva dan Shadow Company	23
3.3.1.8 Membuat <i>guide game</i> Puzzle Kingdom	26
3.3.1.9 Mengajukan usulan <i>event</i> Puzzle Kingdom	28
3.3.1.10 Memastikan <i>server</i> tidak terjadi masalah.....	28
3.3.1.11 Rapat untuk <i>event</i> Puzzle Kingdom	31
3.3.1.12 Membuat <i>timeline event</i> Puzzle Kingdom	31
3.3.1.13 Melakukan <i>testing</i> untuk <i>update game</i> Heva dan Shadow Company	32
3.3.1.14 Membuat <i>video</i> promosional Puzzle Kingdom.....	32
3.3.1.15 Membuat usulan fitur Puzzle Kingdom	32
3.3.1.16 Membuat <i>content UI</i> untuk <i>website</i>	33
3.3.1.17 Melakukan <i>maintenance game</i>	34
3.3.1.18 Membuat laporan harian	34
3.3.2. Kendala yang ditemukan.....	36
3.3.3. Solusi atas kendala yang ditemukan	36
BAB IV	38
KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
4.1. Kesimpulan	38
4.2. Saran.....	39
GLOSSARIA	40
DAFTAR PUSTAKA	43



Daftar Gambar

Gambar 1.1 Jadwal bulan Februari.....	7
Gambar 1.2 Jadwal bulan Maret.....	7
Gambar 1.3 Jadwal bulan Maret (lanjutan).....	7
Gambar 1.4 Jadwal bulan April.....	7
Gambar 1.5 Jadwal bulan April (lanjutan).....	7
Gambar 1.6 <i>Gant Chart</i>	9
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan.....	11
Gambar 2.2 Tampilan Menu Utama Shadow Company	13
Gambar 2.3 Tampilan In-game Shadow Company	13
Gambar 2.4 Tampilan Menu Utama Heva Online	14
Gambar 2.5 Tampilan <i>In-game Heva Online</i>	14
Gambar 2.6 Tampilan <i>Battle Mode Puzzle Kingdom</i>	15
Gambar 2.7 Tampilan <i>Field Mode Puzzle Kingdom</i>	16
Gambar 3.1 Contoh <i>format</i> pengajuan <i>event Heva</i>	19
Gambar 3.2 Contoh bagan <i>translate</i> dengan 3 bahasa.....	20
Gambar 3.3 Contoh bagan <i>translate</i> dengan 3 bahasa (lanjutan).....	20
Gambar 3.4 Contoh <i>bug</i> pada game Puzzle Kingdom	22
Gambar 3.5 Contoh pelaporan <i>bug</i> pada game Puzzle Kingdom	22
Gambar 3.6 Contoh <i>event Heva</i>	24
Gambar 3.7 Contoh hasil <i>event Shadow Company</i>	24
Gambar 3.8 Contoh pelaporan <i>event Heva</i>	25
Gambar 3.9 Contoh pelaporan <i>event Heva</i> (lanjutan).....	25
Gambar 3.10 List <i>compatibility web browser</i> terhadap game Puzzle Kingdom	26
Gambar 3.11 Contoh <i>FAQ game Puzzle Kingdom</i>	27
Gambar 3.12 Contoh masalah pada <i>server</i>	29
Gambar 3.13 Contoh laporan <i>trouble server</i>	29
Gambar 3.14 Contoh laporan <i>trouble server</i> (lanjutan).....	30

Gambar 3.15 Contoh <i>timeline</i> Puzzle Kingdom	31
Gambar 3.16 Contoh <i>format</i> usulan saran fitur Puzzle Kingdom	33
Gambar 3.17 Contoh laporan <i>feedback user</i>	35
Gambar 3.18 Contoh laporan harian.....	35

