



### **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 III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Selama periode kerja magang penulis ditempatkan di divisi *Operation* khususnya di *department Product* oleh Bapak Andreas Simantoh selaku *Head Game Master* sebagai pembimbing.

Penulis tidak bekerja sendirian dalam melakukan tugas sebagai *Game Master* di PT Qeon Interactive. Adapun pembagian tim seperti berikut: Bapak Michael Tjen selaku *Product Manager*, Bapak Andreas Simantoh sebagai *Head Game Master*, Bapak James Fernandez sebagai *Head Game Master*, tim *GM Heva Online* yang terdiri dari penulis, Andrean Stevano, Affan Ardhi Arifin dan Diandra Prafasta serta tim *GM Shadow Company* yang terdiri dari Muchammad Rizal Fauzi, Ramadoano Aprilian Satie dan Muhammad Robby Aldilla. Penulis sering diperbantukan untuk membantu pencarian *bug*, *translate* serta *progress game Puzzle Kingdom* yang masih dalam tahapan *Close Beta*.

## 3.2. Tugas yang dilakukan

Dalam mengerjakan tugas keseharian sebagai *game master*, adapun tugas yang dikerjakan oleh penulis sebagai berikut:

1. Melaporkan *bug in-game*.
2. Membuat dan mengadakan *event*
3. Melakukan *maintenance* mingguan
4. Membantu proses *testing* untuk game baru ataupun *update game*
5. Menganalisis trend penjualan *voucher*

## 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

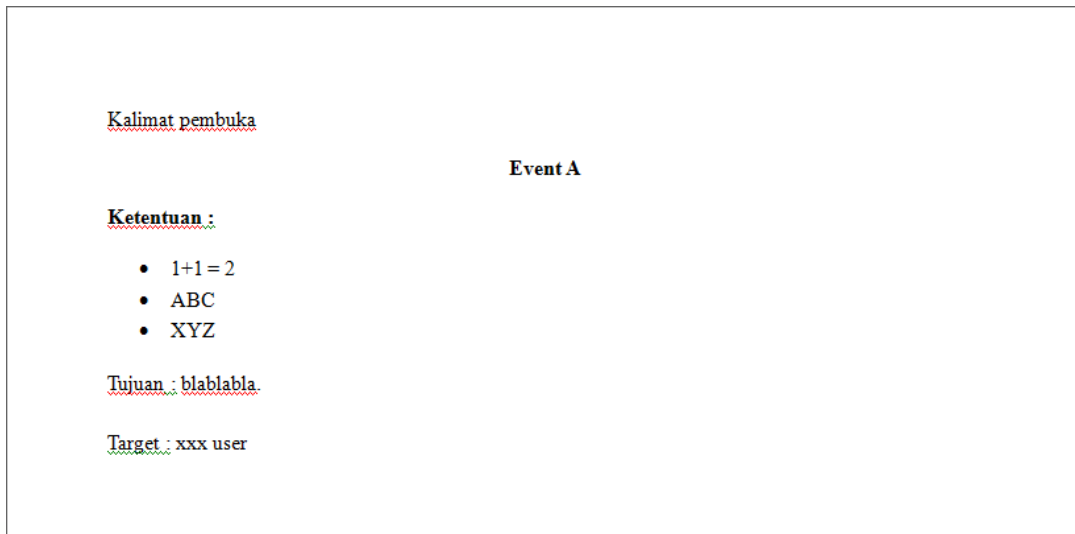
### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

#### 3.3.1.1. Mencari bug game Heva

Pada minggu pertama, penulis ditugaskan untuk mencari *bug game Heva*. Tugas ini dilakukan dengan cara mencari informasi tentang *bug game Heva* dari user kemudian mencoba *bug* tersebut untuk pembuktian bahwa *bug* tersebut memang ada. Selanjutnya penulis mengambil *screenshot* bukti bahwa *bug* tersebut memang ada yang kemudian dikirim kepada *Head Game Master* via *e-mail*.

#### 3.3.1.2. Mengajukan usulan *event* Heva

Pada minggu pertama, penulis juga ditugaskan untuk mengajukan usulan *event Heva*. Penulis dibantu oleh rekan sesama *game master* dalam hal *formatting* pengajuan usulan *event*. Hasil usulan akan dipertimbangkan oleh *Head Game Master* dan akan dibuat penyesuaian jika dirasa diperlukan.



Gambar 3.1 Contoh *format* pengajuan *event* **Heva**

Pada gambar 3.1 terlihat *format* pengajuan *event* **Heva** yang terdiri dari beberapa bagian yaitu kalimat pembuka, nama *event*, ketentuan, tujuan dan target. Kalimat pembuka adalah salam bagi para *user* dan merupakan kata pengantar. Nama *event* dibuat semenarik mungkin agar para *user* mau melihat *event* tersebut. Ketentuan menjelaskan apa saja peraturan dan syarat untuk mengikuti *event* tersebut. Tujuan merupakan alasan mengapa penulis memilih *event* ini untuk diajukan. Target digunakan untuk menakar berapa banyak *user* yang ingin diharapkan oleh penulis untuk mengikuti *event* ini.

### 3.3.1.3 Mengambil *Screenshot* promosi **Puzzle Kingdom**

Pada minggu kedua, penulis ditugaskan untuk mengambil *screenshot* promosi **Puzzle Kingdom**. Penulis menggunakan *tools* **Microsoft Paint** sebagai alat bantu untuk menyimpan *screenshot*. Hasil *screenshot* tersebut digunakan sebagai

bagian *Media* di website **Puzzle Kingdom**

(<http://puzzlekingdom.qeon.co.id/media/screenshot>).

### 3.3.1.4 Melakukan *translate* untuk *game* **Puzzle Kingdom**

Pada minggu kedua dan ketiga, penulis ditugaskan untuk melakukan *translate* untuk *game* **Puzzle Kingdom**. Bahasa awal yang tersedia adalah bahasa Korea dan Inggris yang kemudian dialih-bahasakan menjadi bahasa Indonesia. Karena banyaknya kesalahan alih bahasa dari bahasa Korea ke bahasa Inggris, menyebabkan berubahnya arti sebenarnya sehingga penulis melakukan alih bahasa langsung dari bahasa Korea menjadi bahasa Indonesia dengan bantuan *tools* **Google Translate** yang kemudian disempurnakan oleh penulis menjadi bahasa Indonesia yang baik.

No	Name Korea	Name English	Name Indonesia
1	생산	A	A

Gambar 3.2 Contoh bagan *translate* dengan 3 bahasa

Desc Korea	Desc English	Desc Indonesia
기초 자원을	AB	AB

Gambar 3.3 Contoh bagan *translate* dengan 3 bahasa (lanjutan)

Pada gambar 3.2 terlihat beberapa kolom yaitu no, *name* Korea, *name* English dan *name* Indonesia. No berisi nomor urut. *Name* Korea berisi nama – nama objek

dalam bahasa Korea. *Name English* berisi nama – nama objek dalam bahasa Inggris. *Name Indonesia* berisi nama – nama objek dalam bahasa Indonesia setelah dialih-bahasakan dari bahasa Korea.

Pada gambar 3.3 terlihat beberapa kolom yaitu *desc Korea*, *desc English* dan *desc Indonesia*. *Desc Korea* berisi keterangan dari objek dalam bahasa Korea. *Desc English* berisi keterangan dari objek dalam bahasa Inggris. *Desc Indonesia* berisi keterangan dari objek dalam bahasa Indonesia setelah dialih-bahasakan dari bahasa Korea.

#### **3.3.1.5 Rapat kerja bulanan**

Pada minggu kedua dan keenam, penulis bersama rekan *game master* lainnya mengikuti rapat kerja bulanan untuk mendengarkan instruksi dari *Product Manager* dan *Head Game Master* mengenai arahan target user, *event* serta info penting untuk bulan selanjutnya.


#### **3.3.1.6 Mencari dan *mengupdate list bug game Puzzle Kingdom***

Pada minggu kedua hingga ketujuh, penulis ditugaskan untuk mencari dan *mengupdate list bug game Puzzle Kingdom* yang akan di *launching* bulan April. Penulis melakukan penjelajahan *in-game* secara mendalam dengan mencoba aktivitas – aktivitas *in-game* yang memungkinkan terjadinya *bug*. Pada tugas ini, penulis berkonsultasi kepada *Head Game Master* apakah dugaan penulis tentang suatu *bug* tertentu memang *bug* atau memang seperti itu fitur yang tersedia pada *game* tersebut. Setelah dikonsultasikan dengan *Head Game Master*, penulis memasukkan *bug* yang telah ditemukan tersebut ke dalam daftar *bug*. Selain *bug*, penulis juga mencari

kesalahan *script* yang merupakan kesalahan pengetikan ataupun ketidak-cocokan antara penulisan keterangan pada *game* dengan efek yang ditimbulkan.



Gambar 3.4 Contoh *bug* pada *game* **Puzzle Kingdom**

Topic:	Bug A
Priority:	High
Details:	ABCDE
Attached Picture:	
Should be:	QWERTY

Gambar 3.5 Contoh pelaporan *bug* pada *game* **Puzzle Kingdom**

Seperti dapat dilihat pada gambar 3.4, terdapat nama istana “??” yang seharusnya tidak terdapat pada menu dikarenakan ini adalah *bug*. Pada gambar 3.5 merupakan contoh tampilan pelaporan *bug* pada game **Puzzle Kingdom** yang terdiri dari baris *topic*, *priority*, *details*, *attached picture* dan *should be*. Pada baris *topic* berisi informasi mengenai judul *bug*. Pada baris *priority* berisi informasi seberapa penting *bug* tersebut untuk diperbaiki. Pada baris *details* berisi informasi rincian tentang *bug* tersebut serta kronologi kejadian sebelum *bug* tersebut terjadi. Pada baris *attached picture* berisi *screenshot* tentang *bug* yang ditemukan. Pada baris *should be* berisi informasi apa yang seharusnya terjadi jika mengikuti kronologi tersebut.

### 3.3.1.7 Mengadakan *event* Heva dan Shadow Company

Pada minggu kedua hingga ketujuh, penulis ditugaskan untuk mengadakan *event* pada game **Heva** dan **Shadow Company**. Untuk *event game Heva*, terdapat *event weekly* dan *event monthly*. *Event weekly* adalah *event* yang dilaksanakan setiap hari dalam satu minggu dimana *event* setiap harinya berbeda –beda. Untuk jadwal *event weekly* lebih lengkap dapat diakses di website **Heva** (<http://heva.qeon.co.id/news/event/weekly-event>). *Event monthly* adalah *event* yang dilaksanakan setiap bulan yang biasanya menunjang *update* yang dilakukan pada game **Heva**. Sedangkan untuk *event game Shadow Company*, hanya terdapat *event monthly*. *Event* yang dijalankan ada yang harus dijalankan oleh 2 *game master* dan ada juga yang dapat dijalankan oleh seorang *game master*.





Gambar 3.6 Contoh event Heva



Gambar 3.7 Contoh hasil event Shadow Company



Gambar 3.8 Contoh pelaporan event Heva

Peserta Event	
No	Nick
1	A
2	B
3	C
4	D
5	E
6	F
7	G
8	H
9	I
10	J

Gambar 3.9 Contoh pelaporan event Heva (lanjutan)

Seperti dapat dilihat pada gambar 3.6, penulis sedang melaksanakan event pada game Heva. Pengambilan screenshot digunakan untuk membuktikan bahwa penulis pada jadwal yang ditentukan telah melaksanakan event.

Dapat dilihat pada gambar 3.7, penulis telah selesai melaksanakan event pada game Shadow Company dan mengambil screenshot untuk pendataan data list pemenang event guna pemberian hadiah keikut-sertaan event.

Pada gambar 3.8 terlihat *screenshot* peserta *event* pada game **Heva**. Pengambilan *screenshot* digunakan untuk pembuatan *list* peserta *event* untuk pemberian hadiah partisipasi *event*.

Pada gambar 3.9 terlihat daftar peserta *event*. Pada daftar ini terdapat 2 kolom yaitu *no* dan *nick*. *No* merupakan nomor urut sementara *nick* merupakan *nickname* dari *user* yang mengikuti *event*. Daftar ini kemudian akan dikirim melalui *e-mail* kepada *Head Game Master* yang kemudian diberikan kepada *IT department* untuk diberikan hadiah kepada karakter tersebut.

### 3.3.1.8 Membuat *guide game* **Puzzle Kingdom**

Pada minggu ketiga, penulis ditugaskan untuk membuat *guide game* **Puzzle Kingdom**. Pada tugas ini, penulis melakukan *testing compatibility game* **Puzzle Kingdom** terhadap beberapa *web browser* yang hasilnya dikirimkan kepada *Head Game Master* via *e-mail*. Selanjutnya penulis membuat *Frequently asked questions (FAQ)* *game* **Puzzle Kingdom** yang berisi pertanyaan yang biasa akan ditanyakan oleh *user*.

```
Internet Explorer : Compatible  
Google Chrome : Compatible  
Mozilla Firefox : Compatible  
Safari : Compatible  
Opera : Compatible  
Sea Monkey : Compatible  
Maxthon Cloud Browser : Compatible  
Lunaspape6 : Compatible
```

Gambar 3.10 *List compatibility web browser* terhadap game **Puzzle Kingdom**

1. Q: ABC?  
A: ABCDE.
  
2. Q: FGH ?  
A: FGHIJ.
  
- Contoh :  
FGHIJ bla bla bla bla bla.
  
3. Q: KLM ?  
A: KLMNO
  
- Contoh :  
KLMNO bla bla bla bla bla.

Gambar 3.11 Contoh FAQ game **Puzzle Kingdom**

Pada gambar 3.10 terlihat *list compatibility web browser* terhadap game **Puzzle Kingdom**. *Testing* ini dilakukan untuk diinformasikan kepada *user* agar memakai *web browser* tersebut guna terhindar dari masalah – masalah yang tidak diinginkan ketika bermain.

Pada gambar 3.11 terlihat *list FAQ game Puzzle Kingdom*. *List* tersebut dibagi menjadi 3 bagian yaitu *question*, *answer* dan contoh. Pada bagian *question* berisi tentang pertanyaan yang kemungkinan dilontarkan oleh *user*. Pada bagian *answer* adalah jawaban dari pertanyaan yang pada bagian sebelumnya ditanyakan. Pada bagian contoh adalah penjelasan dari jawaban dengan menggunakan contoh untuk memperjelas maksud yang dijelaskan pada bagian *answer* jika penulis merasa bagian *answer* cukup rumit. Kegunaan *FAQ* ini adalah sebagai informasi dasar bagi *user* agar memiliki pengetahuan dasar tentang game **Puzzle Kingdom**.

### 3.3.1.9 Mengajukan usulan *event* **Puzzle Kingdom**

Pada minggu ketiga, penulis ditugaskan untuk mengajukan usulan *event* **Puzzle Kingdom**. *Format* pengajuan *event* **Puzzle Kingdom** sama dengan *format* pengajuan *event* **Heva** (gambar 3.1). Karena *game* **Puzzle Kingdom** belum *launching* pada minggu ketiga, maka penulis membuat usulan *event* **Puzzle Kingdom** untuk beberapa bulan periode mengingat dibutuhkankannya *event* sebagai daya tarik *user* untuk bermain *game* baru.

### 3.3.1.10 Memastikan *server* tidak terjadi masalah

Pada minggu ketiga hingga ketujuh, penulis ditugasi untuk memastikan *server* tidak terjadi masalah pada hari – hari dimana jadwal masuk penulis adalah *shift* sore dan *shift* malam. Penulis diwajibkan menyalakan 2 komputer dan komputer tersebut *login* ke *game* **Heva** dan **Shadow Company** agar penulis dapat mengetahui ketersediaan *game*. Jika terdapat masalah pada *server* (tidak bisa *login* ke *game* karena jaringan , *server* down, listrik padam atau *disconnected* massal) maka penulis diharuskan untuk menulis laporan *trouble server* serta melakukan *contact* terhadap *IT department* untuk diperbaiki masalah pada *server* tersebut.



Gambar 3.12 Contoh masalah pada *server*

<b>tanggal</b>	<b>server</b>	<b>channel</b>	<b>machine ( IP )</b>
28 Maret 2013	A	B	xxx.xxx.xxx.xxx
28 Maret 2013	A	B	xxx.xxx.xxx.xxx
29 Maret 2013	A	B	xxx.xxx.xxx.xxx
29 Maret 2013	A	B	xxx.xxx.xxx.xxx
29 Maret 2013	A	B	xxx.xxx.xxx.xxx

Gambar 3.13 Contoh laporan *trouble server*

waktu down	waktu up	Keterangan	ID	Nick
00:00	00:00	C	A1	B1
00:00	00:00	C	A2	B2
00:00	00:00	C	A3	B3
00:00	00:00	C	A4	B4
00:00	00:00	C	A5	B5

Gambar 3.14 Contoh laporan *trouble server* (lanjutan)

Pada gambar 3.12 terlihat diantara “CH-02” dan “CH-04” tidak terdapat “CH-03” mengakibatkan *user* tidak dapat masuk kedalam “CH-03”. Setelah menghubungi *IT department*, masalah pun terselesaikan.

Pada gambar 3.13 terlihat contoh laporan *trouble server* yang terdiri dari tanggal, *server*, *channel* dan *machine (IP)*. Pada tanggal diisikan tanggal terjadinya masalah. Pada *server* diisikan *server in-game* mana yang terjadi masalah. Pada *channel* diisikan *sub-server in-game* mana yang terjadi masalah. Pada *machine (IP)* diisikan *IP* dari *komputer* yang mendeteksi masalah.

Pada gambar 3.14 terlihat beberapa kolom yaitu waktu *down*, waktu *up*, keterangan, *ID* dan *Nick*. Pada waktu *down* diisikan waktu kapan masalah mulai terjadi. Pada waktu *up* diisikan waktu kapan masalah terselesaikan. Pada keterangan diisikan deskripsi tentang masalah yang terjadi. Pada *ID* diisi untuk mencatat *ID user* yang melaporkan masalah pada *server*, jika *Game Master* yang menemukan masalah maka kolom ini dikosongkan. Pada *nick* diisi untuk mencatat nama karakter *user* yang melaporkan masalah pada *server*, jika *Game Master* yang menemukan masalah maka kolom ini dikosongkan.

### 3.3.1.11 Rapat untuk *event* Puzzle Kingdom

Pada minggu keempat, penulis beserta *Head Game Master* dan *Product Manager* melakukan rapat untuk mempertimbangkan *event* **Puzzle Kingdom**. Penulis memberikan penerangan mendetail dari usulan *event* yang pada minggu sebelumnya telah dibuat. Kemudian *Head Game Master* dan *Product Manager* mempertimbangkan dari segi kemenarikan *event*, hadiah *event* serta *benefit* yang akan diterima perusahaan dengan adanya *event* tersebut. Hasil rapat kemudian direkap oleh penulis.

### 3.3.1.12 Membuat *timeline event* Puzzle Kingdom

Pada minggu keempat, penulis ditugaskan untuk membuat *timeline event* **Puzzle Kingdom** berdasarkan hasil rekap rapat yang telah dilaksanakan. Penulis mencantumkan keterangan detail setiap *event* beserta waktu dan periode *event* tersebut. Selanjutnya penulis menyerahkan dokumen tersebut kepada *Product Manager* untuk diperiksa kembali serta difinalisasi.

Event Name	April					Mei					Juni				
	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9	W10	W11	W12	W13	W14	W15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															

Gambar 3.15 Contoh *timeline* **Puzzle Kingdom**



Pada gambar 3.15 terlihat terdapat beberapa kolom yaitu *event name* dan nama bulan (april, mei dan juni). Kolom *event name* berisi nama *event* yang akan dijalankan. Deskripsi dari *event* terdapat di bagian *comment* di setiap *field*. Sedangkan kolom nama bulan digunakan untuk menandakan kapan *event* tersebut akan dijalankan.

### **3.3.1.13 Melakukan *testing* untuk *update game* Heva dan Shadow Company**

Pada minggu keempat dan keenam, penulis dan rekan sesama *Game Master* ditugasi untuk melakukan *testing* untuk *update game* **Heva** dan **Shadow Company**. *Testing* ditujukan untuk mencari kelebihan, kelemahan, *bug* serta membuat berita di *website* mengenai *update* tersebut.

### **3.3.1.14 Membuat *video* promosional Puzzle Kingdom**

Pada minggu kelima, penulis ditugaskan untuk membuat *video* promosional **Puzzle Kingdom**. Pengambilan *video* menggunakan *tools* **Fraps** yang hasilnya kemudian diberikan kepada *department Creative*. *Video* yang telah di-*edit* tersebut kemudian di-*publish* di bagian *video* pada *website* **Puzzle Kingdom** (<http://puzzlekingdom.qeon.co.id/media/video>).

### **3.3.1.15 Membuat usulan fitur Puzzle Kingdom**

Pada minggu kelima, penulis ditugaskan untuk membuat usulan fitur pada *game* **Puzzle Kingdom**. Usulan – usulan ini kemudian dikirimkan kepada *Head*

*Game Master* melalui *e-mail* yang kemudian akan dikaji dan jika memang dirasa dibutuhkan maka *Head Game Master* akan mengirimkan kepada pihak *developer game* untuk dibuatkan fitur tersebut.

Judul Saran Fitur

Deskripsi singkat

Deskripsi mendetail bla bla bla bla bla bla.

Gambar 3.16 Contoh *format* usulan saran fitur **Puzzle Kingdom**

Pada gambar 3.16 terlihat terdapat beberapa bagian yaitu judul saran fitur, deskripsi singkat dan deskripsi mendetail. Judul saran fitur menerangkan tentang nama fitur yang akan diusulkan. Deskripsi singkat menerangkan tentang gambaran umum mengenai fitur yang akan diusulkan. Deskripsi mendetail menerangkan ketentuan, peraturan serta lokasi secara mendalam dan dijelaskan sejelas mungkin mengenai fitur yang akan diusulkan.

### 3.3.1.16 Membuat *content UI* untuk *website*

Pada minggu kelima, penulis ditugaskan untuk membuat *content UI* untuk *website*. Tugas ini terdiri dari membuat informasi dasar mengenai *game Puzzle Kingdom*, membuat informasi tentang *User Interface game Puzzle Kingdom* dan cara bermain *game Puzzle Kingdom*. Hasil dari tugas tersebut kemudian di *posting* pada forum Qeon (<http://www.qeon.co.id/forum/forumdisplay.php?85-Guide-amp-Class-Discussion>) dan juga pada *website Puzzle Kingdom*

(<http://puzzlekingdom.qeon.co.id/guide/user-interface>). Dalam melakukan tugas ini, penulis memperhatikan segi Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). IMK adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi system computer interaktif. Salah satu ilmu IMK adalah pengaturan display, konsistensi dalam pengaturan data, informasi yang efisien, beban memori yang minimal, kompatibilitas tampilan data dengan pemasukan data dan fleksibilitas kendali.

### **3.3.1.17 Melakukan *maintenance game***

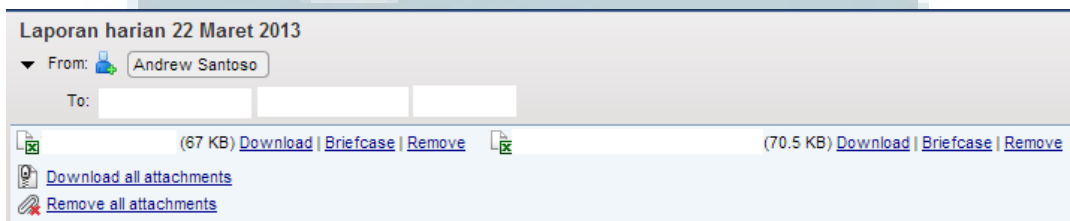
Sejak minggu pertama hingga ketujuh, penulis ditugaskan untuk melakukan *maintenance game Heva dan Shadow Company*. *Maintenance* dilakukan setiap hari Rabu. Lama *maintenance* ditentukan apakah *game* tersebut memiliki *update* atau tidak. Pada saat *maintenance*, *server* dimatikan sehingga *user* tidak dapat masuk ke dalam *game* hingga waktu *maintenance* selesai dan dibuka kembali. Setelah *maintenance* selesai, penulis beserta rekan – rekan *Game Master* melakukan *testing* terhadap fitur – fitur guna memastikan bahwa tidak terdapat *bug*.

### **3.3.1.18 Membuat laporan harian**

Sejak minggu pertama hingga minggu ketujuh, penulis ditugaskan untuk membuat laporan harian. Laporan harian berisi mengenai *progress* yang dikerjakan oleh penulis pada hari tersebut, *feedback user* pada hari tersebut, kondisi *server* pada hari tersebut serta hasil *event*. Laporan harian dikirim via *e-mail* kepada *Head Game Master* dan *Product Manager*.

Game : A			
No	Positif	Negatif	Saran
	A	A B	A B C

Gambar 3.17 Contoh laporan *feedback user*



Berikut saya laporkan pertanggal 22 Maret 2013.

Kondisi server Heva :  
 Kondisi server SC :  
 Kondisi server PK :

Berikut saya lampirkan Trouble Server dan Feedback user.

Sekian daily report saya sampaikan.  
 Thank you.

Regards,

Andrew Santoso  
 Game Master

-----  
 PT. Qeon Interactive  
 MidPlaza 2, LG Floor. Jl. Jend. Sudirman Kav 10-11. Jakarta 10220 - Indonesia.  
 Mobile: +62.857.166.62770 Phone: +62.21.570.6222 Fax: +62.21.5734.555

Gambar 3.18 Contoh laporan harian

Pada gambar 3.17 terdapat beberapa kolom yaitu no, positif, negatif dan saran. Pada kolom no berisi nomor urut *feedback user*. Pada kolom positif berisi *feedback user* yang mendukung atau memuji kinerja / fitur *game*. Pada kolom negatif berisi *feedback user* yang menjelekkan atau mengkritik kinerja / fitur *game*. Pada kolom saran berisi *feedback user* yang memberikan masukan fitur *game*.

Pada gambar 3.18 merupakan contoh laporan harian. Terdiri dari kondisi *server* dan lampiran. Pada kondisi *server* diisikan apakah *server* terdapat masalah atau tidak. Sementara lampiran berisi *feedback user* dan *trouble server* jika ada.

### **3.3.2. Kendala yang ditemukan**

Dalam pengerjaan tugas sebagai *Game Master*, ditemukan beberapa kendala yang menyulitkan penulis. Kendala yang dialami yaitu kurangnya pengalaman di industri *game online*, sistem *shifting* yang diterapkan guna menjaga ketersediaan *server* dan krisis ide untuk *event* karena banyaknya *event* yang diadakan.

Kendala kurangnya pengalaman di industri *game online* karena sebelumnya penulis belum pernah bekerja di perusahaan yang bergerak di industri jasa penyediaan *game online*.

Kendala sistem *shifting* yang diterapkan guna menjaga ketersediaan *server* karena penulis tidak terbiasa untuk bergadang dari malam hingga pagi yang menyebabkan adanya rasa kantuk pada penulis ketika bekerja.

Kendala krisis ide untuk *event* karena banyaknya *event* yang diadakan karena banyaknya *event* yang telah dilaksanakan pada *game – game* tersebut dimana penulis dihimbau oleh *Head Game Master* sebisa mungkin untuk tidak mengulang *event* yang pernah diadakan sehingga penulis harus mencari ide baru.

### **3.3.3. Solusi atas kendala yang ditemukan**

Dari kendala yang telah disebutkan diatas maka penulis mencari solusi untuk menyelesaikan kendala tersebut. Solusi yang ditemukan penulis yaitu bertanya

kepada sesama rekan *Game Master* mengenai hal yang masih kurang dimengerti, menyesuaikan jadwal tidur, jadwal libur dan jadwal kerja yang dapat berubah - ubah setiap bulannya dan meminta bantuan ide sesama rekan *Game Master* serta inspirasi dari data penjualan *voucher* dan barang *in-game*.

Solusi bertanya kepada sesama rekan *Game Master* mengenai hal yang masih kurang dimengerti menjadi solusi yang tepat karena rekan *Game Master* lainnya sudah memiliki pengalaman yang cukup banyak sehingga dapat membantu penulis pada hal yang penulis kurang mengerti.

Solusi menyesuaikan jadwal tidur, jadwal libur dan jadwal kerja yang dapat berubah - ubah setiap bulannya menjadi solusi yang tepat karena dengan pengaturan jadwal yang telah disesuaikan dengan jadwal kerja meminimalisir tingkat kantuk penulis dengan cara tidur siang pada hari dimana penulis mendapatkan jadwal *shift* malam.

Solusi meminta bantuan ide sesama rekan *Game Master* serta inspirasi dari data penjualan *voucher* dan barang *in-game* menjadi solusi yang tepat karena rekan *Game Master* lainnya telah mengetahui *event* apa saja yang pernah dibuat sebelum penulis melakukan kerja magang. Dengan adanya data penjualan *voucher* dan barang *in-game*, penulis menjadi tahu barang apa saja yang sering dibeli oleh *user* sehingga dapat meningkatkan ketertarikan *user* untuk mengikuti *event*.