



### **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 II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

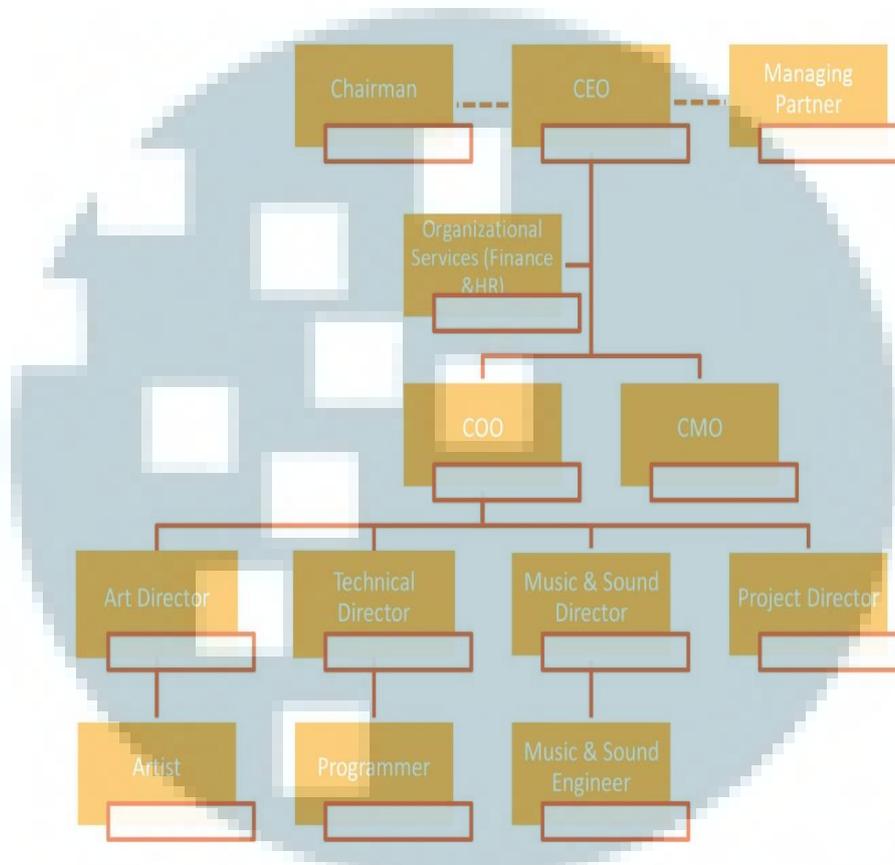
#### 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Tinker Games adalah sebuah team yang terbentuk oleh tiga mahasiswa ITB Panji Prakoso Sunairman, Karunia Ramadhan, dan Mohammad Zaki pada November 2011 untuk memasuki sebuah kompetisi aplikasi dan *game*. Setelah berpartisipasi dan sukses meraih berbagai prestasi di tingkat nasional, Muhammad Ajie Santika bergabung. Beliau percaya bahwa Tinker Games mempunyai potensi dan juga peluang untuk menjadi sebuah industry kreatif.

Kemudian Tinker bertemu dengan Systec Group, setelah melakukang beberapa *pitching*, Tinker Games didanai dan resmi menjadi perusahaan pada Juli 2012 dengan nama PT Tinkerindo Interaktif (Santika, 2013).

UMMN

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.1. Struktur Organisasi Tinker Games

UMMN