



### **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 I

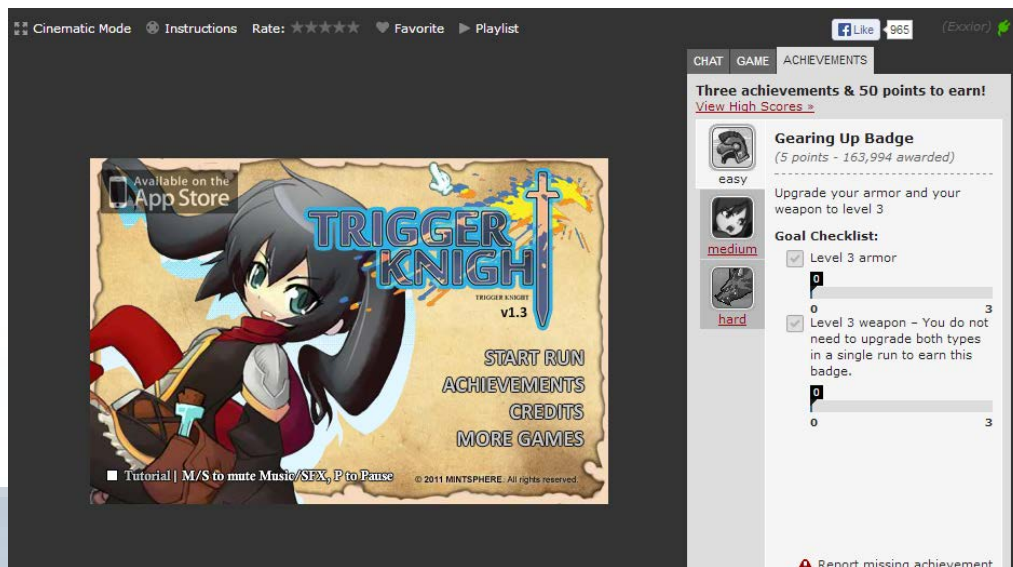
## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir sejak dirilisnya perangkat *mobile*, jumlah penggunanya meningkat dengan sangat pesat (Olson, 2012). Di sisi lain, internet pun semakin mudah untuk diakses dan bisa digunakan secara *wireless*. Dengan sudah umumnya perangkat *mobile* yang dipakai, banyak perusahaan berusaha mencari cara untuk memudahkan *developer* untuk mengembangkan aplikasinya dan dipasarkan melalui sebuah *online store*. Salah satu perusahaan yang menyediakan fasilitas tersebut adalah Nokia, yang memiliki *Nokia Store* sebagai media untuk menyediakan konten berupa aplikasi, *mobile game*, *video*, dan gambar bagi pengguna-pengguna Nokia.

Mintsphere Studio sebagai salah satu *developer game* di Indonesia membuat sebuah *game* berjudul *Trigger Knight*. *Game* tersebut awalnya dirilis di sebuah portal *game* Kongregate dan sudah dimainkan sekitar 800.000 kali. Dengan jumlah angka yang tergolong sukses untuk sebuah *game*, Mintsphere Studio yang masih merasa kurang menginginkan supaya *game Trigger Knight* juga dapat dikenal dan dimainkan oleh pengguna perangkat *mobile* yang jumlahnya meningkat dengan pesat.

Dengan mudahnya akses untuk membuat aplikasi bagi *developer* dari Nokia dan suksesnya *game Trigger Knight* di portal *game* Kongregate membuat Mintsphere Studio tertarik untuk melakukan *porting game Trigger Knight*, yang sebelumnya sudah pernah dirilis untuk platform iOS dan Android, dan *Trigger Knight Extend* untuk platform Symbian pada Nokia Asha.



Gambar 1.1 Game *Trigger Knight* yang dibangun dengan *platform* Flash yang ditampilkan dengan *web browser*

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan khusus dan tujuan umum.

**Tujuan Khusus:** Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan untuk melakukan *port game Trigger Knight* dan *Trigger Knight Extend* yang merupakan ekspansi dari *Trigger Knight* untuk Nokia Asha.

**Tujuan Umum:** Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan agar penulis memiliki kemampuan secara profesional untuk

- a. menyelesaikan masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang diperoleh di universitas,
- b. mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu,
- c. memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa, dan
- d. *link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama dua bulan terhitung dari 1 Juli 2013 sampai dengan 2 September 2013 di divisi Programmer, Mintsphere Studio, Jakarta.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Mintsphere Studio adalah

- a. Mahasiswa magang datang ke kantor perusahaan yang bertempat di Tanjung Duren Timur Dalam 6 no. 6, Jakarta Barat, setiap hari kerja, yaitu Senin sampai Jumat.
- b. Lama jam kerja untuk Senin – Jumat tidak dipermasalahkan dan waktu datang juga tidak dipermasalahkan selama mahasiswa dapat memberikan *progress* dalam pekerjaan yang dikerjakan.
- c. Libur kerja terjadi pada tanggal 17 Agustus 2013 (Hari Kemerdekaan Republik Indonesia).

U M M N