

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

GameLab.id memiliki latar belakang yang menarik sebagai bagian dari dunia pendidikan dan pelatihan digital di Indonesia yang berfokus pada pengembangan game online dan konten edukasi interaktif.



#### 2.1. Gambar logo Perusahaan

Sumber: <https://www.gamelab.id/about/>

GameLab.id berdiri Tahun 2011 oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia yang juga dikenal dengan nama Educa Studio. Sehingga saat ini GameLab.id telah aktif selama 13 tahun.

Mimpi dan Tujuan: GameLab.id ingin mempersatukan dunia pendidikan dengan industri melalui inisiatif yang terus ditingkatkan untuk mempercepat peningkatan efisiensi pendidikan itu sendiri. Mereka bertujuan untuk memberikan pelatihan dan *workshop* guna meningkatkan keterampilan melalui Akademi GameLab.id serta menyediakan kesempatan bagi talenta untuk berinteraksi dengan dunia industri melalui program magang dan karir.

Adaptasi dan Perkembangan: GameLab.id telah beradaptasi dengan perubahan tren pendidikan terutama setelah pandemi tahun 2020 sehingga metode pengajaran yang mereka terapkan tetap relevan dengan kondisi saat itu.

## ANALISA SWOT

Tabel 2.1 Tabel SWOT

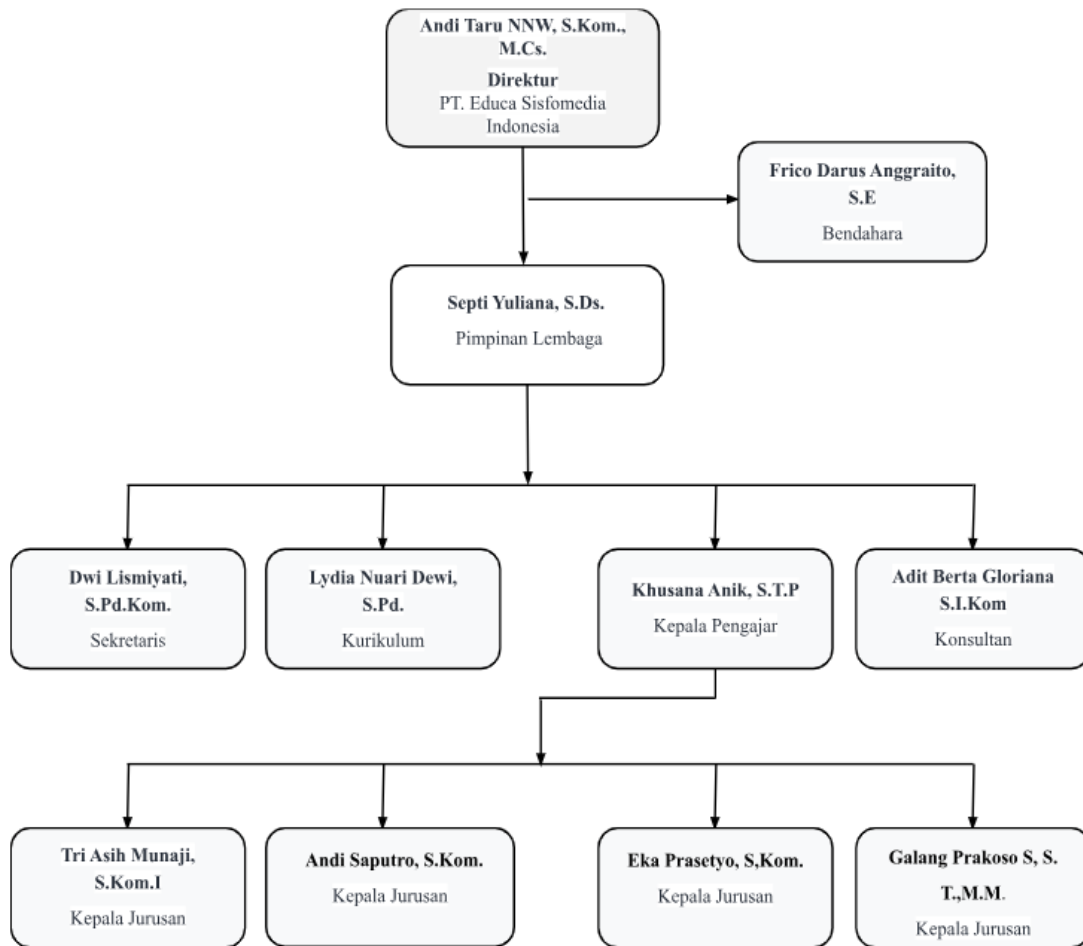
<b>Strengths (Kekuatan)</b>	<p>Pendidikan dan Pelatihan Khusus: Menawarkan program magang yang dirancang khusus untuk industri game maupun animasi, memberikan keterampilan yang relevan bagi peserta.</p> <p>Pengalaman Praktis: Peserta mendapatkan pengalaman langsung dalam meningkatkan persaingan untuk menarik peserta. Mudah bagi masyarakat, mahasiswa, dan siswa untuk bergabung dalam program magang ini karena berbasis online.</p>
<b>Weaknesses (Kelemahan)</b>	<p>Ketergantungan pada Jaringan Perusahaan: Keberhasilan program magang sangat bergantung pada kolaborasi dengan dengan perusahaan yang bersedia menerima magang.</p> <p>Sumber Daya Terbatas: Mungkin memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas, dana, atau sumber daya pengajaran dibandingkan dengan institusi pendidikan formal.</p> <p>Kesadaran Masyarakat: Program mungkin belum diketahui luas di kalangan mahasiswa atau <i>fresh graduate</i> yang mencari peluang di industri game.</p>
<b>Opportunities (Peluang)</b>	<p>Pertumbuhan Industri Game: Meningkatnya minat dan investasi dalam industri game memberikan peluang untuk menarik lebih banyak peserta magang</p> <p>Kemitraan dengan Universitas: Berkolaborasi dengan institusi pendidikan untuk menawarkan program magang resmi dapat meningkatkan visibilitas dan kredibilitas.</p> <p>Peningkatan Keterampilan Digital: Tren global menunjukkan permintaan tinggi untuk keterampilan digital, termasuk</p>

	<p>pengembangan game, membuka ruang untuk lebih banyak program magang.</p>
<p><b>Threats (Ancaman)</b></p>	<p>Persaingan dan Program Lain: Banyak program magang baru di berbagai bidang, termasuk teknologi dan media, dapat meningkatkan persaingan untuk menarik peserta.</p> <p>Perubahan Teknologi dan Tren: Industri game yang selalu berubah dapat menyebabkan kebutuhan untuk terus memperbaiki kurikulum dan metode pengajaran.</p> <p>Krisis Ekonomi: Situasi ekonomi yang tidak stabil dapat mempengaruhi kemampuan perusahaan untuk merekrut peserta magang atau menerima mereka di dalam tim.</p>

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



## 2.2 Struktur organisasi



2.2. Gambar bagan perusahaan  
Sumber: Dokumentasi penulis

Adapun struktur organisasi dari perusahaan Gamelab sangatlah sederhana pekerjaan yang dilakukan akan langsung dihubungkan kepada salah satu kepala jurusan yaitu Andi Saputro, S.Kom.