

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penetrasi *smartphone* telah mengubah cara manusia berinteraksi serta mengakses hiburan, termasuk dalam industri *game*. Pertumbuhan pesat *game online* berbasis *mobile* mendorong munculnya bentuk hiburan baru yang menggabungkan pengalaman personal, kompetitif, dan sosial dalam satu ekosistem [1]. *Game* tidak lagi sekadar sarana rekreasi, tetapi juga menjadi media sosial tempat pengguna membangun komunitas, menjalin hubungan, dan berbagi pengalaman. *Mobile Social Network Games (MSNGs)* menggabungkan fitur jejaring sosial dengan mekanisme permainan untuk menciptakan *social presence* atau rasa “kehadiran bersama” antar pemain, yang terbukti meningkatkan niat penggunaan berkelanjutan [2].

Interaksi sosial dan perilaku pencarian kebaruan (*novelty seeking*) merupakan faktor penting dalam adopsi *multiplayer mobile games*, terutama di kalangan generasi muda [3]. Semakin tinggi tingkat interaksi dan kesenangan yang dirasakan, semakin besar pula minat pengguna untuk terus bermain. Loyalitas pemain dalam *game online* juga sangat dipengaruhi oleh tingkat ketergantungan sosial (*interdependence*) antar pemain, di mana kerja sama dan tantangan bersama dapat memperkuat ikatan komunitas serta meningkatkan retensi pemain [4]. Dengan demikian, aspek sosial, interaksi komunitas, dan pengalaman emosional menjadi faktor utama dalam membangun loyalitas serta keberlanjutan penggunaan aplikasi *game* modern.

PT Hexa Global Teknologi merupakan perusahaan pengembang *game* yang juga memberikan layanan pembuatan *game* untuk klien eksternal. Seiring berkembangnya pasar *game online* dan *multiplayer*, muncul kebutuhan untuk membangun ekosistem sosial yang lebih kuat di antara para pemain. Saat ini, perusahaan belum memiliki *platform matchmaking* yang dapat membantu pemain menemukan partner bermain dengan cepat dan mudah berdasarkan preferensi seperti *game*, *role*, waktu bermain, dan bahasa. Kondisi ini dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan keterlibatan pemain serta retensi jangka panjang terhadap *game* yang dikembangkan oleh perusahaan, terutama dalam membangun interaksi sosial dan rasa kebersamaan antar pemain dalam jangka panjang.

Sebagai langkah awal untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi *matchmaking* pemain *game* berbasis *Flutter*. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi sarana bagi pemain dalam menemukan partner bermain dengan lebih cepat, efisien, dan terarah. Melalui fitur-fitur seperti sistem *swipe*, profil pemain yang dipersonalisasi, *group chat* otomatis, dan sistem *kudos rating*, aplikasi ini diharapkan dapat memperkuat elemen sosial dalam ekosistem *game* perusahaan. Dengan demikian, proyek ini menjadi solusi yang relevan dan strategis dalam mendukung tujuan perusahaan untuk meningkatkan interaksi serta pengalaman bermain para penggunanya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja.
2. Memperoleh wawasan dan pengalaman terkait dunia kerja.

Tujuan pelaksanaan program magang ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *matchmaking* pemain *game* yang berfungsi sebagai wadah mempertemukan pemain dengan preferensi yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan interaksi, koordinasi, dan keterlibatan dalam ekosistem *game* perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini berlangsung mulai 15 September 2025 hingga 15 Desember 2025. Kegiatan magang dilakukan secara *Work From Home (WFH)* dengan hari kerja normal Senin hingga Jumat pukul 08.00–17.00. Karena sistem *WFH* bersifat fleksibel, jam dan hari kerja dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Proses pengerjaan dilakukan melalui *GitHub* dan diawasi *supervisor*, Felix Carry, dengan *meeting* rutin yang dilaksanakan setiap kali selesai melakukan *push* pada *repository GitHub*.