

## 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 penggerjaan dilakukan melalui *GitHub* dan diawasi *supervisor*, Felix Carry, dengan *meeting* rutin yang dilaksanakan setiap kali selesai melakukan *push* pada *repository GitHub*.