

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Jember jurusan Teknik Informatika adalah suatu kurikulum yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa guna untuk melengkapi persyaratan kelulusan. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan guna mempelajari dan memperdalam ilmu yang telah diberikan maupun belum di berikan selama kegiatan di perkuliahan. Pengalaman magang yang dilakukan mahasiswa diharapkan dapat memperoleh keterampilan secara teori dan praktik. Mahasiswa diajarkan untuk dapat menjalankan tugas dan mengatasi segala persoalan-persoalan yang membutuhkan kreativitas serta solusi atas apa yang telah didapat selama Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini berlangsung.

PT Maulidan Teknologi Kreatif adalah mitra yang disepakati untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL). PT Maulidan Teknologi Kreatif memiliki tiga anak perusahaan yaitu SimHive, Rasyid Institute, Maulidan Games. Mahasiswa Politeknik Negeri Jember mempelajari dan memperdalam ilmu pada divisi Maulidan Games.

Maulidan Games merupakan sebuah studio game di Indonesia yang memproduksi game digital berbasis web, desktop, dan perangkat *mobile*. Dalam Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini jobdesk Mahasiswa dibagi berdasarkan pilihan dan nilai test awal masuk sehingga secara individu mendapatkan jobdesk dalam pekerjaan masing masing. Pembuatan game Hyper Casual Arcade adalah jobdesk Game Programing, Mahasiswa diharuskan membuat game dengan tema yang berbeda sesuai arahan dari pihak Maulidan Games.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Praktik Kerja Lapangan (PKL) bertujuan untuk melatih siswa untuk berkomunikasi atau berinteraksi secara profesional di dunia kerja yang sebenarnya.

1.2.2 Tujuan Khusus Praktik Kerja Lapangan (PKL)

1. Merancang Game Hyper Casual Arcade Free Throw menggunakan Construct 3.
2. Membangun Game Hyper Casual Arcade Free Throw menggunakan Construct 3.

1.2.3 Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Praktik Kerja Lapangan (PKL) diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap mahasiswa yaitu

1. Mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan bekal yang diperoleh selama kuliah ke dalam kegiatan nyata di masyarakat
2. Memperdalam dan mempelajari ilmu yang didapat selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)
3. Mendewasakan dan memperluas pemikiran, ide, dan wawasan yang akan digunakan pada kehidupan.

1.3 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan secara daring selama 3 bulan dimulai dari 6 September 2021 sampai 6 Desember 2021 yang bertempat di PT. Maulidan Teknologi Kreatif (Maulidan Games) yang beralamat di Jalan Klampis Anom VIII/F-150 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60117.

1.4 Metode Pelaksanaan

Adapun Metode Pelaksanaan yang dipilih dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengamatan secara daring penerapan teknologi pada Maulidan Games.

2. Melakukan tanya jawab kepada pihak yang berwenang di Maulidan Games.
3. Mengikuti Online Class Maulidan Games guna memperoleh atau memperdalam ilmu.
4. Pembuatan Game secara mandiri.