

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu kegiatan wajib mahasiswa yang harus dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan. Praktek Kerja Lapangan harus dilakukan di sebuah perusahaan yang sesuai bidangnya. Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang belum dimiliki atau belum diterima mahasiswa selama di perkuliahan dan sebagai sarana untuk memperlihatkan kegiatan pekerjaan di perusahaan secara langsung ke pada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mempraktekkan teori-teori yang didapatkan selama di perkuliahan. Pemilihan lokasi PKL bertempat pada PT.Maulidan Teknologi Kreatif.

Dari pengalaman Magang yang dilakukan mahasiswa diharapkan akan memperoleh keterampilan yang tidak semata-mata hanya bersifat teoritis saja, akan tetapi lebih dari pada keterampilan yang bersifat skill yang meliputi keterampilan fisik, intelektual, kemampuan berinteraksi dan berintegrasi, serta kemampuan manajerial.

Maulidan Teknologi Kreatif memiliki 3 anak perusahaan yaitu SimHive, Rasyid Institute dan Maulidan Games. Mahasiswa magang berada di divisi Maulidan Games. Maulidan Games merupakan sebuah studio game di Indonesia yang lebih tepatnya berada di Surabaya yang memproduksi game berbasis web, desktop dan mobile. Pemilihan lokasi di Maulidan Games sebagai tempat Praktek Kerja Lapangan ini didukung karena Maulidan Games merupakan perusahaan yang berkompeten dalam pembuatan Games dan mampu mendidik mahasiswa agar mengembangkan potensi yang dimiliki.

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat pada game mempunyai berbagai macam jenis seperti hiburan, simulasi dan Pendidikan (Martono, 2015). Game mempunyai pengaruh positif seperti melatih memecahkan masalah, melatih

logika, melatih saraf motoric dan keterampilan spasial, melatih untuk mengikuti arahan dan aturan (Hasan, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa game bukan hanya sebagai sarana hiburan namun juga game dapat memberi hal hal positif juga.

Dalam Praktek Kerja Lapang (PKL) ini, Mahasiswa akan diberikan serangkaian tugas harian ditempat Praktek Kerja Lapang (PKL) yang dapat menghubungkan keterampilan akademis yang telah diperoleh di perkuliahan dan dihubungkan dengan keterampilan praktek. Mahasiswa akan diajarkan bagaimana cara testing game yang baik dan benar.

Pemilihan House Flipper sebagai game yang dijadikan judul karena oleh perusahaan diberikan beberapa opsi game dan salah satu opsi tersebut adalah House Flipper. Penulis memilih House Flipper karena game ini adalah game yang dijadikan benchmark utama dari game game lain. House Flipper adalah game yang memiliki 92% review positif di steam sehingga game ini sangat cocok untuk dijadikan benchmark. Fitur dalam game ini juga beragam dimana fitur fitur tersebut sangat membantu dalam permainan dan minim defect atau kecacatan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### 1.2.1 Tujuan Umum PKL

1. Untuk mengetahui penerapan testing yang benar pada sebuah game
2. Untuk mengetahui cara pengujian game yang di lakukan di Maulidan Games

### 1.2.2 Tujuan Khusus PKL

1. Mempraktekkan Ad Hoc Testing secara langsung pada game House Flipper
2. Mengetahui bagaimana penerapan Ad Hoc Testing jika diterapkan pada House Flipper

### 1.2.3 Manfaat PKL

Mahasiswa dapat mengetahui lebih dalam tentang Ad Hoc Testing yang dipraktekkan secara langsung dengan menggunakan game House Flipper sebagai media penerapan testing.

### **1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja**

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (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**

#### **a. Pelaksanaan Peserta.**

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilakukan dengan metode:

1. Dengan melakukan pengamatan secara daring penerapan teknologi pada Maulidan Games
2. Melakukan tanya jawab kepada pihak yang berwenang di Maulidan Games
3. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan penerapan teknologi yang dibutuhkan di Maulidan Games

#### **b. Pelaksanaan Pembimbingan**

Pelaksanaan pembimbingan Praktek Kerja Lapangan (PKL) akan dilaksanakan oleh :

1. Pembimbing Lapang dari perusahaan setempat
2. Dosen Pembimbing atau staf pengajar yang ditunjuk oleh Politeknik Negeri Jember yang bertugas membimbing mahasiswa dari awal keberangkatan sampai penilaian akhir kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL)