

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember (Polije) merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasional, yaitu suatu program pendidikan yang mengarahkan proses belajar mengajar pada tingkat keahlian dan mampu melaksanakan serta mengembangkan standar-standar keahlian secara spesifik yang dibutuhkan sektor industri. Sistem pendidikan yang diberikan berbasis pada peningkatan dan keterampilan sumber daya manusia dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar yang kuat, sehingga lulusannya mampu mengembangkan diri untuk menghadapi perubahan lingkungan. Disamping itu lulusan Polije diharapkan dapat berkompetensi di dunia industri dan mampu berwirausaha secara mandiri.

Sejalan tuntutan peningkatan kompetensi sumber daya manusia yang handal, maka Polije dituntut untuk merealisasikan pendidikan akademik yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu kegiatan pendidikan akademik yang dimaksud adalah Praktek Kerja Lapang (PKL) selama 3 bulan untuk Program Diploma III yang dilaksanakan pada semester 5 (lima). Kegiatan ini merupakan prasyarat mutlak kelulusan yang diikuti oleh mahasiswa Polije yang dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus di dunia industri sesuai bidang keahliannya. Selama PKL mahasiswa akan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh di perkuliahan untuk menyelesaikan serangkaian tugas sesuai dengan lokasi PKL. Mahasiswa akan mentaati peraturan yang sudah ditetapkan oleh pihak perusahaan dan menghadiri kegiatan di hari kerja yang berlaku pada perusahaan atau instansi tersebut.

Maulidan Games merupakan sebuah studio game di Indonesia yang memproduksi game digital berbasis web maupun perangkat mobile di Kota Surabaya. Pada perusahaan ini kami melakukan kegiatan praktek kerja lapang selama 3 bulan untuk memenuhi syarat mutlak kelulusan di Politeknik Negeri Jember. Maulidan Games adalah perusahaan IT kreatif yang telah berkecimpung

dalam dunia industri pengembangan software sejak 2009 dan telah menghasilkan puluhan produk baik game maupun aplikasi serta bekerjasama dengan para publisher lokal maupun internasional. Salah satu penghargaan paling bergengsi yang telah diraih adalah Winner-Developer of The Year 2015 dalam Indonesia Game Developers Gathering Award.

Studio game Maulidan Games memiliki mimpi untuk menjadi developer game tercepat yang pernah ada. Untuk itu, produktivitas dan upaya menciptakan konten kreatif yang menarik sekaligus mendidik dengan skala internasional terus ditingkatkan, yang Mengusung motto "Tough in Consistency and Acceleration", dengan berusaha menekankan produksi yang disertai kontrol kualitas dengan sebaik dan secepat mungkin.

Developing game pada Maulidan Games bekerja dengan pendekatan automasi, dimana pembuatan produk selalu dilakukan dengan bantuan framework dan engine yang diciptakan sendiri. Pendekatan automasi memungkinkan tercapainya efisiensi waktu produksi dan mengurangi tingkat kesalahan yang terjadi karena faktor manusia (human error). Selain itu, pendekatan tersebut memungkinkan auto-delegasi sehingga produk kami terselesaikan 100% sesuai jadwal, dengan berpedoman pada prinsip contingency plan.

Pada project yang dikerjakan untuk kegiatan praktek kerja lapang ini berjudul "Science School", game ini adalah game mengusung tema edukasi diperuntukan untuk anak rentang usia yang sedang menjalani Pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak hingga kelas tiga Sekolah Dasar. Game "Science School" ini mengusung gameplay mekanis berbasis Fisika yaitu Force, Motion, Energy, yang nantinya mekanisme dibuat akan berisi pengetahuan mengenai apa itu gaya, gerak dan energi yang ada di sekitar kita.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat laporan praktek kerja lapang merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan diperoleh atau dituju selama kegiatan PKL.

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan laporan praktek kerja lapang (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan yang dilakukan di Maulidan Games Kota Surabaya. Selain itu, tujuan praktek kerja lapang (PKL) adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian kami berharap dapat mampu untuk mengembangkan keterampilan kami yang sudah diperoleh di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan laporan praktek kerja lapang (PKL) secara khusus adalah melakukan kegiatan yang diberikan oleh pihak Maulidan Games selama kegiatan praktek kerja lapang berlangsung dan melaksanakan tugas yang diberikan dengan benar dan sesuai kebutuhan yang sudah ditentukan. Tugas-tugas tersebut yang sudah diberikan diantaranya:

- a. Developing Game sesuai dengan peran/jobdesk dipilih dan mengerjakan project menggunakan prinsip-prinsip pendekatan Agile, yaitu SCRUM.
- b. Merancang dan membangun game Science School yang bertema Force, Motion Energy serta beberapa modul framework seperti Menu, Setting, Upgrade Menu dan Mini Game Skyjump ataupun Kalkulator Sederhana.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat laporan praktek kerja lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah Maulidan Games. Jl. Klampis Anom VIII No.F-150, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa

Timur 60117. Namun dikarenakan pelaksanaan sedang Pandemi Covid-19 maka Kegiatan Dilaksanakan secara daring/WFH dengan pantauan metode SCRUM.

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 01 Maret 2019 sampai dengan tanggal 30 April 2019. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu dimulai pada hari Senin sampai dengan hari Jumat dengan batasan waktu kerja pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB. Ketentuan yang diterapkan oleh Jurusan Teknologi Informasi pada Program Studi Manajemen Informatika yaitu selama 384 jam . Adapun perhitungan jam PKL yaitu: 8 jam x 68 hari = 544 jam sebagai jam kerja efektif di lokasi PKL dan pengerjaan laporan diluar jam pelaksanaan PKL.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam Praktek Lapang yaitu metode *SCRUM*. Untuk daily meeting SCRUM pada sekitar jam 08.00, Laporan Progress 13.00 dan Reporting pada jam 16.00 yang semuanya dilakukan melalui Online Meeting Google Meet, Google Hangouts, maupun ZOOM.

Langkah-langkah pengerjaan dengan menggunakan metode Scrum adalah sebagai berikut:



Gambar 1.3.2-1 Scrum