

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja lapang (PKL) merupakan salah satu kegiatan wajib mahasiswa yang harus dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan. Praktek Kerja Lapang harus dilakukan di sebuah perusahaan sesuai bidang (teknologi informasi) untuk memperoleh dan memperdalam ilmu pengetahuan yang belum dimiliki atau belum diterima mahasiswa saat perkuliahan, kegiatan ini dilakukan untuk memperlihatkan kegiatan pekerjaan di perusahaan secara langsung kepada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat ikut mempraktekkan secara langsung kegiatan di perusahaan dan mensinkronkan teori yang didapat di perkuliahan dengan baik dan benar. Pemilihan lokasi PKL jatuh pada PT. Maulidan Teknologi Kreatif atau yang lebih populer dengan nama Maulidan Games.

Maulidan Games merupakan sebuah studio game di Indonesia yang memproduksi game digital berbasis web maupun perangkat *mobile*. Dimana dengan terus meningkatkan produktivitas dan upaya dalam menciptakan konten kreatif yang menarik sekaligus mendidik dengan skala internasional. Maulidan Games dapat memproduksi game *casual* 20 sampai 60 pertahun, untuk *mid core* 2 sampai 3 per tahun dengan perbandingan kompleksitas *mid core* dan *casual* yaitu 1 : 20. Hal tersebut bisa tercapai dengan adanya *engine* dan *framework* yang dibuat sendiri, karena dengan adanya *engine* dan *framework* waktu pembuatan game cenderung lebih cepat dari studio game lain.

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 mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya, melatih memecahkan masalah, latihan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, melatih untuk mengikuti arahan dan aturan (Hasan, 2016). Jadi game merupakan sarana

pembelajaran yang cukup baik untuk melatih logika dan memecahkan masalah. Dengan bermain game bukan hanya akan mendapat hiburan tetapi juga mendapatkan beberapa hal positif yang dimiliki oleh game.

Sebagai sebuah game yang baru, game Aquaculture Land memerlukan sebuah pengujian untuk mengukur kualitas. Pengujian ini diperlukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan (*defect*) yang terjadi, sehingga dapat membantu Maulidan Games dalam memperbaiki dan meminimalisir *defect* yang muncul saat digunakan oleh pengguna. Di Maulidan Games terdapat 6 pengujian yang biasanya dilakukan oleh tim penguji, diantaranya yaitu *negative testing*, *localization testing*, *usability testing*, *confirmation testing*, *compatibility testing*, dan *regression testing*. Untuk lebih memastikan kepuasan pelanggan, ada beberapa pengujian yang dilakukan untuk menunjukkan bahwa perangkat lunak tidak bekerja seperti yang diharapkan, yang dikenal sebagai Pengujian Negatif. Terkadang, hanya satu tes yang gagal yang cukup untuk menyimpulkan bahwa perangkat lunak tidak berfungsi seperti yang diharapkan. Pengujian negatif juga disebut pengujian kotor, dimana salah satu elemen kualitas yang diuji penulis untuk mengukur kualitas dari game adalah *Negative Testing* atau *Error path testing / Failure testing*.

Hal ini menjadi acuan mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru yang belum didapatkan mahasiswa dari perkuliahan. Melakukan Praktek Kerja Lapang di perusahaan studio game, salah satunya di perusahaan PT. Maulidan Teknologi Kreatif yang bergerak di bidang teknologi informasi dalam pengembangan game dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari pengujian game Aquaculture Land dengan menggunakan *negative testing*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

1. Untuk mengetahui penerapan testing pada sebuah game
2. Untuk mengetahui pengujian pada sebuah game yang dilakukan di Maulidan Game

1.2.2 Tujuan Khusus

1. Dapat mempraktekkan pengujian *negative testing* secara langsung
2. Untuk mengetahui bagaimana melakukan pengujian *negative testing* pada game Aquaculture Land di Maulidan Games

1.2.3 Manfaat

Dengan adanya laporan Praktek Kerja Lapang ini semoga dapat membantu memberikan informasi yang dibutuhkan kepada masyarakat yang membutuhkan untuk menambah pengetahuan tentang pengujian perangkat lunak pada game Aquaculture Land dengan menggunakan *negative testing*.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan secara daring atau *work from home (WFH)* selama 3 bulan dimulai dari 5 Oktober 2020 sampai 15 Januari 2021 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

1. Melakukan pengumpulan informasi secara tidak langsung (*during*) dengan wawancara atau tanya jawab yang dilakukan secara *online* dan diskusi secara tidak langsung kepada pembimbing lapang atau pihak yang berwenang di Maulidan Games.
2. Mengikuti semua kegiatan yang berlangsung di perusahaan secara *online*.
3. Dengan melakukan studi pustaka yang berkaitan langsung dengan penerapan teknologi pada peralatan yang diperlukan serta mengumpulkan data sekunder sebagai penunjang.