

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu contoh teknologi informasi yang efektif untuk menyebarkan informasi adalah internet. Internet merupakan sarana komunikasi yang bersifat global. Dalam hal ini memudahkan setiap orang mengakses semua informasi di manapun dan kapanpun. Dengan adanya teknologi informasi, sarana dan prasarana di setiap perusahaan harus mengikuti perkembangan yang ada untuk mendukung kualitas perusahaan. Sehingga memungkinkan setiap orang dapat mengetahui informasi yang dibutuhkan mengenai perusahaan tersebut.

Salah satu perusahaan yang mengikuti perkembangan teknologi informasi adalah PT Horee Inovasi Indonesia yang merupakan sebuah perusahaan *E-Commerce* yang beroperasi di Indonesia. Berdiri pada tanggal 14 April 2014, Perusahaan ini memiliki 25 karyawan. Awalnya pembentukan Horee Inovasi Indonesia berawal dari pembuatan *software virtual mall* pertama di Indonesia, di Jakarta pada tahun 2015, *software* ini bernama *Horee Mall* yang merupakan sebuah aplikasi *E-Commerce* yang menawarkan cara berbelanja baru dan berbeda dari *E-Commerce* lainnya.

Kegiatan yang dilakukan pada saat kerja praktek adalah membangun sebuah Minigame yang bisa digunakan oleh konsumen yang menggunakan Horee Mall. Mini game yang terdapat pada *software* Horee mall terdapat pada bagian HoreeZone yang bisa diakses didalam Horee mall. PT Horee Inovasi Indonesia memiliki beberapa tim dengan fungsi yang berbeda-beda, seperti *Research and Development, Marketing and Promotion, Vendor Acquisition* dan *Customer Support*.

Penulis melakukan kerja praktek di bagian tim *Research and Development*. *Research and Development* ingin membuat minigame tambahan yang dapat digunakan oleh seluruh konsumen Horee pada HoreeZone. Minigame yang dibuat adalah sebuah minigame memancing ikan yang permainan nya dibatasi oleh waktu tertentu dan bertujuan untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Mini game dikembangkan dengan menggunakan *software* GameDevelop (GDevelop) yang merupakan *software open source* yang berfungsi sebagai *software* pembuatan game. Mini game akan dapat digunakan pada Horeezone pada aplikasi Horee mall.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menuangkan hasil yang diperoleh dari kegiatan yang dilakukan pada saat kerja praktek (KP) di PT Horee Inovasi Indonesia dalam laporan kerja praktek (KP) dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Minigame Horeezone : Hooky”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berikut beberapa perumusan masalah yang disusun dalam laporan, adalah:

1. Bagaimana membangun sebuah minigame dengan menggunakan GDevelop ?
2. Bagaimana cara merancang sebuah minigame tersebut ?
3. Bagaimana membuat minigame yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan *Research and development Horee* selaku *user*?

1.3 Maksud dan Tujuan

Tujuan dilaksanakannya kerja praktek pada Tim *Research and Development* di PT Horee Inovasi Indonesia, adalah :

1. Membangun minigame yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *research and development* PT Horee Inovasi Indonesia.
2. Membangun sebuah minigame bagi konsumen dalam aplikasi Horeezone.
3. Untuk mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan menerapkan pada dunia kerja.

4. Membangun mini game yang berjudul *Hooky*

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, yaitu :

1. Pembuatan mini game ini di khususkan untuk Horeezone.
2. Minigame ini menampilkan informasi mengenai *Score, Cara Permainan, dan Waktu*.
3. Pengembangan Minigame akan menggunakan *software* pengembangan GameDevelop.
4. Implementasi minigame yang dibuat tidak dilakukan oleh penulis karena terdapat alasan keamanan sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan

Membangun mini game yang dapat memberikan hiburan serta permainan tambahan pada fitur Horeezone bagi para konsumen di Horee Mall.

2. Bagi Penulis

Bisa merasakan suasana bekerja di lingkungan kantor secara langsung, membuat sebuah minigame sesuai dengan keinginan dan kebutuhan *user* dalam jangka waktu 1 bulan, dan bisa merasakan diskusi rapat untuk menyempurnakan Minigame yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam pembuatan laporan ini, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan kegiatan kerja praktek.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran umum perusahaan, visi, misi, dan kondisi tempat kerja.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil analisa dan pembahasan mengenai Sistem HoreeZone.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran terhadap penyusunan laporan kerja praktek.