

## LAPORAN PERENCANAAN OPERASIONAL LAYANAN PENGEMBANGAN GAME

---

### I. HALAMAN JUDUL

#### Perencanaan Operasional Layanan Pengembangan Game

I-DAMMZ GAME DEVELOPER

(Idham Kholid Nur Azizi – 20230801192)

### II. PENDAHULUAN

#### Deskripsi Singkat Ide Bisnis

Layanan Pengembangan Game ini menyediakan solusi komprehensif untuk pengembangan game interaktif dan berkualitas tinggi, melayani pengembang independen dan perusahaan kecil. Dengan pendekatan kustom dan dukungan berkelanjutan, layanan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan klien dengan harga kompetitif.

#### Tujuan Penyusunan

Dokumen ini disusun untuk merancang perencanaan operasional yang efektif dalam mendukung keberhasilan bisnis pengembangan game, mencakup aktivitas utama, sumber daya, alur kerja, serta analisis risiko.

### III. AKTIVITAS OPERASIONAL UTAMA

#### Rincian Aktivitas Utama

1. **Perencanaan dan Ideasi:**  
Diskusi dengan klien untuk memahami visi mereka, analisis pasar dan penentuan fitur utama game.
  - Jadwal: Mingguan atau sesuai proyek.
2. **Desain Game:**  
Pengembangan konsep visual, karakter, dan storyboard.
  - Jadwal: Harian selama 2-4 minggu.
3. **Pemrograman dan Prototyping:**  
Pengembangan protipe game awal dan pengujian fungsional.
  - Jadwal: Harian selama 4-6 minggu.
4. **Pengujian dan Debugging:**  
Mengidentifikasi dan memperbaiki bug untuk memastikan kualitas game.
  - Jadwal: Harian selama 2 minggu.
5. **Peluncuran dan Dukungan Pasca-Peluncuran:**  
Rilis game ke pasar serta memberikan dukungan teknis dan pembaruan.
  - Jadwal: Bulanan.

### IV. SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN

1. **Tenaga Kerja**
  - Desainer Game: 2 orang (grafis dan animasi).
  - Programmer: 3 orang (backend dan frontend).
  - QA Tester: 1 orang (pengujian game).
  - Project Manager: 1 orang (koordinasi).
2. **Bahan Baku/Inventori**
  - Lisensi perangkat lunak (Unity, Unreal Engine).
  - Aset visual dan suara kustom.
3. **Peralatan dan Teknologi**
  - Komputer dengan spesifikasi tinggi.
  - Server cloud untuk penyimpanan dan kolaborasi.
4. **Lokasi dan Fasilitas**
  - Kantor dengan ruang kerja kolaboratif.
  - Ruang khusus untuk pengujian game.

## V. DIAGRAM ALUR KERJA

No.	Tahap Operasional	Kegiatan	Output
1.	Perencanaan	Diskusi dengan klien, analisis pasar.	Rencana proyek dan fitur game.
2.	Desain	Membuat storyboard, desain karakter, UI/UX.	Konsep desain dan prototipe awal.
3.	Pemrograman	Koding backend/frontend, pengembangan prototipe.	Versi alfa game.
4.	Pengujian	Uji coba fitur, debugging.	Versi beta yang stabil.
5.	Peluncuran & Dukungan	Rilis game, pembaruan, dan dukungan teknis.	Game yang dirilis dan diperbarui.

## VI. ANALISIS RISIKO OPERASIONAL

Risiko	Dampak	Strategi Mitigasi
Keterlambatan penyelesaian proyek	Penurunan kepuasan klien.	Buat jadwal realistis dan monitor progres secara berkala.
Kesalahan teknis atau bug yang kompleks	Kualitas game menurun.	Implementasi pengujian otomatis dan manual.
Kekurangan tenaga ahli	Penundaan proyek.	Rekrut freelancer tambahan untuk memenuhi kebutuhan.
Gangguan perangkat keras atau perangkat lunak	Penundaan operasional.	Gunakan teknologi cadangan dan backup rutin.

## VII. PENUTUP

Dokumen ini merancang kerangka operasional yang sistematis untuk menjalankan layanan pengembangan game secara efisien. Dengan fokus pada fleksibilitas, kualitas, dan manajemen risiko, operasional bisnis ini dapat mendukung penciptaan game yang sesuai dengan ekspektasi klien. Rekomendasi meliputi pengelolaan jadwal yang ketat dan penerapan pengujian menyeluruh untuk memastikan kepuasan klien serta kelancaran operasional.

## VIII. FOTO LOKASI

- Ruang Kerja Coworking dan Berkolaboratif:

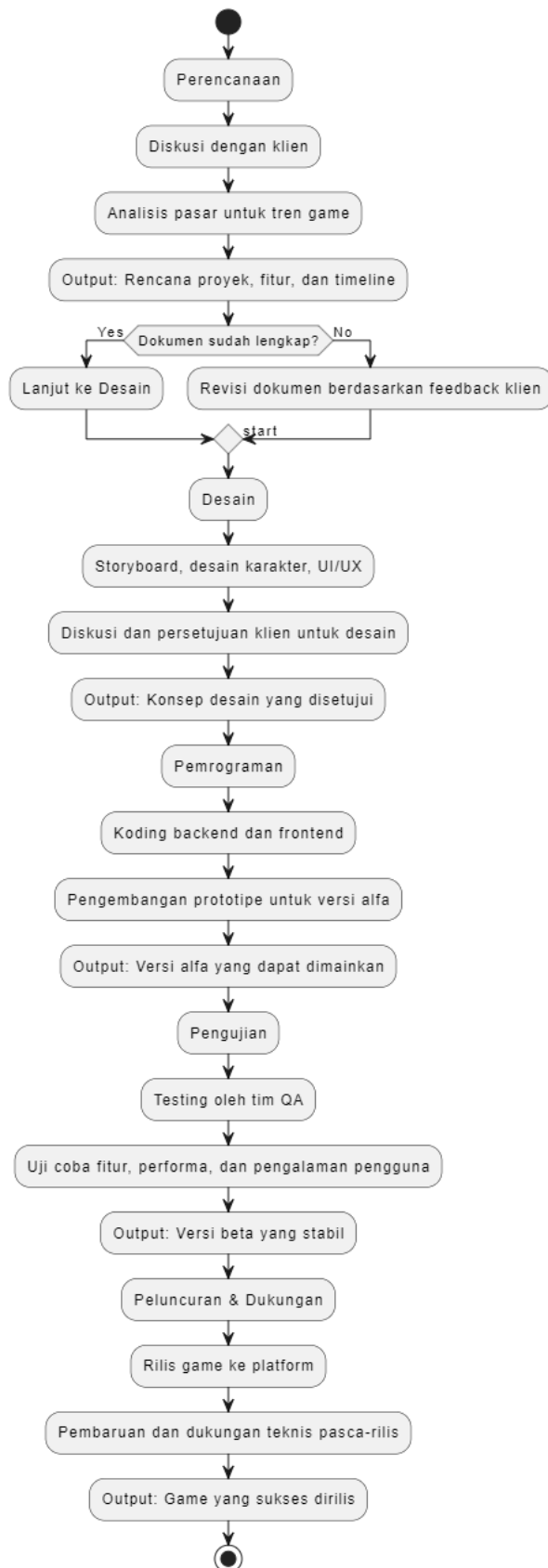


- Menunjukkan area tempat tim bekerja bersama dan berfokus pada area yang menyediakan fasilitas TI lengkap.

## IX. TABEL DETAIL SUMBER DAYA

Kategori	Detail	Jumlah	Estimasi Biaya
<b>Tenaga Kerja</b>	Programmer	3 orang	Rp 20.000.000/bulan/orang
	Desainer Game	2 orang	Rp 15.000.000/bulan/orang
	QA Tester	1 orang	Rp 12.000.000/bulan
<b>Teknologi</b>	Komputer High-End (Desain & Pemrograman)	5 unit	Rp 25.000.000/unit
	Lisensi Unity & Unreal Engine		
<b>Lokasi &amp; Fasilitas</b>	Ruang Kerja (Sewa Kantor)	1 lokasi	Rp 50.000.000/tahun
<b>Inventori</b>	Aset Visual dan Audio (Pihak Ketiga)	-	Rp 5.000.000/proyek

## X. ILUSTRASI ALUR KERJA



### 1. Perencanaan

- Tahap awal yang melibatkan diskusi dengan klien untuk memahami visi dan kebutuhan mereka.
- Aktivitas ini juga mencakup analisis pasar untuk tren game dan penentuan fitur utama.
- Output: Rencana proyek, fitur game, dan timeline.

### 2. Desain

- Fokus pada pengembangan storyboard, desain karakter, serta antarmuka pengguna (UI/UX).
- Tahap ini melibatkan diskusi dan persetujuan klien terhadap desain yang telah dibuat.
- Output: Konsep desain yang telah disetujui dan siap untuk dieksekusi.

### 3. Pemrograman

- Melibatkan pengkodean backend dan frontend untuk menciptakan prototipe awal dari game.
- Prototipe ini dikenal sebagai versi alfa yang dapat dimainkan.
- Output: Versi alfa game untuk uji coba awal.

### 4. Pengujian

- Uji coba dilakukan oleh tim QA untuk mengidentifikasi bug, meningkatkan performa, dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal.
- Hasil dari pengujian adalah versi beta game yang stabil.
- Output: Versi beta yang lebih siap untuk dipublikasikan.

### 5. Peluncuran dan Dukungan Pasca Peluncuran

- Game dirilis ke platform yang telah ditentukan.
- Layanan dukungan meliputi pembaruan teknis dan fitur pasca-rilis untuk menjaga kualitas dan kepuasan pengguna.
- Output: Game yang sukses dirilis dan terus diperbarui sesuai kebutuhan.