

Intisari

ANALISA PROYEK PENGEMBANGAN VIDEO GAME PADA PT. GAMELOFT INDONESIA

Farrell Viardisa
12/335819/EK/19049
Skripsi

Industri *video game* yang terus berkembang, memunculkan berbagai tuntutan yang meningkatkan kompleksitas pada proyek pengembangan *video game*. Menjadi semakin penting bagi perusahaan pengembang untuk menerapkan praktik manajemen proyek yang efektif untuk meningkatkan daya saing perusahaan. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi aktivitas kritis, aktivitas non-kritis dan menghitung waktu penyelesaian proyek tercepat.

Objek penelitian yang dipilih adalah proyek pengembangan *video game* berjenis balap (*racing*) berjudul Asphalt 8. Data berasal dari dokumen dan laporan pasca proyek, serta wawancara dengan karyawan PT. Gameloft yang pernah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dengan proyek. Metode analisis data yang digunakan adalah CPM (*Critical Path Method*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 9 dari 57 aktivitas proyek adalah tergolong kritis. Jika terdapat kendala pada aktivitas tersebut, yang membuat waktu penyelesaiannya tertunda, maka keseluruhan proyek juga akan tertunda. Sementara itu, 48 aktivitas lain tergolong non-kritis, sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam penjadwalan proyek. CPM menunjukkan bahwa waktu penyelesaian proyek tercepat adalah 175 hari.

Kata Kunci : Manajemen Proyek, Pengembangan Video Game, CPM

Abstract

ANALYSIS OF VIDEO GAME DEVELOPMENT PROJECT AT PT. GAMELOFT INDONESIA

Farrell Viardisa
12/335819/EK/19049
Undergraduate Thesis

Video game industry continues to grow, bringing up various demands that further increase the complexity of video game development projects. It is becoming increasingly important for video game development companies to implement effective project management practices to increase company's competitiveness. This study aims to identify critical activities, non-critical activities and calculate the fastest project completion time.

The chosen research object was a racing video game development project called Asphalt 8. Sources of data used are from project documents and post-project reports, as well as interviews with employees of PT.Gameloft that have been involved either directly or indirectly with the project. The data analysis method used is CPM (Critical Path Method).

Results showed that 9 out of 57 project activities are classified as critical. If there are obstacles to the activity, which makes the completion time delayed, the entire project will also be delayed. Meanwhile, 48 other activities are classified as non-critical, thus allowing flexibility on project scheduling. CPM shows that the fastest project completion time is 175 days.

Keywords: *Project Management, Video Game Development, CPM.*