

**IMPLEMENTASI RISET PRODUK *AUGMENTED REALITY*,
KOMPETITOR METAVERSE, DAN REKRUTMEN PROFESI
DI BIDANG SOLUSI TEKNOLOGI UNTUK
PENGEMBANGAN BISNIS MONSTER GROUP SURABAYA**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

PUTRI WANDA YASMINE FARADILA

NPM. 20083010005

NOFA AULIYATUL MAULIDIYYAH

NPM. 20083010029

PROGRAM STUDI SAINS DATA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR**

2024

SURAT PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Wanda Yasmine Faradila

NPM : 20083010005

Dan,

Nama : Nofa Auliyatul Maulidiyyah

NPM : 20083010029

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang kami lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di perusahaan/instansi:

Nama Perusahaan/Instansi : Monster Group

Alamat : Ruko Section One, Jl. Rungkut Industri Raya No.1
Blok F-11, Kendangsari, Kec. Tenggilis Mejoyo,
Surabaya, Jawa Timur 60292

Valid, dan Perusahaan/Instansi tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika kami menyalahi surat pernyataan yang kami buat maka kami siap menepatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan kami buat sebagai syarat laporan PKL di prodi Sains Data, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Kami,



Putri Wanda Yasmine Faradila
NPM. 20083010005



Nofa Auliyatul Maulidiyyah
NPM. 20083010029

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN


Judul : Implementasi Riset Produk *Augmented Reality*, Kompetitor Metaverse, Dan Rekrutmen Profesi Di Bidang Solusi Teknologi Untuk Pengembangan Bisnis Monster Group Surabaya

Oleh : Putri Wanda Yasmine Faradila (20083010005)
Nofa Auliyatul Maulidiyyah (20083010029)

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Tresna Maulana Fahrudin, S.ST., M.T.

NIP. 199305012022031007


MONSTER GROUP

Sherina Friskila Nurtiara, S.S

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126199403 2001

Koordinator

Program Studi Sains Data



Dr. Eng. Ir. Dwi Arman Prasetya, ST., MT., IPU

NIP. 198012052005011002

Mary Semi
27/05 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap Mahasiswa : Putri Wanda Yasmine Faradila
NPM : 20083010005
Program Studi : Sains Data
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“IMPLEMENTASI RISET PRODUK *AUGMENTED REALITY*, KOMPETITOR METAVERSE, DAN REKRUTMEN PROFESI DI BIDANG SOLUSI TEKNOLOGI UNTUK PENGEMBANGAN BISNIS MONSTER GROUP SURABAYA“** adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Surabaya, 20 Mei 2024

Mahasiswa,



Putri Wanda Yasmine Faradila

NPM. 20083010005

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap Mahasiswa : Nofa Auliyatul Maulidiyyah
NPM : 20083010029
Program Studi : Sains Data
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“IMPLEMENTASI RISET PRODUK AUGMENTED REALITY, KOMPETITOR METAVERSE, DAN REKRUTMEN PROFESI DI BIDANG SOLUSI TEKNOLOGI UNTUK PENGEMBANGAN BISNIS MONSTER GROUP SURABAYA“** adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal,dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Surabaya, 20 Mei 2024

Mahasiswa,



Nofa Auliyatul Maulidiyyah

NPM. 20083010029

Judul : Implementasi Riset Produk *Augmented Reality*,
Kompetitor Metaverse, Dan Rekrutmen Profesi Di
Bidang Solusi Teknologi Untuk Pengembangan Bisnis
Monster Group Surabaya

Studi Kasus : Monster Group Surabaya

Penulis : Putri Wanda Yasmine Faradila (20083010009)
Nofa Auliyatul Maulidiyyah (20083010029)

Dosen Pembimbing : Tresna Maulana Fahrudin, S.ST., M.T.

ABSTRAK

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan bagian dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Salah satu dari program ini adalah Magang dan Studi Independen (MSIB). Fokus penelitian ini adalah pada skema Magang Mandiri, sebuah kerjasama dari Universitas Pembagunan Nasional Veteran Jawa Timur dengan perusahaan terkait. Penulis mengikuti Magang Mandiri dengan judul "Implementasi Riset Produk *Augmented Reality*, Kompetitor Metaverse, Dan Rekrutmen Profesi Di Bidang Solusi Teknologi Untuk Pengembangan Bisnis Monster Group Surabaya". Pada era modern saat ini pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam proses penyampaian informasi mengalami perkembangan yang pesat. Teknologi terbaru yang digunakan dalam penyampaian informasi saat ini adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). Monster Group memiliki anak perusahaan bernama Monster AR. Penelitian ini berfokus pada implementasi riset produk untuk pengembangan bisnis Monster AR. Selain itu, penelitian ini juga membahas kompetitor Metaverse dan rekrutmen profesi.

Kata Kunci : *augmented reality, riset produk, monster group surabaya.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat dan hidayahnya penulis mampu untuk menyelesaikan penulisan laporan kegiatan magang yang berjudul “Implementasi Riset Produk *Augmented Reality*, Kompetitor Metaverse, Dan Rekrutmen Profesi Di Bidang Solusi Teknologi Untuk Pengembangan Bisnis Monster Group Surabaya”. Kegiatan magang ini dilaksanakan di Monster Group Surabaya. Laporan PKL ini berisi tentang segala kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama kurang lebih 6 bulan di Monster Group Surabaya serta pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama mengikuti kegiatan magang.

Terima kasih kepada Bapak Tresna Maulana Fahrudin, S.ST., M.T sebagai pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan pengarahan selama penulisan laporan PKL ini. Tidak lupa juga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang ikut serta memberikan bimbingan, dukungan dan memotivasi sehingga laporan PKL ini dapat diselesaikan:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT., IPU. selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Dr. I Gede Susrama M.D, S.T., M.T., IPU. selaku Koordinator Program Studi Sains Data Universitas Pembangunan Nasioanal “Veteran” Jawa Timur.
5. Bapak Sugiarto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Wali.
6. Bapak Tresna Maulana Fahrudin, S.ST., M.T selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Ageng Budiharjo Wijaya, SE., M.Sc., CFP selaku Direktur Monster Group Surabaya.
8. Ibu Sherina Friskila Nurtiara, S. S. selaku pembimbing lapangan

9. Ibu Andhini Sandra Pratiwi, S.Hum. selaku PIC dari Business Unit TOG Indonesia
10. Bapak Tezza Ranga Putra, S.Kom. selaku PIC dari Monster MAC
11. Seluruh karyawan Monster Group yang sudah mensupport.
12. Seluruh rekan-rekan magang di Monster Group Surabaya yang sudah saling membantu.

Penulis menyadari bahwa laporan PKL ini masih terdapat banyak kekurangan serta kata – kata yang masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran, kritik, dan masukan dari pembaca guna mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang. Semoga apa yang penulis sampaikan dalam laporan PKL ini dapat bermanfaat untuk para pembaca dan khususnya bagi penulis pribadi.

Surabaya, 20 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Tujuan Magang Mandiri.....	16
1.3 Manfaat Magang Mandiri.....	17
1.4 Mahasiswa Menguraikan Tujuan Penulisan Topik Magang.....	17
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	18
2.1 Sejarah Mitra Magang.....	18
2.2 Struktur Organisasi Mitra Magang.....	19
2.3 Visi dan Misi.....	24
2.4 Kegiatan Produksi (Barang/Jasa).....	25
BAB III PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN	28
3.1 Posisi/Kedudukan Kegiatan Magang.....	28
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas.....	29
3.2.1 Analisis Segmentasi Pelanggan.....	32
3.2.2 <i>People Analytic</i>	40
3.3 Pembelajaran Hal Baru.....	45
BAB IV PENUTUP.....	47
4.1 Kesimpulan.....	47
4.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Monster Group	19
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Monster Group Surabaya.....	19
Gambar 3.1 Diagram Alir Riset Produk Ar.....	29
Gambar 3.2 Diagram Alir Metaverse	30
Gambar 3.3 Diagram Alir Rekrutmen Profesi.....	31
Gambar 3.4 Contoh <i>AR Drawing</i>	33
Gambar 3.5 Contoh <i>AR Photo Booth</i>	34
Gambar 3.6 Contoh <i>AR Filter</i>	36
Gambar 3.7 Contoh <i>AR Packaging</i>	37
Gambar 3.8 Contoh <i>AR Business Card</i>	37
Gambar 3.9 Contoh <i>Interactive Floor</i>	38
Gambar 3.10 Contoh <i>Interactive Wall</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>AR Drawing</i>	33
Tabel 3.2 <i>AR Photo Booth</i>	34
Tabel 3.3 <i>AR Filter</i>	35
Tabel 3.4 <i>AR Packaging</i>	36
Tabel 3.5 <i>AR Business Card</i>	36
Tabel 3.6 <i>Interactive Floor</i>	38
Tabel 3.7 <i>Interactive Wall</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Surat Keterangan Magang).....	50
Lampiran 2 (Sertifikat Magang).....	52