

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG  
PENGEMBANGAN APLIKASI GAME CERIYA  
(CERDAS CERMAT DAN CERITA RAKYAT)  
CV GAMA PUTRA SANTOSA**

*Handwritten signature in blue ink.*



Anjasmoro Tri Chorisa  
1900018328

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
2023**

## Lembar Persetujuan

### HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang Ini Telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Anjasmoro Tri Chorisa.  
NIM : 1900018328.  
Tempat Praktik Magang : CV. Gama Putra Saneosa.  
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan.

Yogyakarta, 24 Januari 2023

Menyetujui,  
Ketua/Kepala/Direktur  
Instansi

[TTD dan CAP INSTANSI]

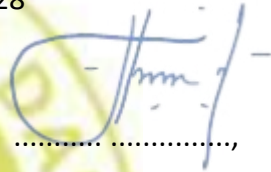
  
(.....)  
NIP/NIY.

## HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG  
PERANCANGAN UI/UX SISTEM HELPDESK DEPARTEMEN IT  
PT SINAR SENTOSA PRIMATAMA

ANJASMORO TRI CHORISA  
1900018328

PEMBIMBING: (Lisna Zahrotun S.T., M.Cs.)  
(NIY : 60150773)



20-2

PENGUJI : (Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom.)  
(NIY 60910095)



23/2/23

Yogyakarta, .....

Kaprodi S1 Informatika



24/02/2023

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.  
NIP/NIY 60040496

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik magang ini dengan baik. Praktik magang ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa di jurusan Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan. Laporan Praktik magang ini disusun sebagai pelengkap praktik magang yang telah dilaksanakan lebih kurang 3 bulan di PT Sinar Sentosa Primatama.

Dengan selesainya laporan praktik magang ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan banyak dukungan dan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Supriyanto, S.T., M.T.selaku koordinator magang
2. Ibu Dewi Soyusiawaty, S.T., M.T selaku dosen wali
3. Ibu Lisna Zahrotun S.T., M.Cs.Selaku dosen pembimbing magang
4. Bapak Achmad soleh, S.Kom. selaku pembimbing lapangan magang
5. Teman-teman Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan
6. Serta orang tua yang selalu memberi dukungan

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat dibutuhkan oleh penulis.

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Persetujuan</b> .....	2
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	8
<b>BAB I</b> .....	9
<b>Pendahuluan</b> .....	9
<b>A. Latar Belakang</b> .....	9
<b>B. Identifikasi masalah</b> .....	10
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	10
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	10
<b>E. Tujuan Kerja Praktik</b> .....	10
<b>F. Manfaat Kerja Praktik</b> .....	10
<b>BAB II</b> .....	12
<b>Gambaran Instansi</b> .....	12
<b>A. Gambaran Umum</b> .....	12
1. Sejarah Instansi .....	12
2. Visi Misi .....	12
3. Alamat dan Kontak Instansi .....	13
<b>B. Struktur Organisasi</b> .....	13
<b>C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik</b> .....	14
<b>D. Gambaran system pada Instansi/Klien</b> .....	15
<b>E. Proses Bisnis</b> .....	15
<b>BAB III</b> .....	17
<b>Tahapan Praktik Magang</b> .....	17
<b>A. Lokasi KP, Alamat, Kontak Pembimbing KP</b> .....	17
<b>B. Rencana Observasi</b> .....	17
<b>C. Rancangan jadwal kegiatan magang</b> .....	17
<b>BAB IV</b> .....	19
<b>Pembahasan</b> .....	19
<b>A. Hasil Observasi Magang</b> .....	19

1. Proses Bisnis.....	19
2. Rincian Pekerjaan.....	19
<b>B. Pembahasan Sistem yang Dibangun .....</b>	<b>19</b>
1. Problem yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktik Magang .....	19
2. Analisis Terhadap Hasil Observasi.....	19
3. Capaian Magang.....	20
4. Keberlanjutan.....	33
<b>BAB V.....</b>	<b>34</b>
<b>Penutup.....</b>	<b>34</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>34</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>34</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>35</b>
<b>a. Logbook.....</b>	<b>35</b>
<b>b. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang .....</b>	<b>39</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Anggota dan Jabatan	14
Tabel 2.2 Ruangan dan Jumlah	14
Tabel 3.1 Jadwal dan Alur pelaksanaan Magang	18

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Organisasi	14
Gambar 2.2 Proses Bisnis	16
Gambar 4.1 Layout Flowchart Game	21
Gambar 4.2 Use Case	22
Gambar 4.3 Desain UI UX game pada Figma	22
Gambar 4.4 hasil design ke png	23
Gambar 4.5 Implementasi Design ke Asset Unity	23
Gambar 4.6 Pemrograman di visual studio code	23
Gambar 4.7 Proposal Game CERIYA GEMASTIK	24