

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

GEMASTIK atau Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, merupakan program Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi, dengan berbagai bidang yang mana salah satunya adalah Pengembang Aplikasi Game yang berhubungan dengan Pendidikan anak di Indonesia dengan tema, **"TIK untuk Indonesia Pulih Lebih Cepat Bangkit Lebih Kuat"**.

Smartphone merupakan sebuah perangkat elektronik yang paling sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang selalu memanfaatkan smartphone untuk setiap kegiatan baik sebagai sarana untuk komunikasi, bekerja, maupun hiburan.

Indonesia merupakan negara dengan begitu banyaknya keanekaragaman budaya yang dan hayati, mulai dari sabang hingga merauke, banyak sekali perbedaan pada setiap daerah, mulai dari suku, agama, ras dan antar golongan. Pada era modern dengan teknologi yang sangat berkembang, orang-orang terutama anak-anak menggunakan game sebagai sarana hiburan serta sebagai sarana mengganti waktu luang, dengan adanya game banyak sekali anak-anak yang menghabiskan waktu di depan smartphone mereka, dengan adanya kemajuan dan kemudahan teknologi saat ini anak-anak cenderung lebih mudah kecanduan dengan gadget mereka, tetapi sangat jarang sekali dalam penggunaannya diawasi oleh orang tua mereka ataupun di gunakan untuk mencari hal-hal berbaur ilmu pengetahuan, mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game hingga lupa waktu.

Dengan menghabiskan banyak waktu pada game yang bisa dibilang menghibur namun kurang dalam ilmu pengetahuan, ini lah yang membuat lunturnya pemahaman mereka tentang Ilmu pengetahuan Sosial terutama tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia, padahal Indonesia memiliki begitu banyak kebudayaan yang terdiri dari berbagai daerah, dengan salah

satu dengan keanekaragaman budaya terbesar di dunia, mulai dari suku, bahasa daerah, hingga upacara daerah, ditambah dengan cerita-cerita rakyat yang tentunya sangat menghibur dan memberikan amanat sangat dalam untuk setiap pembaca.

Aplikasi game Ceriya ini memberikan sebuah game cerdas cermat asah otak tentang kebudayaan Indonesia dengan tampilan soal yang menarik karena dirangkum dengan bahasa yang mudah dipahami, bersamaan dengan pembahasan cerita rakyat daerah yang sangat terkenal dari dulu.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bisa saya simpulkan beberapa masalah yang ada antara lain sebagai berikut:

1. Anak-anak perlu membutuhkan pengetahuan dasar tentang budaya Indonesia.
2. Anak-anak suka memainkan game online di smartphone.
3. Dibutuhkan game yang bisa mengasah kemampuan pengetahuan budaya Indonesia pada anak.
4. Smartphone menjadi kekhawatiran untuk proses belajar anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam proyek pembuatan game Ceriya berbasis smartphone agar memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang budaya Indonesia

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yaitu bagaimana membuat game edukasi menjawab pertanyaan seputar budaya Indonesia.

E. Tujuan Kerja Praktik

Tujuan praktik magang di GPS studio membuat game membantu memperluas pengetahuan pada anak-anak dengan cara bermain menjawab pertanyaan budaya di Indonesia.

F. Manfaat Kerja Praktik

Manfaat praktik magang ini diharapkan dapat memberi sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan tentang pembuatan game

2. Hasil dari pembuatan game ini dapat bermanfaat bagi anak-anak
3. Menambah pengalaman dan pengetahuan saat berada didalam GPS studio.

BAB II

Gambaran Instansi

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Instansi

GPS (Gama Putra Santosa) Studio berdiri pada tahun 2011 yang didirikan oleh Bambang Robi'in Bersama dengan Ari Hadiyanto untuk membuat suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang IT dan videografi. Pada tanggal 28 Mei telah resmi tercatat dengan akte notaris no.17 oleh Siti Asmaul Khusnah, S.H

GPS studio fokus kepada penyediaan jasa dibidang IT dan videografi, missal menjadi konsultan kebutuhan user untuk pembuatan aplikasi, penyediaan alat untuk keperluan video grafi missal kamera, lighting, tempat. Pada saat mendapat CV. Gama Putra Santoso telah aktif sebagai mitra untuk pemenritahan dalam bidang penyediaan barang dan jasa yang dilakukan melalui tender (LPSE).

Pada tahun 2015, CV. Gama Putra Santosa mulai focus terhadap usaha bidang perangkat lunakm kegiatan utamanya adalah menjadi konsultan IT, pembuatan software kebutuhan, dan mengembangkan aplikasi. Pada tahun 2016, GPS studio mulai mengembangkan aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile dengan developer Bernama sahabat studio. Dengan perkembangan teknologi sampai sekarang GPS studio masih aktif dalam bidang IT dan videografi.

Pada tahun 2021, saat pandemic GPS studio lebih banyak bergerak dalam bidang podcast untuk menyampaikan informasi usaha UMKM di Jogjakarta bekerja sama dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Daerah, selain podcast GPS studio juga mulai membangun game edukasi yang berbasis mobile untuk meningkatkan pembelajaran.

2. Visi Misi

Visi:

- Menjadi perusahaan IT yang Dimanis dan Edukatif

Misi:

- Menyediakan lapangan pekerjaan

- Menyediakan wadah belajar dan mengembangkan ilmu untuk kebutuhan industry
- Mengembangkan produk
- produk inovatif edukatif.

3. Alamat dan Kontak Instansi

a. Nama Instansi: CV. Gama Putra Santosa

b. Alamat:

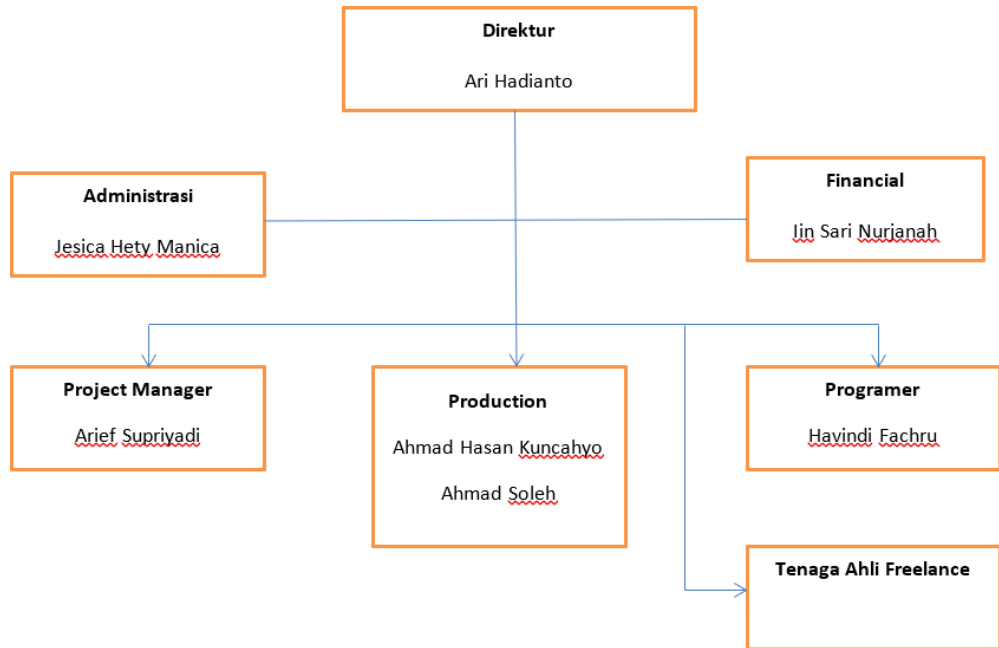
- 1) Desa/Kelurahan : Wiyoro
- 2) Kecamatan : Banguntapan
- 3) Kabupaten : Bantul
- 4) Provinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta
- 5) Kode Pos : 55197
- 6) No. Telepon : 081575625555

B. Struktur Organisasi

CV. Gama Putra Santosa merupakan perusahaan yang aktif dibidang videografi dan IT dimana perusahaan GPS sebagai penyedia jasa videografi dan menjadi konsultan IT. Tentu perusahaan sulit untuk berjalan jika hanya 1 orang didalamnya, oleh karena itu perusahaan ini memiliki struktur organisasi sebagai penentu keberhasilan perusahaan dalam mencapai tujuan. Struktur organisasi menggambarkan suatu Manager Production Mohammad Arief Karyawan - Aset Production Satria Dwijo P Financial Bambang Robi'in Owner Ari Hadianto hubungan, wewenang dan tanggung jawab setiap tingkatan yang dimiliki seseorang dalam organisasi. Struktur organisasi disusun dengan tujuan keberhasilan dalam bekerja sama dalam mengorganisir suatu progress perusahaan.

CV. Gama Putra Santosa terdiri dari beberapa divisi kerja, yaitu :

- a) Owner (Pimpinan Usaha) bertugas dalam mengawasi dan mengelola perusahaan.
- b) Manajer (Penanggung Jawab) bertugas dalam hal tanggung jawan dan mengelola proses bisnis.
- c) Karyawan bertugas sebagai pekerja yang menangani tugas dari klien.



Gambar 2.1 Bagan Organisasi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik

Sumber Daya manusia pada GPS studio dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2.1 Anggota dan Jabatan

Nama	Jabatan
Ari Hadianto	Owner
Mohammad Arief	Manager Production
Satria Dwijo P	Aset Production
-	Karyawan

Sumber daya Fisik yang dimiliki GPS Studio bisa dilihat pada table berikut:

Tabel 2.2 Ruang dan Jumlah

Nama	Jabatan
Ruangan Meeting	1 Ruang
Ruang Tamu	1 Ruang
Studio Podcast	1 Ruang

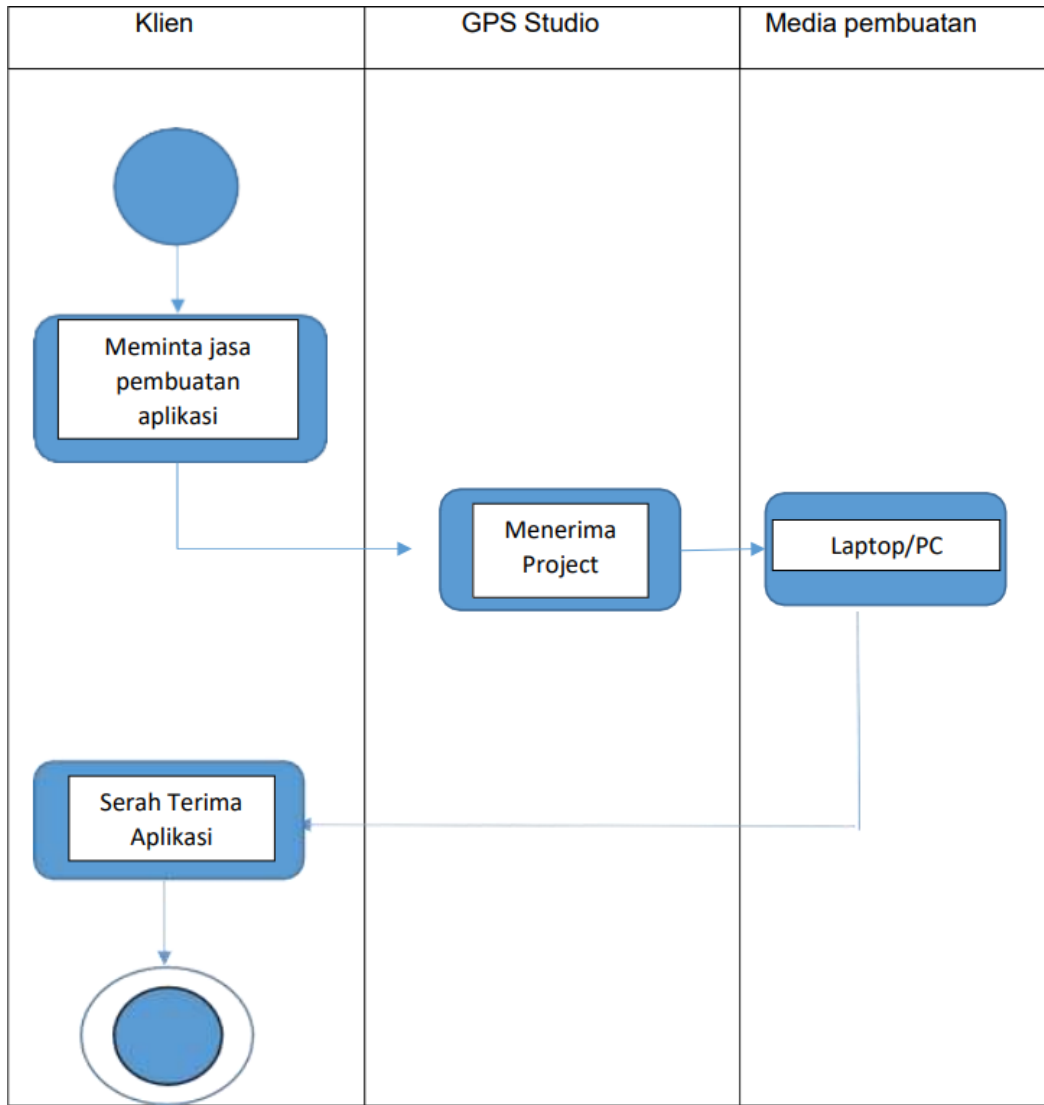
Satria Dwijo P	1 Ruang
----------------	---------

D. Gambaran system pada Instansi/Klien

Gambaran sistem pada CV. Gama Putra Santosa yaitu, menyediakan jasa pembuatan aplikasi untuk keperluan klien atau penyediaan barang dan jasa dalam videografi. Cara memesan jasa dari GPS studio adalah klien datang langsung ke kantor dan menyampaikan keperluannya atau hanya dengan menghubungi call center yang tertera.

E. Proses Bisnis

Proses bisnis dimulai dari klien meminta pembuatan aplikasi kepada GPS studio Klien GPS Studio Media pembuatan Serah Terima Aplikasi Laptop/PC Menerima Project Meminta jasa pembuatan aplikasi setelah itu GPS studio menyanggupi project tersebut lalu mulai proses pembuatan, setekah selesai pembuatan aplikasi diserahkan keklien yang meminta dibuatkan project tersebut.



Gambar 2.2 Proses Bisnis

BAB III

Tahapan Praktik Magang

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak Pembimbing KP

Lokasi KP	: Kantor GPS studio
Nama Instansi	: CV. Gama Putra Santosa
Alamat :	
1) Desa/Kelurahan	: Wiyoro
2) Kecamatan	: Banguntapan
3) Kabupaten	: Bantul
4) Provinsi	: Daerah Istimewa Yogyakarta
5) Kode Pos	55197
6) No. Telepon	081575625555

B. Rencana Observasi

Rencana Observasi dalam kerja praktek ini dilakukan dengan cara datang langsung ke kantor untuk melihat tempat kerja yang ada pada GPS studio. Setelah melakukan observasi maka dibentuk tim yang sesuai kemampuan calon magang untuk memenuhi tugas dari GPS studio untuk membuat aplikasi game edukasi berbasis mobile dengan nama Ceriya, game ini bertujuan untuk mengedukasi anak dalam memperluas pengetahuan budaya Indonesia.

C. Rancangan jadwal kegiatan magang

Tabel 3.1 di bawah ini merupakan jadwal dan alur pelaksanaan praktik magang yang dilaksanakan di CV. Gama Putra Santosa (GPS Studio).

Tabel 3.1 Jadwal dan Alur pelaksanaan Magang

BAB IV

Pembahasan

A. Hasil Observasi Magang

1. Proses Bisnis

Klien ingin dibuatkan aplikasi dengan meminta jasa pembuatan aplikasi GPS Studio kemudian jasa menerima project aplikasi tersebut dengan dibantu media pembuatan laptop/pc, aplikasi yang diinginkan oleh klien adalah tentang game edukasi cerdas cermat dan cerita rakyat atau disebut dengan ceriya setelah pembuatan aplikasi game selesai kemudian serah terima oleh klien

2. Rincian Pekerjaan

Selama kerja praktik magang di GPS studio dalam pembuatan game Ceriya adalah sebagai programmer dimulai dari pembuatan kodingan tombol play, pembuatan scene cerita rakyat dan scene cerdas cermat, pembuatan kodingan slider pada scene materi, menghubungkan antar scene menggunakan pengkodean dan membuat animasi perpindahan scene, membuat kodingan text slider pada scene cerita rakyat

B. Pembahasan Sistem yang Dibangun

1. Problem yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktik Magang

- Perubahan isi game yang sebelumnya bertema matematika menjadi cerdas cermat
- Pada pembuatan scene materi adanya perubahan tampilan UI
- Ketika dimainkan slide tidak berfungsi atau bug
- Scene yang dihubungkan ada yang tidak sesuai ketika dimainkan

2. Analisis Terhadap Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan adalah pemahaman tentang pekerjaan yang dilakukan oleh tim, jobdesk yang harus dikerjakan oleh masing-masing anggota tim, alur kerja perusahaan dan tim jadwal kerja tim yang akan dilakukan. Terdapat 5 ruangan yang ada pada di CV. GPS Studio yaitu teras yang dipakai untuk mendiskusikan jasa yang diberikan oleh klien. Kemudian

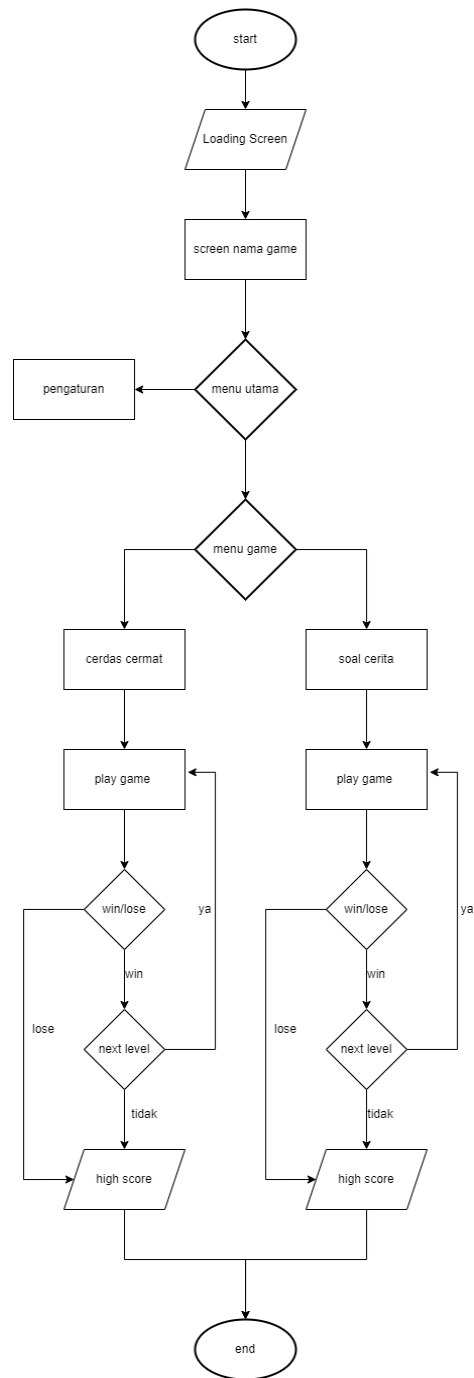
uangan kerja yang dipakai untuk prose kerja tim dari berbagai bidang serta akses internet yang stabil. Selanjutnya terdapat ruangan kerja staf yang dipakai untuk memonitor kerja magang, pembuatan videografis, desain dan pengiklanan produk maupun jasa. Selanjutnya terdapat ruangan sholat dan toilet. Pekerjaan yang diberikan akan dilakukan pengecekan oleh staf yang bekerja disana. Pekerjaan yang diterima selama magang yaitu membuat aplikasi game Ceriya. Jadwal kerja yang dilakukan yaitu 6 (enam) kali dalam 1 (satu) minggu selama 4 jam sehari dan dimulai pada tanggal 13 September - 5 Desember 2022. Staf magang yang berada pada di CV. GPS Studio akan melakukan magang di kantor dalam waktu 6 (enam) kali dalam seminggu dengan pergantian shift dalam 6 (enam) kali. Penulis bisa menyelesaikan pembuatan game edukasi Ceriya ini berdasarkan dari pihak CV Gama Putra Santosa. Dengan demikian penulis bisa menyusun menjadi laporan dengan baik dan benar.

3. Capaian Magang

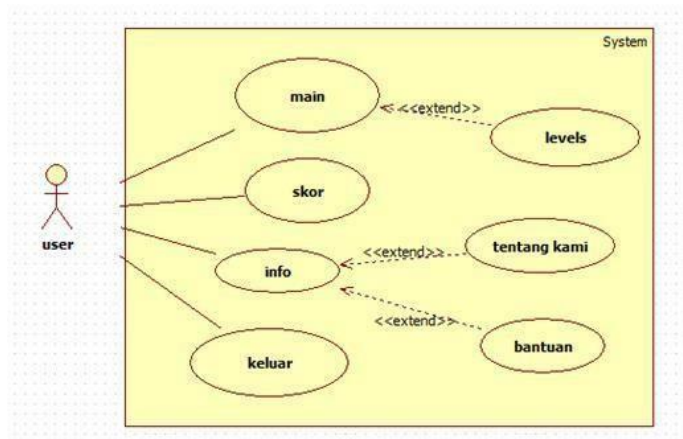
1. Pada Pembuatan Aplikasi Game Ceriya

- 1) Pembuatan aplikasi ini dimulai dengan pembuatan flowchart aplikasi seperti dibawah ini.

Flowchart game layout

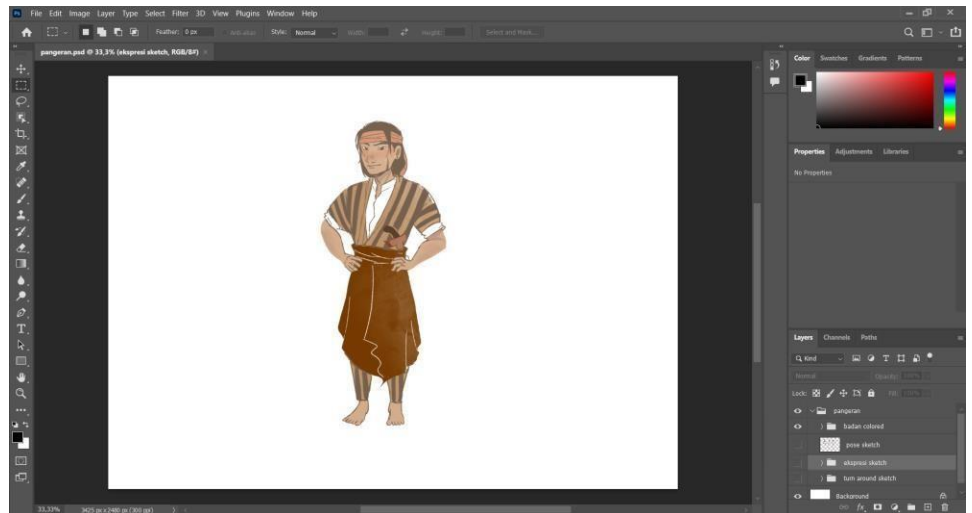


2) Membuat Usecase diagram pada Game Ceriya



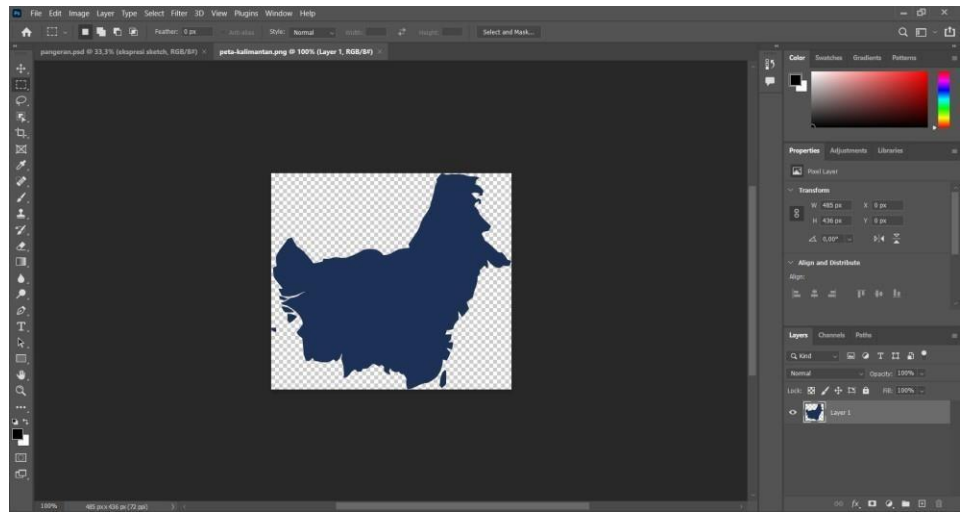
user akan melihat tampilan utama seperti bermain indo dan keluar, saat user memilih bermain maka akan diarahkan ke permainan utama dan bisa naik ke level berikutnya jika sudah memenuhi nilai.

3) Membuat Tokoh icon dalam aplikasi yang akan dibuat



Digunakan sebagai tokoh pembawa cerita dalam aplikasi Game Ceriya

4) Membuat Asset Pulau untuk Game Ceriya dengan Photoshop

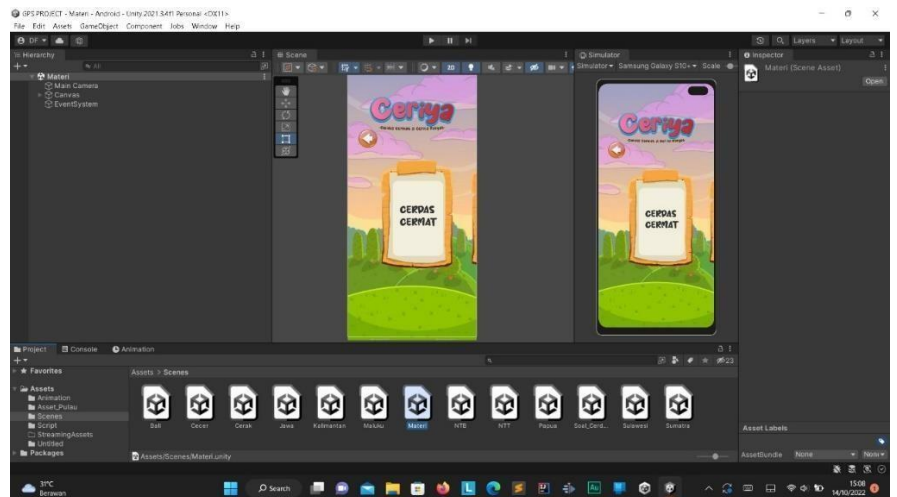


Membuat asset pulau untuk digabungkan pada UI game, dan disusun pada scene pada UNITY

5) Membuat Scene pada Unity

Tahapan ini membuat scene pada unity dengan memasukkan asset yang di dapat dari UI.

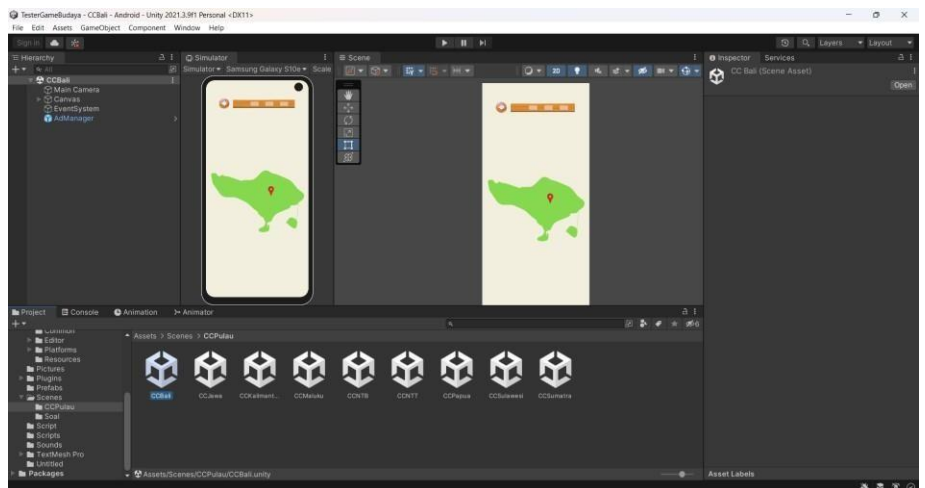
a. Scene pada pilihan jenis Game



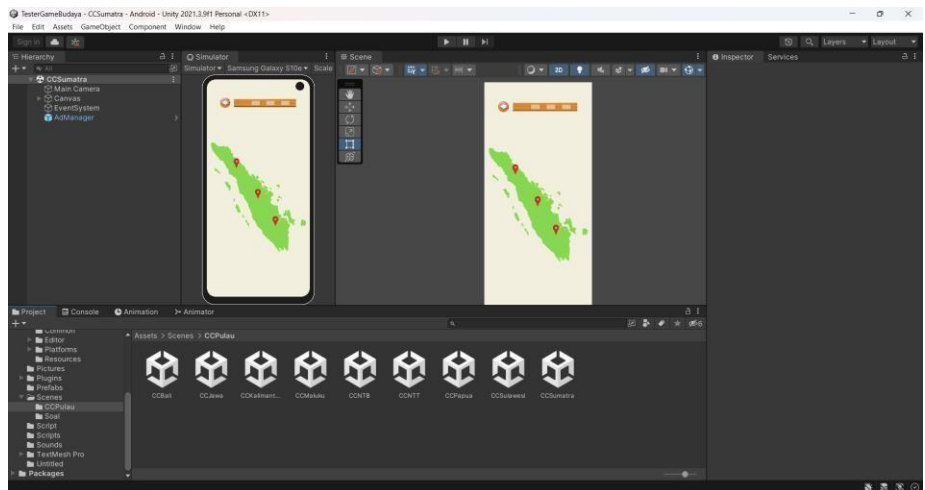
b. Scene pada Pulau Sumatera



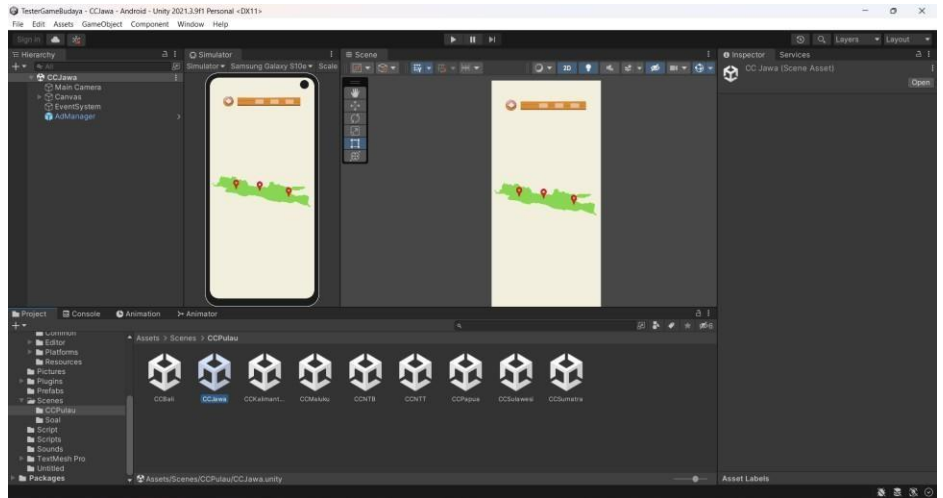
c. Membuat scene pada pulau Bali



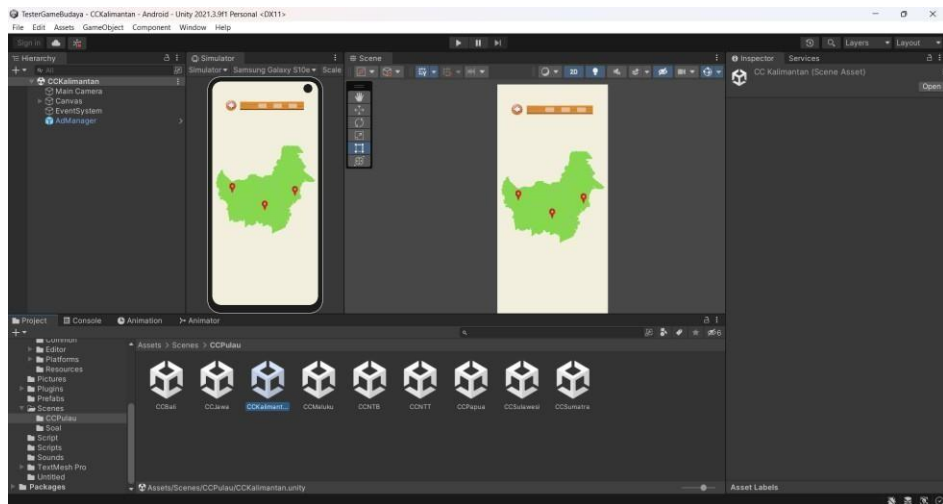
d. Membuat scene Pulau Sumatera



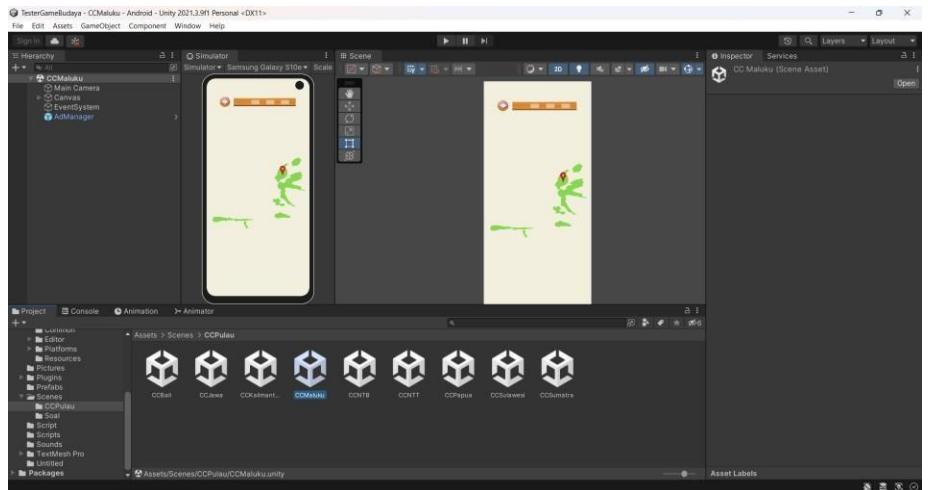
e. Membuat scene pulau Jawa



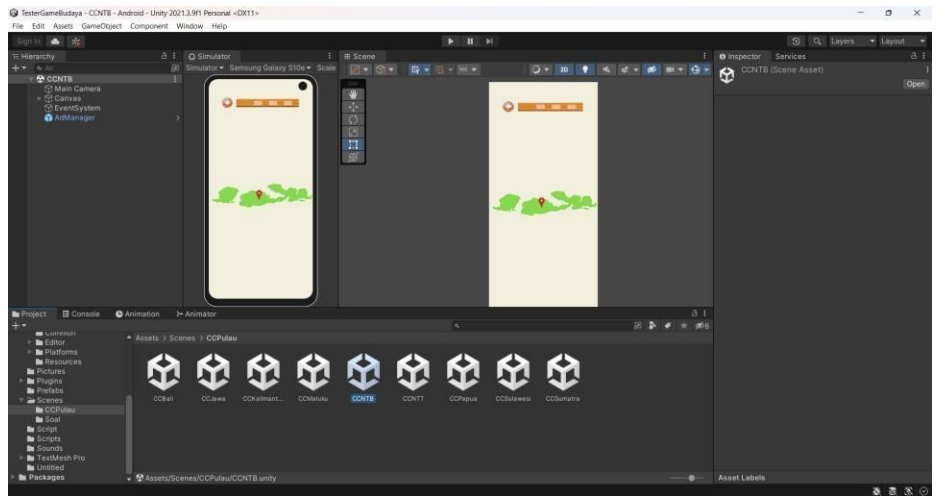
f. Membuat scene pulau Kalimantan



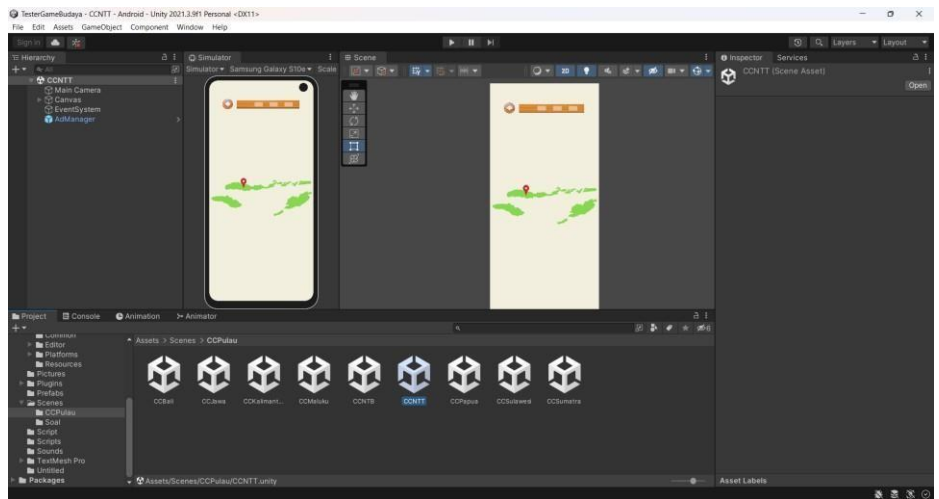
g. Membuat scene pulau Maluku



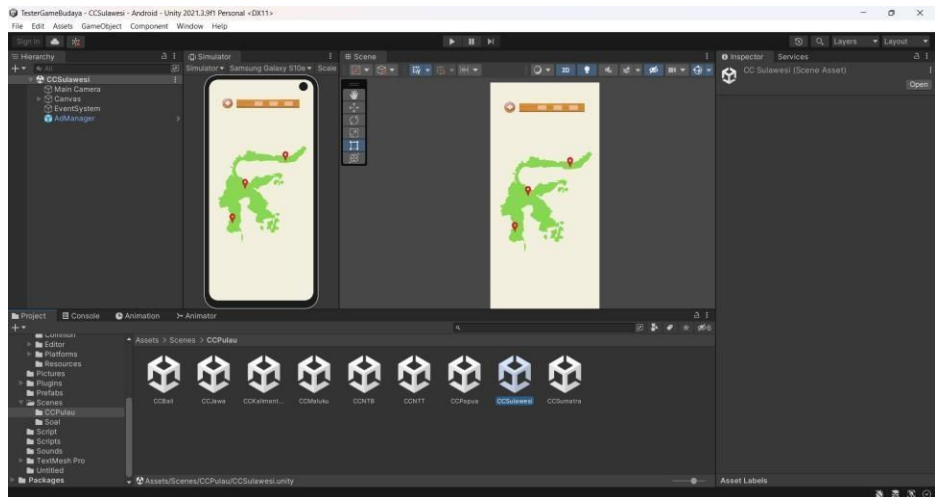
h. Membuat scene Provinsi NTB



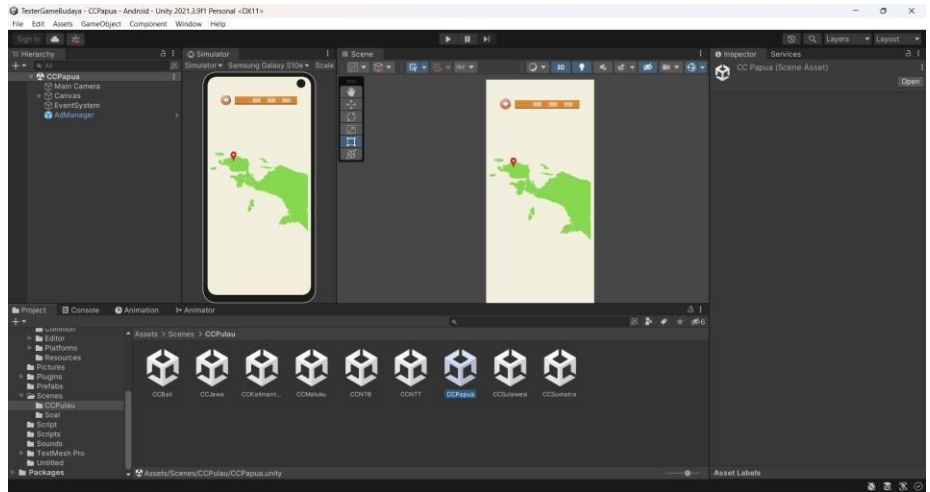
i. Membuat scene Provinsi NTT



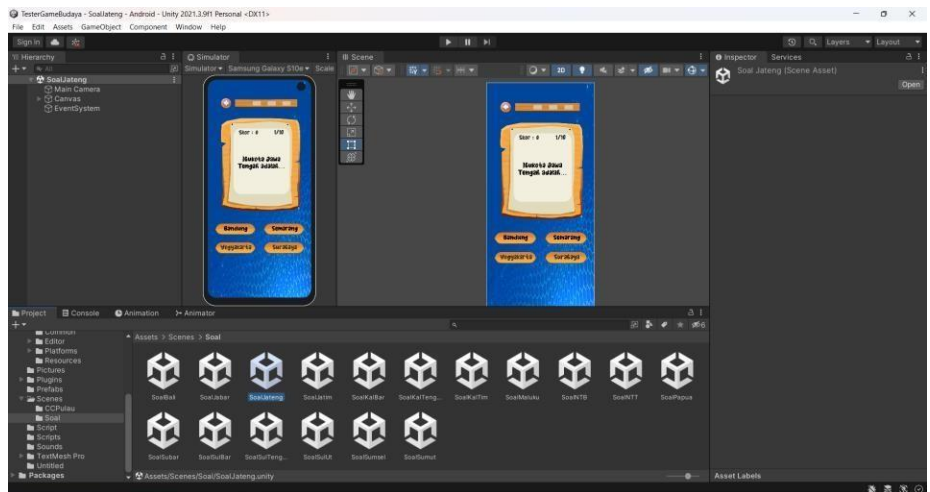
j. Membuat scene pulau Sulawesi



k. Membuat Scene Pulau Papua



I. Membuat scene soal dan tebak-tebakan pada pulau jawa



- 6) Membuat soal Cerdas Cermat dengan 10 soal tiap titik merah dengan jawaban pilihan ganda dan Cerita Rakyat yang ada di Indonesia.

Gambar di bawah ini merupakan merupakan senjata tradisional daerah Jawa Tengah. Nama senjata tradisional di bawah ini adalah ?



- a. Parang
- b. Pisau
- c. Tombak
- d. Keris (jawaban benar)

6. JAWA TIMUR :

Ibukota Jawa Timur adalah ?

- a. Yogyakarta
- b. Surabaya (jawaban benar)
- c. Semarang
- d. Banjarmasin

Tarian yang berasal dari Ponorogo ini biasa dimainkan oleh 6-8 laki-laki dan 6-8 perempuan, tarian ini memiliki durasi yang lumayan panjang karena melewati beberapa sesi. Apakah nama tarian tersebut ?

- a. Tari semarangan
- b. Tari jaipongan
- c. Tari menoreh getah
- d. Tarian reog ponorogo (jawaban benar)

Clurit atau celurit adalah senjata tradisional Jawa Timur yang berasal dari daerah ?

- a. Surabaya
- b. Madura (jawaban benar)

4. Bali

Ni Calon Arang

Di sebuah daerah yang sekarang bernama Dusun Butuh, Desa Sukorejo, Kabupaten Kediri, hiduylah seorang wanita sakti yang memiliki ilmu leak (ilmu hitam). Sang wanita tersebut adalah Calonarang. Dia mempunyai perguruan ilmu hitam dan hanya memiliki murid wanita. Ada empat murid wanita senior dalam perguruan ilmu hitam Calonarang, yaitu Nyi Larung, Nyi Lenda, Nyi lendi, dan Nyi Sedaksa.

Calonarang merupakan seorang janda yang terkenal bengis dan jahat. Dia memiliki seorang anak perempuan yang cantik. Anaknya bernama Diah Ratna Mengali. Sang anak tidak kunjung dinikahi oleh pria manapun. Hal ini disebabkan karena sang ibu yang bisa meleak, tentu saja sang anak perempuannya juga bisa memiliki ilmu leak. Para pemuda pada masanya tidak berani melamar Diah Ratna Mengali, mereka takut dengan ilmu hitam yang dimiliki oleh Calonarang maupun putrinya. Berita itu pun akhirnya sampai ke telinga Calonarang. Kabar tersebut disampaikan oleh anak buahnya yang bernama Nyi Larung, sehingga Calonarang menjadi naik pitam dan tidak terima jika akhirnya Diah Ratna Mengali akan menjadi perawan tua.

Kabar tersebut tentu saja berasal dari masyarakat Kediri. Calonarang tidak terima dengan tuduhan putrinya bisa meleak. Calonarang pun sebenarnya adalah seorang manusia biasa yang ingin putrinya menikah dan memberikannya cucu. Namun, gempuran fitnah yang dia terima mengakibatkan Calonarang menjadi marah dan ingin membalas serangan terhadap rakyat Kediri.

"Anak-anak perguruanku, gempuran fitnah yang aku terima telah membuatku menjadi murka. Aku akan memberikan pelajaran berupa hukuman bagi rakyat Kediri!" kata Calonarang.

"Apa yang akan kami lakukan untuk membantumu, Ibu?" tanya salah satu dari murid Calonarang.

"Pada suatu malam yang akan kutentukan, yaitu malam Kajeng Kliwon, kalian harus bersiap di desa-desa pesisir Kediri. Kalian harus merubah diri kalian menjadi leak, untuk menghancurkan rakyat Kediri!" perintah Calonarang dengan mata nanar dan menyeramkan.

- 7) Melakukan Testing Bersama social media specialist dengan menggunakan Blackbox Testing Yang Berguna untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan. Berikut ini tabel rencana pengujian dari aplikasi game edukasi ceriya :

Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
Mulai Permainan Button	Menampilkan dua pilihan cerdas cermat dan cerita rakyat	Black box
Setting button	Menampilkan volume sound dan music	Black box

Cerdas cermat	Menampilkan pilihan pulau berisi pertanyaan-pertanyaan kebudayaan	Black box
Cerita rakyat	Menampilkan cerita rakyat tiap provinsi	Black box
Score button	Menampilkan jumlah score	Black box
Oke button	Keluar dari halaman satu kota dari satu provinsi yang telah selesai di jawab	Black box
Skip button	Keluar dari halaman cerita rakyat	Black box
Keluar button	Keluar dari aplikasi game	Black box

Berdasarkan rencana pengujian aplikasi yang telah disusun, maka dapat dilakukan beberapa tahap pengujian sebagai berikut :

1. Pengujian Kelas Mulai Permainan Button

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mulai permainan button	Menampilkan dua pilihan cerdas cermat dan cerita rakyat	Memulai permainan	[v] Tampil [] Tidak

2. Pengujian kelas Setting Button

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Setting button	Menampilkan setting volume sound dan music	Informasi Volume sound dan tombol on/off music	[v] Tampil [] Tidak

3. Pengujian kelas cerdas cermat

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Cerdas cermat	Menampilkan pilihan pulau berisi pertanyaan-	Tampilan pilihan pulau dan kota berisi pertanyaan	[v] Tampil [] Tidak

	pertanyaan kebudayaan	cerdas cermat	
--	--------------------------	---------------	--

4. Pengujian kelas cerita rakyat

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Cerita rakyat	Menampilkan pilihan pulau berisi cerita rakyat di Indonesia	Tampilan pilihan pulau dan kota berisi cerita rakyat di Indonesia	[<input checked="" type="checkbox"/>] Tampil [<input type="checkbox"/>] Tidak

5. Pengujian kelas score button

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Score button	Menampilkan hasil score yang di peroleh setelah menyelesaikan misi menjawab pertanyaan cerdas cermat	Informasi hasil score	[<input checked="" type="checkbox"/>] Tampil [<input type="checkbox"/>] Tidak

6. Pengujian kelas oke button

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Oke button	Keluar dari halaman cerdas cermat dari satu kota	Keluar dari halaman cerdas cermat dari satu kota	[<input checked="" type="checkbox"/>] Tampil [<input type="checkbox"/>] Tidak

7. Pengujian kelas skip button

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

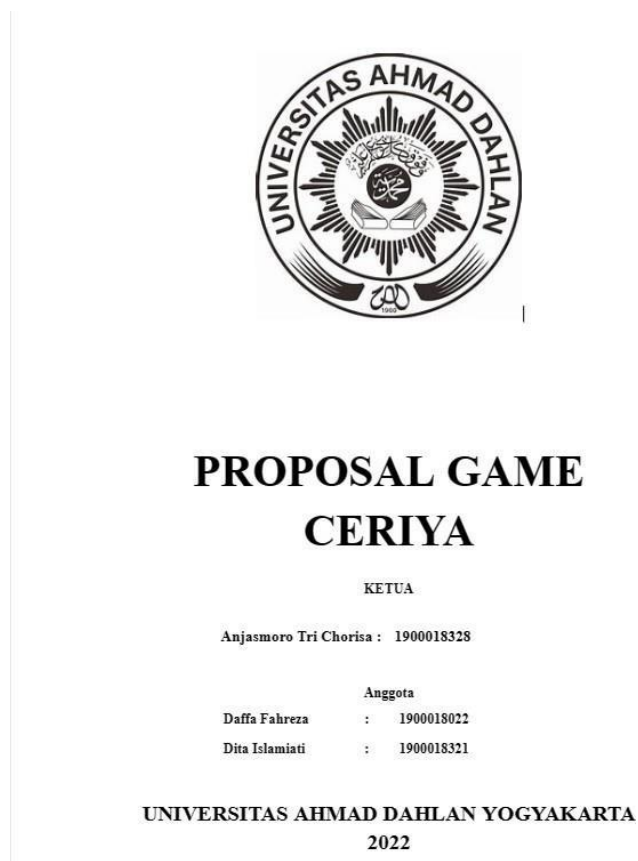
Skip button	Keluar dari halaman cerita rakyat di satu kota dari satu provinsi	Keluar dari halaman cerita rakyat di satu kota dari satu provinsi	[<input checked="" type="checkbox"/>] Tampil [<input type="checkbox"/>] Tidak
-------------	---	---	--

8. Pengujian kelas keluar

Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Keluar button	Keluar dari aplikasi game ceriya	Keluar dari aplikasi game ceriya	[<input checked="" type="checkbox"/>] Tampil [<input type="checkbox"/>] Tidak

2. Pada Lomba GEMASTIK

- 1) Membuat Proposal Game untuk Lomba Gemastik yang terdapat pada link <https://docs.google.com/document/d/1R7fflQPRQ1S8Roslx1AsbG-WSpcnvCriDT8KI0oQOTs/edit?pli=1>



- 2) Membuat akun pendaftaran dan upload berkas pada Lomba Gemastik

3.

4. Keberlanjutan

Semua pekerjaan yang dihasilkan akan diserahkan kepada perusahaan CV. Gama Putra Santosa untuk dievaluasi dan digunakan untuk kepentingan perusahaan. Hasil pekerjaan yang telah dibuat akan dikembangkan sehingga bermanfaat pada perluasan dan memajukan perusahaan, dengan keberlanjutan proyek yaitu adalah melakukan upload ke Google Playstore.

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari kerja praktek pembuatan game edukasi Cerdas Cermat Cerita Rakyat ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi game Ceriya ini terlaksana dengan baik
2. Aplikasi game Ceriya sudah bisa diterima oleh pihak CV. Gama Putra Santosa

B. Saran

Setelah melakukan kerja praktek di CV. Gama Putra Santosa untuk pembuatan game Cerdas Cermat Cerita Rakyat, penulis ingin memberikan saran yaitu dengan menggunakan media aplikasi Smartphone untuk keperluan edukasi adalah suatu yang tepat pada saat ini, karena kemajuan teknologi bisa menjadi sarana edukasi yang baru untuk anak – anak.

Lampiran

a. Logbook Sebelum UTS



**LOG BOOK KERJA PRAKTIK MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2022/
2023
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**

Nim : 1900018328
 Nama Mahasiswa : Anasmoro Tri Chorisa
 Judul Praktik Magang : Analisa Perancangan Game Trivia
 Dosen Pembimbing : Lisna Zahrotun S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Achmad Soleh





Petunjuk Pengisian Log Book



1. Log book di isi per minggu
2. Log book dituliskan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	-Meneruskan scene sebelumnya pada Unity 3D dan masih melanjutkan pengkodean pada bagian -membuat proposal untuk lomba gemastik -Membuat akun gemastik -Mengirimkan proposal ke UAD untuk diperiksa -Mengirimkan Surat Keterangan aktif kuliah dan surat delegasi untuk lomba gemastik.	Senin, 10 Oktober 2022- Sabtu, 15 Oktober 2022	50 jam	Proposal dan beberapa scene untuk game sudah bertambah sesuai dengan propotype dari UI/UX	Aplikasi belum jadi untuk dibuatkan demo dalam proposal sehingga masih didokumentasikan dalam bentuk propotype UI		



2.	Memasukkan soal cerdas cermat ke dalam scene menu stage cerdas cermat. Memasukkan Pembuatan scene papan skor beserta nomoer soal Mengirimkan hasil Gemastik	17 Oktober 2022 - 22 Oktober 2022	30	Aplikasi sudah jadi, namun dalam Aplikasi terdapat bug pada bagian music yang tidak bisa melakukan looping Ketika pindah scene	Terdapat kendala dalam mengumpulkan lomba gemastik		
3	-Pengumpulan aplikasi, proposal dan video tutorial pada lomba gemastik -melakukan penyempurnaan dan tambahan beberapa revisi dari pembimbing aplikasi	24 Oktober 2022-29 Oktober 2022	30	Melakukan review oleh pembimbing lapangan terkait aplikasi yang sudah jadi dari game Trivia	Beberapa scene mendapatkan masukan untuk menambahkan adblcock dan tombol keluar pada menu utama		

4	Melanjutka pembuatan scene dan pengkodingan untuk bagian scene yang di revisi serta beberapa pembuatan asset baru	31 Oktober 2022-5 November 2022	30	Aplikasi Sebagian besar sudah bisa di export untuk di coba testing	Aplikasi sudah jadi, namun pada saat diexport terdapat beberapa Bug pada aplikasi dan masih dalam tahap perbaikan		
---	---	---------------------------------	----	--	---	---	---

Setelah UTS





**LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A
2022 / 2023**



Nim : 1900018033
 Nama Mahasiswa : Anjasmoro Tri Chorisa
 Judul Praktik Magang :
 Analisa Penrancangan Game
 Ceriya
 Dosen Pembimbing :
 Lisna Zahrotun S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Ahmad Soleh S.Kom.

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book dituliskan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan volume musik. - Pembuatan tombol keluar. - Penyatuan animasi per scene. - Perbaikan bug slider on/off tombol musik. - Penginstalan Admob 	Senin, 7 November 2022 – Sabtu, 19 November 2022	24 Jam	<ul style="list-style-type: none"> - Selesai pembuatan volume musik. - Selesai pembuatan tombol keluar. - Selesai penyatuan animasi per scene. - Selesai memperbaiki bug slider on/off tombol musik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermasalah pada GoogleMobileAdsSetting. 		
2.	<ul style="list-style-type: none"> - Penurunan versi Admob dari 7.3.1 menjadi 6.0.2 - Penurunan versi Admob 6.02 menjadi 5.4.0 	Senin, 21 November 2022 – Sabtu, 26 November 2022	24 Jam		<ul style="list-style-type: none"> - Bermasalah pada editor Admob. 		

3.	- Penurunan versi Unity Editor dari 2021.3.0f1 menjadi 2020.3.42f1	Senin, 28 November 2022 – Sabtu, 3 Desember 2022	24 Jam		- Bermasalah pada resolusi Unity Android.		
----	--	--	--------	--	---	---	---

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

.....

DosenPengampuKelasPraktikMagang

(.....)

Yogyakarta, 2 Februari 2022

Mahasiswa



Anjasmoro Tri Chorisa

(.....)

b. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang



