

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

**CONTENT CREATOR & TESTER APLIKASI GAME CERIYA
CV. GAMA PUTRA SANTOSA**



Oleh :

Dita Islamiati
1900018321

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

TAHUN 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI


Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Dita Islamiati
NIM : 1900018321
Tempat Praktik Magang : CV. Gama Putra Santosa
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

Yogyakarta , 8 Januari 2023

Menyetujui,
Ketua/Kepala/Direktur
Instansi

[TTD dan CAP-INSTANSI]


(N. APICF S.P.P. S.T.) S.T.
NIP/NIY.

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

GAME EDUKASI APLIKASI CERITA DAN WEB PEMBELAJARAN CODING UNTUK ANAK

CV. GAMA PUTRA SANTOSA

Dita Islamiati

1900018321

PEMBIMBING

: Bambang Robiin. S.T., M.T.
(NIY : 197907202005011002)



23/2/2023

PENGUJI

: (Drs. Wahyu Pujiyono, M.kom.)
(NIY : 60910095)



23/2/23

Yogyakarta, 8 Januari 2023

Kaprodi S1 Informatika



25/02/2023

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.

NIY.60040496

Rencana dan Realisasi Kegiatan Praktik Magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%	
1.	Observasi	■																
2.	Analisa		■	■														
3.	Perancangan Game				■	■												
4.	Desain				■	■												
5.	Programming						■	■	■	■	■	■						
6.	Testing												■	■	■			

Yogyakarta, 8 Januari 2023

Menyetujui,

(Bambang Robiin, S.T.,M.T.)
Dosen pembimbing prakterk magang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini. Dalam laporan kerja praktek ini penulis mengambil judul “Magang di CV. Gama Putra Santosa Studio”. Laporan ini disusun guna memenuhi persyaratan menyelesaikan kerja praktik Program Studi Informatika Universitas Ahmad Dahlan. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan besar kita, Nabi Muhammad S.A.W, Keluarga dan Sahabat semoga kita sebagai umatnya, bisa mendapatkan syafaat beliau. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Murinto, S,Si., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Bapak Nuril Anwar S.T., M.Kom. Selaku koordinator Kerja Praktek.
3. Bapak Bambang Robiin selaku pembimbing yang mengarahkan penyusunan laporan kerja praktik.
4. Mas Achmad Soleh selaku pembimbing lapangan yang selalu membimbing kegiatan kerja praktek
5. Pihak CV. Gama Putra Santosa telah menerima saya untuk melakukan praktek kerja magang.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap, semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Daftar Isi

Contents

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	2
C. Batasan masalah.....	2
1. Rumusan masalah.....	2
2. Tujuan Praktik Magang.....	2
3. Manfaat Praktik Magang.....	2
BAB II GAMBARAN INSTANSI.....	3
A. Gambaran Umum.....	3
B. Struktur Organisasi.....	4
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik.....	5
D. Gambaran system pada instansi/klien	5
E. Proses bisnis	6
BAB III METODOLOGI KERJA PRAKTIK.....	7
A. Lokasi KP, Alamat, Kontak Pembimbing KP	7
B. Rencana Observasi	7
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang.....	7
BAB IV PEMBAHASAN.....	8
A. Hasil Observasi Magang.....	8
1. Proses Bisnis.....	8
2. Rincian Pekerjaan	8
B. Pembahasan Magang	9
1. Problem yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktik Magang	9

2. Analisis terhadap hasil observasi	9
3. Capaian Magang	9
4. Keberlanjutan	32
BAB V PENUTUP	33
A. Kesimpulan	33
B. Saran.....	33
Lampiran	34
A. Log Book sudah terisi minimal 7x	34
B. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang	37

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 2. 2 Proses Bisnis.....	6
Gambar 4. 1 Proses Bisnis.....	8
Gambar 4. 2 Profil Kampung Purbayan	10
Gambar 4. 3 Materi Game Ceriya.....	10
Gambar 4. 4 Proses Edit Video Iklan Game Ceriya	11
Gambar 4. 5 Konsep Iklan Kue Kembang Waru.....	11
Gambar 4. 6 Sketsa Iklan Kue Kembang Waru.....	12
Gambar 4. 7 Testing Cerita Rakyat di Semua Provinsi.....	17
Gambar 4. 8 Testing (Mengalami Bug pada Provinsi NTT, NTB, dan Papua).....	20
Gambar 4. 9 Testing (Mengalami Bug Pada Bagian Cerita Rakyat Tidak Muncul tulisan Cerita Rakyat).....	23
Gambar 4. 10 Testing (Button Tombol Setting dan Tombol Keluar)	25
Gambar 4. 11 Kualifikasi Skala Pengukuran.....	26
Gambar 4. 12 Hasil Pengukuran Pertanyaan 1	27
Gambar 4. 13 Hasil Pengukuran Pertanyaan 2	28
Gambar 4. 14 Hasil Pengukuran Pertanyaan 3	29
Gambar 4. 15 Pengukuran Pertanyaan 4	29
Gambar 4. 16 Pengukuran Pertanyaan 5	30
Gambar 4. 17 Pengukuran Pertanyaan 6	31
Gambar 4. 18 Pengukuran Pertanyaan 7	31
Gambar 4. 19 Log Book KP Dita Islamiati.....	36
Gambar 4. 20 Diskusi Terkait Jobdesk.....	38
Gambar 4. 21 Mencoba Aplikasi Game Ceriya	38
Gambar 4. 22 Mencoba Game Ceriya 1.....	39
Gambar 4. 23 Hasil Testing Pengujian User.....	39

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia	5
Tabel 2. 2 Sumber Daya Fisik	5
Tabel 3. 1 Rencana dan Realisasi kegiatan Kerja Praktek	7
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Unduh Game	13
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Unduh Game dan Memulai Permainan	14
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Unduh Game dan Memulai Permainan	18
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Undug Game dan Mulai Permainan	21
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Button Tombol Setting dan Button Keluar	24
Tabel 4. 6 Bobot Nilai Skala Likert	25
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Pertanyaan 1	27
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Pertanyaan 2	28
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Pertanyaan 3	28
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Pertanyaan 4	29
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Pertanyaan 5	30
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Pertanyaan 6	30
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Pertanyaan 7	31