

Har Magang
Kura Anur 15/10/23

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

Backend Game Edukasi Ceriya

CV. Gama Putra Sentosa



Oleh :

Rendika Septianto Pratama

1900018033

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2023

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Rendika Septianto Pratama
NIM : 1900018033
Tempat Praktik Magang : CV. Gama Putra Santosa
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 bulan

Yogyakarta, 24 Januari 2023
Menyetujui,
Ketua/Kepala/Direktur
Instansi

[TTD dan CAP INSTANSI]


(M. Arieg. Supriyadi) S. T.
NIP/NIY

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

Game Edukasi Ceriya (Cerdas Cermat dan Cerita Rakyat)

CV. Gama Putra Santosa

Rendika Septianto Pratama

1900018033

PEMBIMBING : Ir. Nuril Anwar, S.T., M.Kom.

NIPM 19890409 201606 111 1228017

PENGUJI : Ir. Ika Arfiani, S.T., M.Cs.

NIPM 19870920 201606 011 1095511

Yogyakarta, 22-01-2024

Kaprodi S1 Informatika

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

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini. Dalam laporan kerja praktik ini mengambil judul “Programmer Game Edukasi Ceriya”. 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 ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Murinto, S.Si., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Ir. Nuril Anwar S.T., M.Kom. Selaku koordinator Kerja Praktik dan pembimbing yang mengarahkan penyusunan laporan kerja praktik.
3. Muhammad Arief selaku pembimbing lapangan yang selalu membimbing kegiatan kerja praktik.
4. Ahmad Soleh S.Kom selaku pembimbing tim proyek pengembangan yang selalu membimbing dan mengajarkan kerja tim dalam kegiatan kerja praktik.
5. Pihak CV. Gama Putra Santosa telah menerima penulis untuk melakukan praktik kerja magang.

Akhir kata, dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat pada umumnya.

Yogyakarta, 25 Desember 2022



Rendika Septianto Pratama
1900018033

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SOURCE CODE.....	ix
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Kerja Praktik.....	3
F. Manfaat Kerja Praktik	3
BAB II	4
A. CV. Gama Putra Santosa Studio Secara Umum.....	4
1. Sejarah Instansi.....	4
2. Visi Misi.....	4
3. Alamat dan Kontak Instansi.....	5
B. Struktur Organisasi	5
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik.....	6
D. Gambaran sistem pada Instansi / Klien	7
E. Proses Bisnis.....	7
BAB III	8
A. Lokasi Praktik Magang, Alamat dan Kontak.....	8
B. Rencana Observasi	8
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang	8
BAB IV.....	9
A. Hasil Observasi Magang.....	9
1. Rincian Pekerjaan.....	9

B. Pembahasan Magang	9
1. Problem Pada Magang	9
2. Analisis Hasil Observasi	10
3. Capaian Magang	11
BAB V	21
A. Kesimpulan.....	21
B. Saran	21
LAMPIRAN.....	22
A. Penilaian Magang	22
B. Logbook.....	23
C. Dokumentasi Kegiatan Magang	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Google Maps GPS Studio	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	6
Gambar 2.3 Proses Bisnis	7
Gambar 4.1 Wireframe	11
Gambar 4.2 Collaboration Unity	12
Gambar 4.3 Setting Game	13
Gambar 4.4 Tampilan Depan Pulau Stage.....	14
Gambar 4.5 Tampilan Depan Soal	15
Gambar 4.6 Tampilan Hasil Skor	17
Gambar 4.7 Iklan Banner	18
Gambar 4.8 Iklan Interstitial	19
Gambar 4.9 Aplikasi Ceriya.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sumber Daya Manusia	6
Tabel 2.2 Sumber Daya Fisik	7
Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Kegiatan Magang	8

DAFTAR SOURCE CODE

Source Code 4.1 Setting Game	13
Source Code 4.2 Pergantian Pulau Stage	14
Source Code 4.3 Soal Beserta Skor	17
Source Code 4.4 Iklan Banner	18
Source Code 4.5 Iklan Interstitial	19