

*Kau Senang Magang*  
*17/10/23*  
*Nura Hanum*

LAPORAN PRAKTIK MAGANG  
FRONTEND APLIKASI GAME CERIYA  
(CERDAS CERMAT DAN CERITA RAKYAT)



Oleh :  
Daffa Fahreza  
1900018022

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**  
**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI


### HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : DAFFA FAHREZA  
NIM : 1900018022  
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. ARIEF SUPRIYARI, S.T.  
NIP/NIY

Scanned by TapScanner

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

>>CERIYA<<

>>GAMA PUTRA STUDIO<<

>>DAFFA FAHREZA<<

>>1900018022<<

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

## Daftar Isi

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	v
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Source Code.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Praktik Magang.....	3
F. Manfaat Praktik Magang.....	3
BAB II.....	4
A. Gambaran 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. Rencana Observasi.....	8
B. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang.....	8
BAB IV.....	9
A. Hasil Observasi Magang.....	9
B. Pembahasan Magang.....	9
BAB V.....	26
A. Kesimpulan.....	26
B. Saran.....	26
LAMPIRAN.....	27

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Lokasi Google Maps GPS Studio.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 2.3 Proses Bisnis.....	7
Gambar 4.1 Wireframe Game Ceriya.....	11
Gambar 4.2 Aset Game Ceriya.....	12
Gambar 4.3 Versi Unity 3D.....	12
Gambar 4.4 Tampilan Unity 3D.....	13
Gambar 4.5 Tampilan Utama.....	14
Gambar 4.6 Animasi Logo Ceriya.....	15
Gambar 4.7 Pembuatan Animasi Logo.....	15
Gambar 4.8 Tampilan Menu Pop Up Setting.....	16
Gambar 4.9 Animasi Popup.....	17
Gambar 4.10 Tampilan Pop Up Exit.....	17
Gambar 4.11 Tampilan Swipe Pada Scene Materi.....	18
Gambar 4.12 Tampilan Pilih Pulau Cerdas Cermat.....	19
Gambar 4.13 Animasi Perpindahan Scene.....	20
Gambar 4.14 Tampilan Pilih Soal Cerdas Cermat.....	20
Gambar 4.15 Tampilan Soal.....	21
Gambar 4.16 Tampilan Skor Akhir.....	22
Gambar 4.17 Tampilan Menu Pilih Pulau Cerita Rakyat.....	23
Gambar 4.18 Tampilan Scroll Bar Cerita Rakyat.....	24
Gambar 4.19 Pembuatan Scroll Bar.....	25
Gambar 4.20 Build APK.....	25

## Daftar Tabel

Tabel 2.1 Sumber Daya Manusia.....	6
Tabel 2.2 Sumber Daya Fisik.....	7
Tabel 3.1 Rencana Dan Realisasi Kegiatan Magang.....	8

## Daftar Source Code

Source Code 4.1 Perpindahan Scene.....	14
Source Code 4.2 Swipe Code.....	18

## Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa atas limpahan dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Dalam laporan kerja praktek ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Game Edukasi Ceriya”**. Laporan Ini disusun guna memenuhi persyaratan menyelesaikan kerja praktek Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan. Sholawat serta 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. Dr. Murinto, S.Si, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Nuril Anwar S.T., M.Kom. Selaku koordinator kerja praktek dan selaku pembimbing yang mengarahkan penyusunan laporan kerja praktek
3. Achmad Soleh S.Kom. selaku pembimbing lapangan yang selalu membimbing kegiatan kerja praktek
4. Pihak CV. Gama Putra Santosa telah menerima saya untuk melakukan praktek kerja magang

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

Yogyakarta,12 Oktober 2023



Daffa Fahreza

1900018022