

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Pembuatan Game Edukasi Scramble Word Animal



Oleh :

Akhmad Hasan Kuncahyo

1800018261

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal ini telah disetujui sebagai proses pengajuan bagi

Nama : Akhmad Hasan Kuncahyo

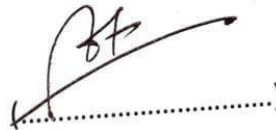
NIM : 1800018261

Tempat Kerja Praktik : CV. GAMA PUTRA SANTOSA

Rencana Waktu Pelaksanaan : 14 minggu

Yogyakarta, 17 Juli 2022

Menyetujui,
Muhammad Arief



NIP/NIY.

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK
Game Edukasi Scramble Word Animal
CV. Gama Putra Santosa

Akhmad Hasan Kunchahyo
1800018261

PEMBIMBING

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


....., 01/08/21

PENGUJI

: Drs., Wahyu Pujiyono, M. Kom.
NIY: 60910095


....., 01/8/21

Yogyakarta,

Kaprodi Informatika


29/2/21
Dr. Murinto, S.Si, M.Kom.
NIY. 60040496

RENCANA DAN REALISASI KEGIATAN KERJA PRAKTIK

O	Nama Kegiatan	Minggu Kejiata														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	/tidak	%
1	Observasi															Ya	0%
2	Wawancara															Ya	0%
3	Membuat rancangan															Ya	0%
4	Mendesain															Ya	0%
5	Pembuatan Aplikasi															Ya	0%

Yogyakarta, Sabtu 16 Juli 2022

Menyetujui,

(Bambang Robiin, S.T., M.T.)

KATA PENGANTAR

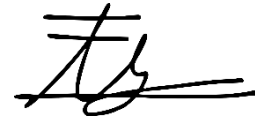
Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini. Dalam laporan kerja praktek ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Game Edukasi Scramble Word Animal”**. Laporan ini disusun guna memenuhi persyaratan menyelesaikan kerja praktik Program Studi Teknik 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 Teknik 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. Bapak Muhammad Arief 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.

Yogyakarta, Kamis 20 Juli 2022



Akhmad Hasan Kunchahyo

1800018261

LAPORAN KERJA PRAKTEK	1
HALAMAN PENGESAHAN	3
RENCANA DAN REALISASI KEGIATAN KERJA PRAKTIK	4
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR SOURCE CODE	10
BAB I	11
Pendahuluan	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Kerja Praktik	13
1.6 Manfaat Kerja Praktik	14
BAB 2	15
Gambaran Instansi	15
2.1 Gambaran Umum	15
2.1.1 Sejarah Instansi.....	15
2.1.2 Visi MisiVisi	16
2.1.3 Alamat dan Kontak Instansi	16
2.2 Struktur Organisasi	16
2.3 Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik	17
2.4 Gambaran sistem pada Instansi/Klien	18
2.5 Proses Bisnis	18
BAB III	21
Metodelogi Kerja Praktek	21
A. Lokasi KP, Alamat, Kontak Pembimbing KP.....	21

B. Metode Pengambilang Data Kerja Praktek.....	21
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Kerja Praktek.....	21
D. Rancangan Sistem	22
BAB IV.....	28
PEMBAHASAN	28
A. Deskripsi Sistem yang Dibangun	28
1. Hasil Analisis	28
2. Gambaran umum sistem	28
3. Fitur yang dibutuhkan.....	28
4. Level Game	28
B. Pembahasan system yang dibangun.....	28
1. Hasil Implementasi	28
2. Hasil Pencapaian Kerja Praktek (Hasil Pengujian Sistem)	34
C. Peluncuran Permain	37
D. Iklan.....	37
BAB V	39
Penutup.....	39
A. Kesimpulan.....	39
B. Saran	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	17
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	17
Gambar 2. 2 proses bisnis.....	20
Gambar 3. 1 diagram navigasi game edukasi scramble word animal.....	24
Gambar 3. 2 workfolow	26
Gambar 4. 1 halaman utama	29
Gambar 4. 2 menu permainan	30
Gambar 4. 3 tampilan permainan	31
Gambar 4. 4 tampilan menang.....	33
Gambar 4. 5 tampilan gagal	33
Gambar 4. 6 banner.....	37
Gambar 4. 7 intersitial.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 sumber daya manusia	18
Tabel 2. 2 sumber daya fisik	18
Tabel 3. 1 rencana dan realisasi kegiatan kerja praktek.....	22
Tabel 3. 2 storyboard	25

DAFTAR SOURCE CODE

source code 4. 1 play.....29
source code 4. 2 tampilan pindah scene31
source code 4. 3 tampilan permainan.....32
source code 4. 4 quit33