

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

**Pengembangan Game Edukatif "Petualangan Ciko" untuk Mendukung
Pembelajaran Interaktif GPS Studio**



Oleh :

Ibrahim Alfarisi

2100018154

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN TAHUN 2025
LEMBAR PERSETUJUAN INSTANSI MAGANG**

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Ibrahim Alfarisi

NIM : 2100018154

Tempat Praktik Magang : GPS Studio

Realisasi Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Menyetujui,

Mentor Instansi GPS Studio

A handwritten signature in dark ink, featuring a large, stylized loop at the top and a series of smaller, connected loops below it.

Ahmad Fadli Rismanda

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

Pengembangan Game Edukatif "Petualangan Ciko" untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif GPS Studio

Ibrahim Alfarisi
2100018154

PEMBIMBING : Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs.

NIPM. 198409112009090111058758

PENGUJI : Supriyanto, S.T., M.T

NIPM. 19880623 201606 111 1221618

Yogyakarta, 19 Juni 2025

Kaprodi S1 Informatika



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

NIPM. 197307102004091110951298

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan kasih-Nya, sehingga laporan praktik magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk tanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan magang yang telah dilakukan di GPS Studio selama 4 bulan terakhir.

Pengalaman praktik magang ini memberikan wawasan yang sangat berharga dalam memahami dunia kerja secara langsung, serta memperkaya keterampilan dan pengetahuan saya di bidang pengembangan game edukasi. Saya juga mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di dunia akademis dan berkontribusi dalam berbagai proyek yang ada di perusahaan.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bambang Robi'in S.T., M. T., selaku dosen pengampu kelas praktik magang, yang telah memantau perkembangan mahasiswa selama pelaksanaan magang.
2. Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan membimbing dalam penyusunan laporan ini.
3. Ahmad Fadli Rismanda, selaku mentor perusahaan GPS Studio yang sudah memberikan arahan selama pelaksanaan magang.
4. Seluruh tim pengembangan game edukasi "PETUALANGAN CIKO" yang telah memberikan dukungan dan pengalaman berharga selama praktik magang.
5. Serta teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan laporan ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, saya sangat menghargai kritik dan saran untuk perbaikan di masa depan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa yang akan melaksanakan praktik magang di masa yang akan datang.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Maret 2025



Ibrahim Alfarisi

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK MAGANG.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN INSTANSI MAGANG.....	1
Halaman PENGESAHAN.....	3
KATA PENGANTAR	4
BAB I PENDAHULUAN.....	8
A. Latar Belakang.....	8
B. Batasan Masalah (ruang lingkup yang dikerjakan selama magang).....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Praktik Magang.....	9
E. Manfaat Praktik Magang	9
BAB II GAMBARAN INSTANSI.....	10
A. Profil Instansi	10
B. Sumber Daya Penunjang Magang	11
C. Proses Bisnis yang Berjalan	12
BAB III METODE PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG	13
A. Tahapan Persiapan	13
B. Tahapan Pelaksanaan	13
C. Tahapan Evaluasi	14
D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang	15
BAB IV PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG.....	16
A. Hasil Tahapan Persiapan.....	16
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan	19
C. Hasil Tahapan Evaluasi.....	25
D. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang	26
E. Kendala dan Solusi	27
1. Kendala.....	27
2. Solusi	27
F. Keberlanjutan.....	28
BAB V PENUTUP	29
A. Kesimpulan.....	29
B. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 UI Main Menu SECIL	16
Gambar 4. 2 UI Kategori Belajar.....	16
Gambar 4. 3 UI Angka	17
Gambar 4. 4 UI Main Menu CIKO.....	17
Gambar 4. 5 UI Pemilihan Kategori CIKO	18
Gambar 4. 6 UI Kategori Belajar Ciko	18
Gambar 4. 7 UI In Game (Angka)	18
Gambar 4. 8 UI Main Menu CIKO.....	19
Gambar 4. 9 Script Main Menu.....	20
Gambar 4. 10 UI Pemilihan Kategori.....	21
Gambar 4. 11 Kategori Belajar	22
Gambar 4. 12 UI Belajar (Angka).....	22
Gambar 4. 13 Script Level Manager.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alamat dan Kontak Instansi	10
Tabel 2. 2 Sumber Daya Manusia Instansi.....	11
Tabel 2. 3 Sumber Daya Fisik Instansi	11
Tabel 2. 4 Proses Bisnis GPS Studio	12
Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Kegiatan Magang.....	15w
Tabel 4. 1 Software.....	19
Tabel 4. 2 Realisasi Jadwal Kegiatan Magang.....	26