

# Laporan Kegiatan Kunjungan Industri

Theressa Angelina Sianturi, XI Tel 13 [539221398@student.smktelkom-jkt.sch.id](mailto:539221398@student.smktelkom-jkt.sch.id)  
Rekayasa Perangkat Lunak, SMK Telkom Jakarta

**Abstrak**— *Kegiatan kunjungan industri bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengalaman langsung terhadap siswa mengenai proses operasional perusahaan dan institusi pendidikan terkait dengan kompetensi keahlian. Tujuan kunjungan industri adalah untuk mengintegrasikan teori dengan praktik, meningkatkan pemahaman siswa mengenai proses industri dan memperoleh nilai tambah dalam akreditasi program studi. Lokasi kunjungan antara lain adalah Bandung - Yogyakarta. Metode kunjungan melibatkan presentasi, workshop, dan tour industri.*

**Kata kunci** - Industri, Rekayasa Perangkat Lunak, Kunjungan

## I. PENDAHULUAN

Kegiatan kunjungan industri merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan praktis dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak. Kegiatan ini dijalankan untuk memberikan siswa pemahaman langsung mengenai proses operasional industri dan institusi pendidikan terkait, serta bagaimana teori yang dipelajari di sekolah dapat diimplementasikan dalam praktik industri.

Kegiatan kunjungan ini juga dirancang sebagai kontribusi langsung dalam peningkatan akreditasi program studi. Dengan mengeksplorasi dan memahami secara langsung lingkungan kerja serta proses operasional perusahaan, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang menerapkan konsep-konsep teoritis dalam lingkungan industri yang sebenarnya.

Tanggal Kegiatan	Waktu	Perusahaan Tujuan
6 November 2023	13.00 - 15.00	Telkom University Bandung
7 November 2023	08.30 - 12.00	Gamelab Salatiga
8 November 2023	12.00 - 14.00	Universitas Gadjah Mada

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Kunjungan

Dalam konteks ini, laporan kunjungan industri ini dibuat untuk merangkum pengalaman, wawasan, serta pemahaman yang diperoleh selama kunjungan ke industri terkait. Sebagai upaya untuk memperkaya pengetahuan siswa dalam Rekayasa Perangkat Lunak dan memperluas wawasan terhadap industri yang relevan.

## II. PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti dari laporan kunjungan industri yang akan memaparkan pengalaman saat kunjungan ke berbagai industri terkait melalui penjabaran yang detail.

### A. Telkom University Bandung

Telkom University terletak di Bandung, merupakan lembaga pendidikan tinggi yang terkemuka dalam bidang teknologi, informatika dan rekayasa di Indonesia. Memiliki visi untuk menjadi perguruan tinggi yang unggul dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, Telkom University fokus pada integrasi teknologi informasi dalam setiap aspek pendidikan dan risetnya. Melalui misi untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan, universitas ini terus menghasilkan inovasi teknologi yang bermanfaat bagi lingkungan.

Dalam kunjungan industri, susunan acara di Telkom University meliputi presentasi, talkshow bersama alumni dan sesi tanya jawab bersama dengan alumni dan mahasiswa. Proses ini menyoroti peluang kerja yang dapat ditekuni siswa yang menjalani bidang kompetensi keahlian teknologi. Serta pengalaman nyata dari narasumber terkait.

Dalam tour yang dilakukan, terlihat bahwa Telkom University memiliki infrastruktur yang memadai untuk mendukung pendidikan tinggi dalam bidang teknologi. Dengan fokus pada teknologi informasi, riset yang berkualitas, serta pengajaran yang inovatif, universitas ini menyediakan lingkungan belajar yang stimulatif bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak dan bidang teknologi lainnya.



Gambar 1. Kegiatan di Telkom University Bandung

## B. Gamelab Salatiga

Gamelab merupakan perusahaan yang bergerak di industri game development yang terletak di Salatiga, Jawa Tengah. Dengan profil sebagai studio pengembang permainan, Gamelab sebagai pusat kreativitas yang fokus pada inovasi dan desain game yang unik. Gamelab juga merupakan perusahaan game development nomor satu di daerahnya. Perusahaan ini memiliki tujuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan menghibur bagi para pengguna.

Pada kunjungan industri, Gamelab mengadakan sebuah presentasi beserta workshop yang menjelaskan dan juga memberikan demonstrasi proses pembuatan game. Dari workshop tersebut informasi yang didapat ialah tahapan dalam membuat sebuah game. Dimulai dari pembuatan moodboard, sketsa game, alur cerita hingga tahapan animasi. Gamelab juga mempresentasikan berbagai aplikasi game yang telah mereka berhasil buat dan luncurkan pada platform umum.

Gamelab juga mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi bersama salah satu narasumber yang adalah seorang ahli dalam bidang pembuatan game. Narasumber menjelaskan dan memberikan demonstrasi tentang proses produksi yang terjadi di Gamelab yaitu tahap perancangan konsep, pengembangan permainan, uji coba, hingga peluncuran produk. Dalam proses pemasaran, perusahaan ini berfokus memanfaatkan platform online dan jejaring sosial untuk mempromosikan karyanya serta meningkatkan kehadiran mereka di pasar game.



Gambar 1. Kegiatan di Gamelab Salatiga

## C. Universitas Gadjah Mada

Universitas Gadjah Mada (UGM) adalah salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia yang terletak di Yogyakarta. Visi UGM adalah menjadi pusat pendidikan dan penelitian yang berkelas dunia dan menciptakan sumber daya manusia unggul dan berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan.

Universitas Gadjah Mada memberikan sebuah workshop yang berisi pemaparan materi dalam kunjungan industri. Dihadirkan narasumber yang adalah salah satu kepala prodi dalam Universitas Gadjah Mada. Narasumber menjelaskan tentang berbagai macam kompetensi keahlian yang tersedia di Universitas Gadjah Mada dan berbagai fasilitas yang tersedia untuk menunjang pembelajaran para mahasiswa.

Universitas Gadjah Mada memiliki 182 program studi yang diprediksi akan semakin bertambah setiap tahunnya. Dengan komitmen terhadap standar akademis tinggi dan dukungan terhadap kegiatan penelitian, UGM terus berupaya memberikan pengalaman pendidikan yang bermutu bagi mahasiswa dan menyumbangkan pengetahuan bagi kemajuan dunia ilmu pengetahuan dan masyarakat luas.



Gambar 1. Kegiatan di UGM

## III. PENUTUP

Dari kunjungan industri ini yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengalaman ini memberikan wawasan yang berharga terhadap proses operasional, inovasi dan budaya kerja di dalam dua bidang industri tersebut. Sementara itu, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi terhadap seluruh panitia pelaksana dan seluruh pihak yang telah mewujudkan kegiatan ini menjadi sebuah kegiatan yang sukses. Saran penulis adalah untuk terus meningkatkan kualitas dalam mendukung adanya kegiatan industri berikutnya. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan, semoga kegiatan industri ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.