**LAPORAN MAGANG**

**EKSTRAKURIKULER GAME DESIGN SEMESTER GANJIL DI SMP KARANGTURI SEMARANG**



**VANIA RENATA**

**20.N2.0005**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2023**

# HALAMAN PENGESAHAN

**(AMBIL DARI LEMBAR PENGESAHAN DI DELMAN)**

**EKSTRAKURIKULER GAME DESIGN SEMESTER I DI SMP KARANGTURI SEMARANG**

**Oleh:**

**Nama : Vania Renata**

**NIM : 20.N2.0005**

Telah diperiksa dan disetujui

Semarang, [tanggal pengesahan]

Disahkan oleh

Ka. Progdi Sistem Informasi

(Agus Cahyo Nugroho, S.Kom, M.T.)

Pembimbing,

(Andre Kurniawan Pamudji, S.Kom, M.Ling.)

# SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG KERJA

Surat keterangan selesai magang didapatkan dari perusahaan dengan tanda tangan cap basah

(HASIL SCAN DIBUAT FULL PAGE 🡪 klik kanan Wrap Text = in front of page dan ukuran gambar di besarkan seukuran page full tanpa margin)

# HASIL SCAN ANTIPLAGIASI

Hasil scan antiplagiasi yang di sertakan disini adalah halaman pertama dari hasil plagiasi yang didapat melalui cyber.

(HASIL SCAN DIBUAT FULL PAGE 🡪 sama seperti halaman pengesahan)

# KATA PENGANTAR

**Segala puji syukur kehadirat Tuhan YME., yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua, sehingga saya dapat menyusun laporan magang yang berjudul "EKSTRAKURIKULER GAME DESIGN SEMESTER I DI SMP KARANGTURI SEMARANG" .**

**Adapun tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk memenuhi tugas pada mata kuliah Magang Kerja. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang (..).**

**Dalam kesempatan ini, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Magang ini, di antaranya:**

1. **Dr Ferdinandus Hindiarto, SPsi, MSi selaku Rektor UNIKA Soegijapranata Semarang.**
2. **Bernardinus Harnadi S.T., M.T., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.**
3. **Agus Cahyo Nugroho, S.Kom, M.T selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.**
4. **Andre Kurniawan Pamudji, S.Kom, M.Ling selaku Dosen Pembimbing Magang.**

**Akhir kata, saya berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat membantu bagi kemajuan serta perkembangan Fakultas Ilmu Komputer Unika Soegijapranata. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Tuhan YME. membalas semua kebaikan kalian. Amin.**

Semarang, [Tanggal Pengesahan]

[Diberi Tanda Tangan]

Vania Renata

# DAFTAR ISI

[HALAMAN PENGESAHAN i](#_Toc109630110)

[SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG KERJA ii](#_Toc109630111)

[HASIL SCAN ANTIPLAGIASI iii](#_Toc109630112)

[KATA PENGANTAR iv](#_Toc109630113)

[DAFTAR ISI v](#_Toc109630114)

[DAFTAR GAMBAR vi](#_Toc109630115)

[DAFTAR TABEL vii](#_Toc109630116)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc109630117)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc109630118)

[1.2 Tujuan 1](#_Toc109630119)

[1.3 Ruang Lingkup dan Waktu Pelaksanaan Magang 1](#_Toc109630120)

[BAB II PROFIL PERUSAHAAN 2](#_Toc109630121)

[2.1 Sejarah Perusahaan 2](#_Toc109630122)

[2.2 Struktur Organisasi 2](#_Toc109630123)

[2.3 Lokasi Perusahaan 2](#_Toc109630124)

[BAB III TINJAUAN PUSTAKA 3](#_Toc109630125)

[BAB IV PEMBAHASAN 4](#_Toc109630126)

[4.1 Deskripsi Pekerjaan 4](#_Toc109630127)

[4.2 Hasil Pekerjaan 4](#_Toc109630128)

[BAB V PENUTUP 6](#_Toc109630129)

[5.1 Kesimpulan 6](#_Toc109630130)

[5.2 Refleksi Magang Kerja 6](#_Toc109630131)

[DAFTAR PUSTAKA 7](#_Toc109630132)

[LAMPIRAN 8](#_Toc109630133)

[Lampiran A: Biodata Penulis 8](#_Toc109630134)

[Lampiran B: Lampiran Kode 8](#_Toc109630135)

[Lampiran C: Lampiran Logbook 8](#_Toc109630136)

[Lampiran D: Lampiran Foto Dokumentasi 8](#_Toc109630137)

[Lampiran E: Lampiran Lainnya 8](#_Toc109630138)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 Contoh Struktur Organisasi 2](#_Toc92088330)

[Gambar 2.2 Contoh Peta Lokasi Perusahaan 2](#_Toc92088331)

[Gambar 4.1 Contoh Hasil Pekerjaan 4](#_Toc92088332)

# DAFTAR TABEL

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

SIEGA merupakan sebuah singkatan dari konsentrasi yang ada di dalamnya, dimana SIEGA sendiri juga merupakan gaya hidup, semangat, dan pengalaman baru. SIEGA memiliki beberapa program konsentrasi, yaitu S1 Business Information Systems (Sistem Informasi Bisnis), S1 Game Technology (Teknologi Game), S1 E-commerce, S1 Akuntansi + S1 Sistem Informasi (Double Degree).

SMP Karangturi merupakan sekolah menengah pertama dari Yayasan Karangturi yang dibuka pada tahun 1950 dengan jumlah 5 kelas, SMP Karangturi adalah sekolah yang memiliki reputasi yang sangat baik dalam pengembangan bakat dan kreativitas siswanya. Sekolah ini juga menyediakan sarana dan pra-sarana yang lengkap untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler, termasuk ruang komputer yang dibutuhkan dalam kegiatan ekstrakurikuler, salah satu nya adalah Game Design.

SIEGA mendapat kerja sama dengan SMP Karangturi dengan program magang selama 12 bulan. SMP Karangturi memberikan tugas menjadi pembina ekstrakurikuler Game Design. Dengan pengalaman dan pengetahuan yang saya miliki selama berkuliah di SIEGA dalam bidang teknologi game, saya ingin mencoba mengajar dan berbagi pengetahuan kepada siswa-siswa SMP Karangturi.

Selain itu, melalui kegiatan ekstrakurikuler game design, SMP Karangturi dapat menjadi wadah bagi siswa-siswa yang ingin menjelajahi teknologi, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan itu siswa akan dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam merancang dan menciptakan game yang menarik dan inovatif.

## Tujuan

1. Memperkenalkan tentang *Game Design*
2. Memperkenalkan *game engine* Scratch dan RPG Maker MV

## Ruang Lingkup dan Waktu Pelaksanaan Magang

Kegiatan ekstrakurikuler Game Design diikuti oleh siswa-siswi SMP kelas 7, 8, 9 yang berjumlah 30 siswa, yang dilaksanakan di ruang komputer setiap hari Selasa pukul 14.30-16.00.

# BAB II PROFIL PERUSAHAAN

## 2.1 Sejarah Perusahaan

Unika Soegijapranata mendapatkan ijin operasional program studi Sistem Informasi pada tahun 2013 dengan program konsentrasi Sistem Informasi dan Game Technology. Selanjutnya di tahun 2017, dibuka program kuliah ganda Akuntansi+Sistem Informasi (AKSI) dan konsentrasi E-Commerce di tahun 2018.

SIEGA berdiri sejak 11 November 2011 yang didirikan oleh Prof. Dr. Ridwan Sanjaya S.E., S.Kom., MS.IEC. Program Studi Sistem Informasi mendapatkan ijin penyelenggaraan serta akreditasinya melalui SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 235/E/O/2013 pada tanggal 25 Juni 2013 dengan akreditasi pertama yaitu C.

Tanggal 9 Mei 2017 Berdasarkan keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Tetang Status Akreditasi dan peringkat Terakreditasi Program Studi Sistem Informasi Pada Program Sarjana Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang No. 1354/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2017 Program Studi Sistem Informasi memperoleh akreditasi C.

Tanggal 4 Mei 2021 Berdasarkan keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Tetang Status Akreditasi dan peringkat Terakreditasi Program Studi Sistem Informasi Pada Program Sarjana Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang No. 2634/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2021 memperoleh akreditasi B.

Tanggal 21 September 2021 akreditasi Program Studi Sistem Informasi pada Program Sarjana Universitas Katolik Soegijapranata melakukan konversi ISK dan tercantum dalam Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 10974/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IX/2021 mengenai Peringkat Akreditasi Program Studi Sistem Informasi pada Program Sarjana Universitas Katolik Soegijapranata, Kota Semarang menjadi Baik Sekali dengan Nilai 338.

Sejak tahun 2021 Program Studi Sistem Informasi dengan berbagai konsentrasi didalamnya membuat sebuah julukan baru yaitu SIEGA dimana merupakan sebuah singkatan dari konsentrasi yang ada di dalamnya, dimana SIEGA sendiri juga merupakan gaya hidup, semangat, dan pengalaman baru.

Program studi Sistem Informasi Unika Soegijapranata memiliki beberapa program konsentrasi, yaitu:

- S1 Business Information Systems (Sistem Informasi Bisnis),

- S1 Game Technology (Teknologi Game),

- S1 E-commerce,

- S1 Akuntansi + S1 Sistem Informasi (Double Degree)

SIEGA memiliki Visi “Menjadi komunitas akademik yang unggul dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian dengan dilandasi nilai-nilai Kristiani: cinta kasih, keadilan dan kejujuran” dan Misi sebagai berikut :

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas secara akademik dengan didukung pengembangan kepribadian yang utuh dan potensi kepemimpinan.
2. Melakukan penelitian untuk pengembangan ilmu dan teknologi demi meningkatkan kesejahteraan manusia.
3. Melakukan pengabdian kepada masyarakat sebagai penerapan ilmu dan teknologi yang telah dikembangkan dalam penelitian dan kesejahteraan manusia.
4. Memberikan perhatian dan mencari pemecahan terhadap berbagai masalah sosial budaya masyarakat melalui komunitas akademik.
5. Mengembangkan jaringan Kerjasama dengan berbagai institusi pendidikan, penelitian dan pengabdian lokal, nasional dan internasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan penelitian.
6. Memperbaiki dan mengembangkan universitas secara terus menerus, sehingga dapat mendukung segala upaya untuk mencapai keunggulan.

## 2.2 Struktur Organisasi

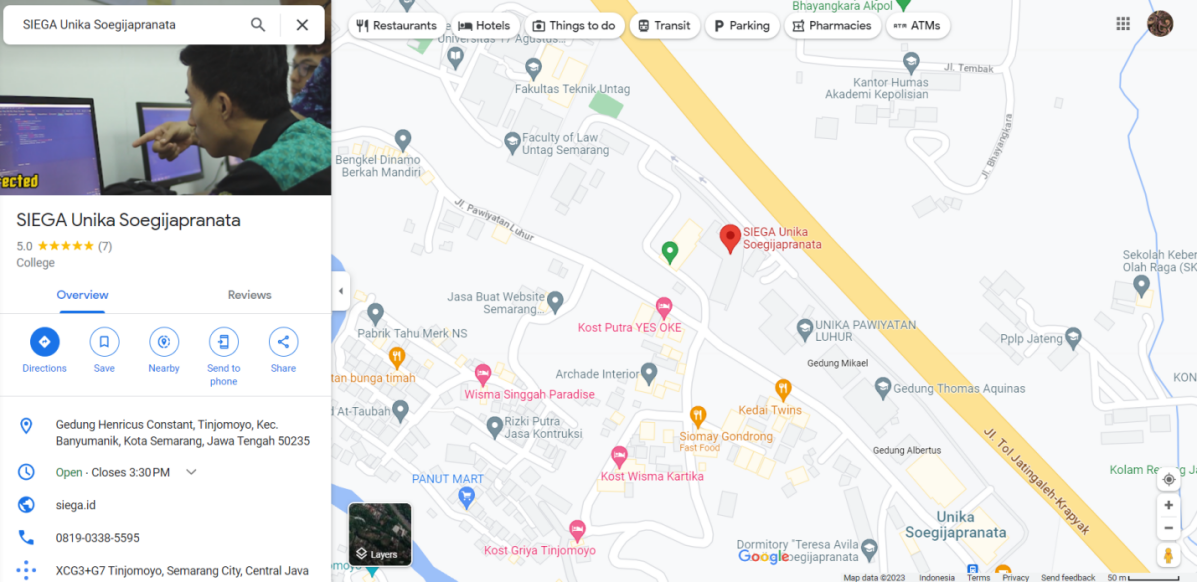
SIEGA dipimpin oleh Kepala Program Studi yaitu Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T yang berada di bawah kepemimpinan Dekan Fakultas Ilmu Komputer yaitu Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T. SIEGA saat ini memiliki 12 dosen pengajar.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SIEGA

## 2.3 Lokasi Perusahaan

SIEGA UNIKA Soegijapranata berlokasi di Gedung Henricus Constant, Tinjomoyo, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235. Jam operasional sekolah ini dari hari Senin -Jumat pada pukul 08.00 - 15.30 WIB.



Gambar 2.2 SIEGA UNIKA Soegijapranata

# BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan Tinjauan Pustaka yang menunjang teori-teori yang digunakan selama proses magang. Dapat berupa teori Bahasa pemrograman yang dipakai, algoritma yang digunakan, metode penelitian yang digunakan, dan teori-teori lainnya yang dirasa perlu saat melakukan proses magang. Lakukan paraphrase pada bagian ini agar tidak terdeteksi plagiasi yang tinggi.

Untuk setiap kutipan yang dilakukan jangan lupa untuk menyertakan sitasi dengan format IEEE seperti contoh ini[1].

# BAB IV PEMBAHASAN

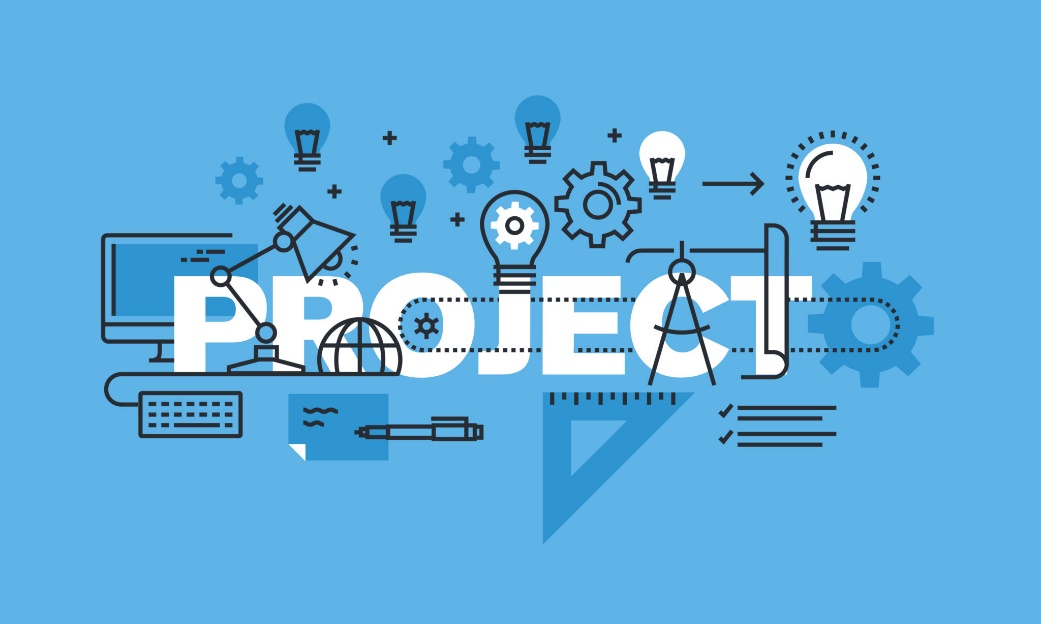
## 4.1 Deskripsi Pekerjaan

Berisikan deskripsi pekerjaan yang dikerjakan sejak awal magang hingga akhir magang. Sertakan segala jenis penugasan yang dilakukan pembimbing lapangan dalam bentuk poin-poin terperinci pada sub-bab ini.

## 4.2 Hasil Pekerjaan

Berisikan hasil pekerjaan yang telah dibuat berdasarkan deskripsi pekerjaan diatas. Hasil pekerjaan dapat berupa screnshoot atau foto hasil karya. Untuk coding dapat dimasukan pada lampiran.

Contoh penomoran gambar menggunakan angka Arab, terdiri dari bab dimana gambar diletakan, kemudian dilanjutkan dengan titik dan urutan gambar pada bab tersebut. Gambar harus utuh dalam 1 halaman dan tidak terpenggal. Gambar diatur agar terlihat jelas, dan diletakan ditengah halaman, berikan juga deskripsi dari masing-masing gambar yang ada.



Gambar 4.1 Contoh Hasil Pekerjaan

Contoh penomoran table menggunakan angka Arab, nomor terdiri dari bab dimana table dituliskan, dipisahkan tanda titik dan diikuti oleh nomor urutan table di bab tersebut. Nomor tabel tidak perlu diakhiri tanda titik. Penulisan penomoran tabel diletakan sebelum tabel dibuat.

Tabel 4.1 Contoh Tabel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Nomor* | *P* | *Materi* |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# BAB V PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berisikan kesimpulan yang didapat selama menjalani proses magang, terkait bagaimana alur manajemen proyeknya, hasil pekerjaan yang telah dibuat, dan sebagainya.

## 5.2 Refleksi Magang Kerja

Dari kesimpulan diatas, refleksikanlah pengalaman magang Anda.

\*Menyenangkan, pengalaman yang baru karna mengajar, dapat belajar memahami karakteristik anak-anak, membagikan ilmu mengenai game, memperkenalkan ilmu komputer, apa lg ya..

# DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka menggunakan format IEEE

CONTOH:

[1] Oliviero, Andrew and Woodward, Bill, “Cable Design” *in Cabling the Complete Guide to Copper and Fiber* *Optic Networking*, 4th ed. United State of America: Wiley Publishing, Inc, 2009. pp. 19 – 33.  
[2] J. Moran, Michael and Shapiro, H.N., Fundamentals of Engineering Thermodynamics, 2nd ed. United States of America: John Wiiley and Son, 1993.   
[3] B. Stanley, et al., C++ Primer, Fourth Edition, Massachusetts: Addison Wesley Professional, 2005.  
[4] Bell, A. Graham, “Performance Tuning”, *in Theory and Practise – Four Stroke*, First Edition, United of Kingdom: Haynes Publishing, 1981.  
[5]   Editor, Abdul Basri Saifuddin, et al., Buku Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan Ibu melahirkan dan Bayi lahir, 1st ed., Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo, 2002

# LAMPIRAN

## Lampiran A: Biodata Penulis

Foto

Nama Lengkap :

Tempat, tanggal lahir :

Alamat Asal :

Telp/HP :

Email :

Pendidikan saat ini :

## Lampiran B: Lampiran Kode

Apabila perusahaan mengijinkan mempublikasikan project maka hasil project dapat diunggah di google drive kemudian dapat dilampirkan link untuk mengunduh hasil project tersebut. Agar ukuran file tidak menjadi besar, lampiran kode berupa text bukan gambar.

Berisikan lampiran kode setiap project yang dibuat

B.1 Project A

B.2 Project B

## Lampiran C: Lampiran Logbook

Logbook yang sudah tertulis pada sistem delman dapat di copy dan paste pada lampiran ini.

## Lampiran D: Lampiran Foto Dokumentasi

Foto-foto dokumentasi saat kegiatan magang dapat disertakan disini.

## Lampiran E: Lampiran Lainnya

Lampiran lainnya apabila dirasa perlu dilampirkan.