

|  |  |
| --- | --- |
| A picture of a winding road and trees  LAPORAN KULIAH MAGANG  PT. AQUI BIRD INDONESIA | Peserta :   1. Agus sifaunajah   NIM :   1. Agus sifaunajah   NIM :   1. ……………………………   DPL : Agus Sifaunajah, S.Kom, M.Kom |

**DAFTAR ISI**

[**DAFTAR TABEL** 2](#_Toc159935131)

[**DAFTAR GAMBAR** 3](#_Toc159935132)

[**BAB I** 4](#_Toc159935133)

[**PENDAHULUAN** 4](#_Toc159935134)

[**A.** **PENDAHULUAN** 4](#_Toc159935135)

[**B.** **Tujuan dan Manfaat Kuliah Magang** 5](#_Toc159935136)

[**BAB II** 7](#_Toc159935137)

[**GAMBARAN UMUM LOKASI MAGANG** 7](#_Toc159935138)

[**A.** **PROFIL** 7](#_Toc159935139)

[**B.** **LOKASI PERUSAHAAN**  7](#_Toc159935140)

[**C.** **BIDANG KERJA** 8](#_Toc159935141)

[**BAB III** 9](#_Toc159935142)

[**PELAKSANAAN KULIAH MAGANG** 9](#_Toc159935143)

[**A.** **Tata Tertib Kuliah Magang** 9](#_Toc159935144)

[**B.** **Deskripsi Tugas Peserta Magang** 10](#_Toc159935145)

[**C.** **Evaluasi dan Analisa Keberlanjutan** 10](#_Toc159935146)

[**BAB IV** 12](#_Toc159935147)

[**DESKRIPSI LUARAN KULIAH MAGANG** 12](#_Toc159935148)

[**BAB V** 14](#_Toc159935149)

[**PENUTUP** 14](#_Toc159935150)

[**A.** **Kesimpulan** 14](#_Toc159935151)

[**B.** **Saran** 14](#_Toc159935152)

[**LAMPIRAN** 16](#_Toc159935153)

# **DAFTAR TABEL**

# **DAFTAR GAMBAR**

# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **PENDAHULUAN**

Program kuliah magang merupakan program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja di dunia nyata. Program ini biasanya dilakukan selama beberapa bulan, dan mahasiswa akan ditempatkan di perusahaan atau organisasi yang sesuai dengan bidang studi mereka. Pada tingkat nasional, dasar hukum program kuliah magang dalam Konteks Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Indonesia dapat merujuk pada beberapa dasar hukum, diantaranya adalah sebagai berikut:

* 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
  2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 1993 tentang Pendidikan Tinggi
  3. Keputusan Presiden Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pendanaan Pendidikan dan Beasiswa Pendidikan Tinggi.
  4. Keputusan Presiden Nomor 44 Tahun 2020 tentang Strategi Nasional Pendidikan Tinggi 2020-2045
  5. Pedoman Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi

Program kuliah magang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta magang untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi atau industri tertentu Pada sisi yang lain, melalui program kuliah magang peserta memiliki kesempatan untuk membangun jaringan profesional dengan para praktisi dan profesional di industri yang relevan sehingga dapat membantu mereka memperluas koneksi di dunia kerja dan memperoleh wawasan langsung tentang tren industri.

Tantangan terbesar dari lulusan perguruan tinggi diantaranya terkait transisi lingkungan. Program kuliah magang juga diharapkan dapat menjadi jembatan untuk memfasilitasi transisi peserta magang dari lingkungan pendidikan ke dunia kerja. Dengan mendapatkan pengalaman langsung di industri, peserta magang dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang ekspektasi dan tugas pekerjaan yang sesungguhnya. Sehingga program kuliah magang juga membantu memperkuat hubungan antara lembaga pendidikan dan dunia industri. Kerjasama ini bermanfaat untuk memastikan bahwa kurikulum pendidikan mencerminkan kebutuhan dan perkembangan terkini di industri.

Bagi perusahaan, program kuliah magang dapat menjadi saluran untuk merekrut bakat-bakat muda yang telah teruji dalam konteks pekerjaan. Perusahaan dapat menilai kinerja peserta magang dan mengidentifikasi individu yang memiliki potensi untuk menjadi karyawan yang berharga di masa depan.

## **Tujuan dan Manfaat Kuliah Magang**

Kuliah magang, atau *internship* memiliki tujuan dan manfaat yang penting baik bagi mahasiswa maupun dunia kerja. Berikut adalah beberapa tujuan dari kuliah magang :

* 1. Penerapan Pengetahuan Teoritis

Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang diperoleh di kelas ke dalam situasi nyata di lingkungan kerja.

* 1. Pengembangan Keterampilan Praktis

Membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam pekerjaan sehari-hari, seperti keterampilan teknis, analitis, dan pemecahan masalah.

* 1. Peningkatan Keterampilan *Soft Skills*

Mengembangkan keterampilan interpersonal, komunikasi, kerja tim, kepemimpinan, dan adaptabilitas yang merupakan aspek-aspek keterampilan *soft skills* yang penting di dunia kerja.

* 1. Eksplorasi Karier

Membantu mahasiswa untuk lebih memahami industri atau bidang pekerjaan tertentu, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih informasional terkait karier masa depan mereka.

* 1. Mengenali Lingkungan Kerja

Memungkinkan mahasiswa untuk mengalami dan memahami lingkungan kerja yang sebenarnya, termasuk budaya perusahaan, tata nilai, dan dinamika organisasi.

* 1. Pengembangan Jaringan Profesional

Memberikan kesempatan untuk membangun hubungan dengan para profesional dan mentor di industri, yang dapat menjadi nilai tambah ketika mencari pekerjaan atau membangun karier.

Sedangkan manfaat dari kuliah magang bagi mahasiswa diantaranya yaitu :

1. Pengalaman Kerja Nyata

Kuliah magang akan memberikan pengalaman kerja praktis yang dapat menjadi landasan berharga untuk memasuki dunia kerja bagi mahasiswa.

1. Peningkatan Daya Saing

Meningkatkan daya saing mahasiswa di pasar kerja dengan memiliki pengalaman magang yang relevan di CV mereka.

1. Peluang Pekerjaan

Kuliah magang membuka peluang untuk mendapatkan pekerjaan penuh waktu setelah lulus, terutama jika mahasiswa menunjukkan kinerja yang baik selama magang.

1. Pemahaman yang Lebih Mendalam

Kuliah magang memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses kerja, tuntutan pekerjaan, dan harapan di dunia profesional.

1. Pengembangan Diri

Kuliah magang dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan pribadi, kepercayaan diri, dan pemahaman diri terkait dengan karier yang mereka pilih.

1. Pertimbangan Karier

Kuliah magang dapat membantu mahasiswa untuk mempertimbangkan apakah bidang pekerjaan atau industri tertentu sesuai dengan minat dan tujuan karier mereka.

Secara keseluruhan, kuliah magang memiliki peran penting dalam mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan serta membantu mereka menjembatani kesenjangan antara pendidikan dan dunia kerja.

# **BAB II**

# **GAMBARAN UMUM LOKASI MAGANG**

## **PROFIL**

PT. Gameloft adalah perusahaan yang bergerak di industri hiburan dan game. Didirikan pada tahun 2010, perusahaan ini fokus pada pengembangan, distribusi, dan pemasaran permainan video yang inovatif dan menghibur. Tim yang berdedikasi di PT. Gameloft terdiri dari para profesional kreatif, pengembang game, dan ahli bisnis yang memiliki visi untuk menciptakan pengalaman bermain game yang luar biasa.

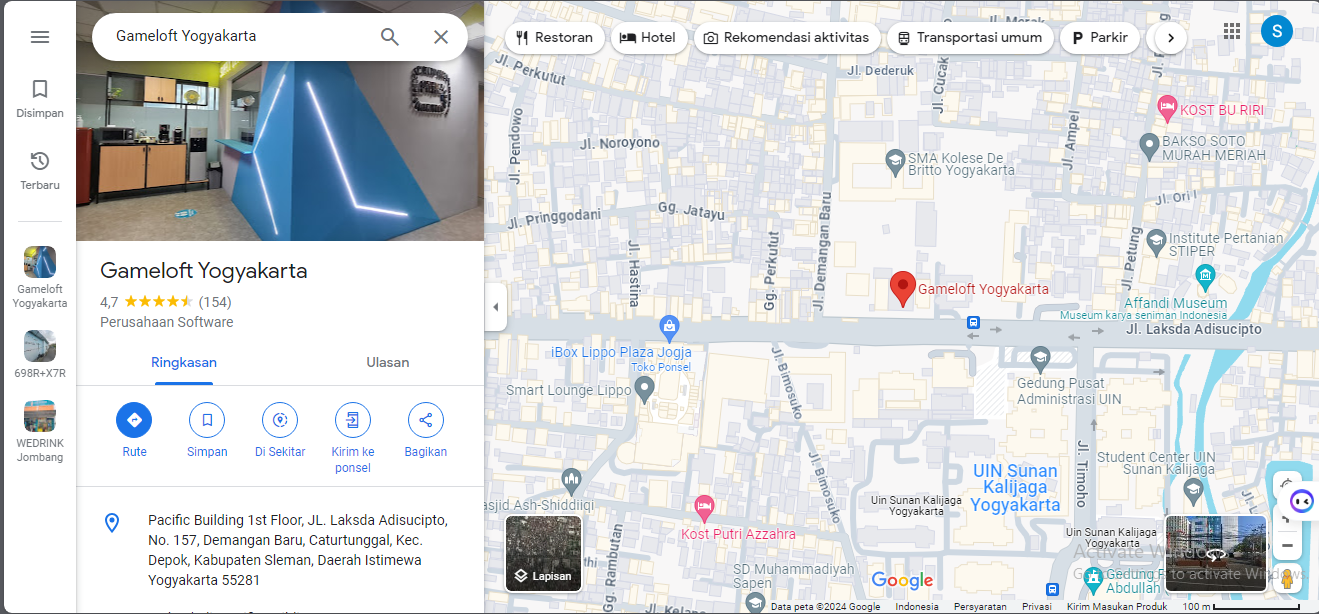
Produk unggulan perusahaan ini melibatkan berbagai genre permainan, mulai dari game aksi, petualangan, hingga permainan edukatif. PT. Gameloft selalu berusaha untuk memberikan kualitas grafis yang tinggi, gameplay yang menarik, dan cerita yang memikat dalam setiap judulnya.

Dengan komitmen terhadap inovasi dan kualitas, PT. Gameloft telah berhasil membangun reputasi sebagai pengembang game yang terpercaya dan disukai oleh banyak pemain. Perusahaan ini juga aktif berpartisipasi dalam berbagai event industri game, konferensi, dan komunitas untuk terus berinteraksi dengan pemain serta mengikuti perkembangan teknologi terkini dalam dunia game.

Selain itu, PT. Gameloft juga menjalankan berbagai program pengembangan bakat di bidang game, bekerja sama dengan institusi pendidikan dan komunitas untuk mendukung pertumbuhan industri game lokal. Dengan semangat kreativitas dan dedikasi terhadap dunia game, PT. Gameloft terus menjadi pemain kunci dalam menghadirkan pengalaman bermain game yang tak terlupakan bagi para penggemar game di seluruh dunia.

## **LOKASI PERUSAHAAN**

Lokasi dan kantor dari PT. Gameloft beralamatkan di Jl. Laksda Adisucipto No 1456 Catur Tunggal Daerah Istimewa Yogyakarta



Gambar II-1. Halaman Map Lokasi dari PT. Gameloft

## **BIDANG KERJA**

Bidang kerja atau divisi yang terdapat pada PT. Gameloft adalah sebagai berikut ini :

* 1. Pengembangan Game (Game Development)
  2. Pemasaran dan Penjualan (Marketing and Sales)
  3. Manajemen Produk (Product Management)
  4. Pengujian Kualitas (Quality Assurance)
  5. Desain dan Kreativitas (Design and Creativity)
  6. Manajemen dan Administrasi (Management and Administration)
  7. Layanan Pelanggan (Customer Service)

Adapun peserta kuliah magang dari Fakultas Teknologi Informasi sejumlah 10 peserta ditempatkan pada 3 divisi kerja meliputi divisi pengembangan game, desain dan kreativitas serta pengujian kualitas dimana detail tugas masing-masing peserta akan disampaikan pada sub bab deskripsi pekerjaan pada bab selanjutnya.

# **BAB III**

# **PELAKSANAAN KULIAH MAGANG**

## **Tata Tertib Kuliah Magang**

Tata tertib peserta magang adalah aturan dan norma-norma yang harus diikuti oleh peserta magang selama melakukan kuliah magang. Berikut adalah tata tertib yang berlaku di PT. Gameloft, yaitu :

* + - Peserta magang diharapkan untuk menjaga kedisiplinan dan mematuhi jadwal yang telah ditetapkan masuk pukul 07.30 WIB dan pulang pukul 16.00 WIB.
    - Tiba tepat waktu dan melibatkan diri sepenuhnya dalam kegiatan magang.
    - Mematuhi dress code yang berlaku di lingkungan PT. Gameloft.
    - Menjaga penampilan pribadi agar selalu bersih dan rapi.
    - Berkomunikasi dengan baik dan sopan, baik secara lisan maupun tertulis.
    - Menjaga kerahasiaan informasi perusahaan.
    - Menyelesaikan tugas magang dengan tanggung jawab.
    - Melapor dengan segera jika mengalami kendala atau masalah kepada PIC masing-masing atau yang ditugaskan oleh pihak HRD terkait.
    - Bekerja sama dengan rekan kerja dan tim magang.
    - Menghargai perbedaan pendapat dan menjunjung tinggi kerjasama.
    - Setiap peserta magang dalam menggunakan fasilitas dan peralatan perusahaan harap sesuai dengan peraturan.
    - Menerima umpan balik dengan baik dan berusaha untuk terus belajar dan berkembang.
    - Bertanya jika ada hal yang belum dipahami.
    - Menjaga sikap positif dan motivasi selama magang.
    - Mengisi laporan magang atau dokumen administratif lainnya dengan akurat dan tepat waktu.
    - Menjaga keamanan diri dan lingkungan kerja.
    - Mengikuti prosedur keselamatan dan kesehatan yang berlaku.

## **Deskripsi Tugas Peserta Magang**

Berikut ini adalah deskripsi tugas peserta magang dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang:

Tabel III-1 : Deskripsi Tugas Peserta Kuliah Magang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Divisi Penugasan | Uraian Tugas |
| 1 | Joko Santoso | Pengembangan Game | * 1. Terlibat sebagai tim pengembang game pengenalan huruf sebagai penanggung jawab fitur perhitungan skor   2. Terlibat sebagai tim pengembang game menari sebagai penanggung jawab fitur pembuatan avatar |
| 2 | Budi Kurniawan | Pengujian Kualitas | 1. Bertugas melakukan pengujian game versi alfa 2. Menyusun laporan hasil pengujian game untuk dilakukan tindak lanjut tim terkait |
| 3 | Indah Permatasari | Desain dan Kreatifitas | 1. Bertugas membuat asset latar belakang game 2. Bertugas membuat desain flayer untuk promosi launcing game |

## **Evaluasi dan Analisa Keberlanjutan**

Berdasarkan proses pelaksanaan magang yang dilakukan mulai tanggal 15 Januari 2024 sampai 15 April 2024 oleh sejumlah peserta kuliah magang yang terdiri dari mahasiswa program studi sistem informasi dan program studi informatika pada PT. Gameloft Yogyakarta didapatkan beberapa manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung, diantaranya adalah :

1. Teknik cepat membuat kerangka game dengan memanfaatkan framework
2. Membangun budaya kerja yang baik pada divisi kerja
3. Teknik membangun komunikasi yang baik antar rekan kerja
4. Menyusun laporan pengujian produk yang baik agar dapat dipahami antar divisi kerja
5. Membuat desain latar yang baik yang sesuai dengan segmentasi dari game yang sedang dikembangkan

Terdapat beberapa hal yang harus ditingkatkan bagi peserta kuliah magang di periode kuliah magang mendatang. Salah satu yang perlu diperhatikan pada saat melakukan pemilihan lokasi magang diharapkan dengan diikuti penguasaan kompetensi dasar dari bidang kerja tempat lokasi kuliah magang. Hal ini untuk mempercepat proses adaptasi peserta terhadap ritme kerja di lokasi magang.

Melihat dari manfaat yang didapatkan bagi peserta kuliah magang yang cukup signifikan maka PT. Gameloft Yogyakarta masih dapat dijadikan lokasi kuliah magang oleh mahasiswa dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang. Beberapa masukan yang dapat kami berikan selaku peserta magang diantaranya diharapkan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang untuk membangun MoU serta MoA agar dapat lebih meningkatkan komunikasi dan manfaat serta potensi penyerapan lulusan oleh PT. Gameloft Yogyakarta.

# **BAB IV**

# **DESKRIPSI LUARAN KULIAH MAGANG**

Untuk menunjang dalam proses penilaian kinerja perguruan tinggi, maka setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam lingkup tridarma perguruan tinggi diharapkan memiliki luaran yang diharapkan untuk membantu proses penilaian kinerja perguruan tinggi. Kegiatan kuliah magang yang merupakan bagian dari pembelajaran langsung dilapangan diharapkan pada pelaksanaan tahun 2024 ini menghasilkan 1 buku referensi atau sejenisnya untuk setidaknya tiap 2 peserta magang. Berikut ini adalah deskripsi luaran kuliah magang yang dilaksanakan di PT. Gameloft Yogyakarta :

**Tabel IV-1 : Deskripsi Luaran Magang PT. Gameloft Yogyakarta**

| **Nama** | **Divisi** | **Deskripsi Luaran** |
| --- | --- | --- |
| Joko Santoso | Pengembangan Game | Menyusun Buku Referensi Mudah Membuat Game Android dengan Framework Flutter dimana pembahasan dimulai dengan tahapan instalasi dari framework flutter serta perangkat ataupun software pendukungnya, lalu dilanjutkan dengan pengenalan materi dasar flutter disertai contoh sederhana serta diakhiri dengan proses tahapan compile menjadi file berekstensi APK yang siap diujicobakan di perangkat mobile |
| Budi Kurniawan | Pengujian Kualitas | Menyusun buku referensi terkait penerapan ISO 9001:2018 untuk menjaga kualitas dari produk aplikasi. Pembahasan dimulai dengan klausul dalam ISO 9001:2018 lalu dilanjutkan dalam penerapannya di industri |
| Indah Permatasari | Desain dan Kreatifitas | Menyusun buku referensi terkait dengan desaingambar 2D ataupun 3D menggunakan software opensource GIMP disertai contoh-contoh sederhana pembuatan asset pada game. |

# **BAB V**

# **PENUTUP**

## **Kesimpulan**

Dalam kegiatan kuliah magang yang dilaksanakan di PT. Gameloft Yogyakarta para peserta kuliah magang mendapatkan manfaat berupa keahlian dan pengetahuan baru terkait proses bisnis dalam industri game pada skala Internasional. Selama pelaksanaan kuliah magang, para peserta juga mendapatkan gambaran kongkrit terkait bagaimana industri game berproses dan bersaing.

Pada sisi pembelajaran, peserta kuliah magang juga mendapatkan gambaran implementasi ilmu pengetahuan yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan. Disamping itu, dengan mengikuti kuliah magang ini dapat memberikan perspektif karir kedepan yang akan diraih saat selesai menempuh pendidikan di bangku kuliah.

## **Saran**

Berdasarkan pengalaman melakukan kuliah magang di PT. Gameloft Yogyakarta, berikut ini adalah saran untuk mahasiswa yang akan melakukan kuliah magang pada periode selanjutnya di PT. Gameloft Yogyakarta :

1. Diharapkan untuk memiliki pengetahuan dasar terkait proses pengembangan game.
2. Memiliki setidaknya 1 keahlian pada tool pembuatan game seperti construck ataupun flutter.
3. Memastikan lokasi magang mengakomodir kompetensi dasar yang kita miliki sebelum mendaftar magang pada Perusahaan tersebut.
4. Memastikan pemahaman terkait alur proses komando pada divisi dimana ditempatkan selama kuliah magang berlangsung.

# **DAFTAR PUSTAKA**

*UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. (n.d.). Database Peraturan Perundang-undangan Indonesia - [PERATURAN.GO.ID]. https://peraturan.go.id/id/uu-no-12-tahun-2012

# **LAMPIRAN**