LAPORAN MAGANG

Pembuatan 3D di (Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

Disusun Oleh :

ACHMAD IFAL AL FARAZY (3011910002)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2022

LAPORAN MAGANG
Pembuatan 3D di (Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

Disusun Oleh :

ACHMAD IFAL AL FARAZY (3011910002)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2022

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN MAGANG DI DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA

(Periode : 29 Agustus 2022 – 26 September 2022)

Disusun Oleh :

Achmad Iful Al Farazy

(3011910002)

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Jurusan Informatika UISI	Dosen Pembimbing
Doni Setio Pambudi,	Doni Setio Pambudi,
S.Kom.,M.Kom.,MCE , CBROPS	S.Kom.,M.Kom.,MCE , CBROPS
NIP. 8816230	NIP. 8816230

Gresik, 26 November 2022

DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan

MUDI RAHAYU, S.Sos., M.Si.

NIP. 19690414 199203 2 010

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan baik. Tujuan pembuatan laporan magang yaitu sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kegiatan akademik mata kuliah kerja praktik dari program studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI). Laporan magang disusun berdasarkan hasil yang telah ditempuh selama melaksanakan kegiatan magang dalam kurun waktu 1 bulan, terhitung dari tanggal 29 Agustus 2022 – 26 September 2022 di DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK. Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungan, baik materi maupun non-materi yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang. Ucapan terimakasih penulis sampaikan khusus kepada beberapa pihak

Diantaranya :

1. Doni Setio Pambudi, S.Kom., M.Kom., MCE, CBROPS selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing serta memberikan saran kepada penulis saat pelaksanaan magang hingga penyusunan laporan.
2. MUDI RAHAYU, S.Sos., M.Si.selaku pembimbing lapangan kerja praktik yang telah membimbing dan membantu selama pelaksanaan magang.
3. Karyawan DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK yang telah memberikan bantuan serta arahan selama pelaksanaan magang.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dalam penyempurnaan dan perbaikan. Akhir kata, semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya di bidang Informatika.

Gresik, 26 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN MAGANG i
LEMBAR PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL vii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Tujuan 2
1.2.1 Umum 2
1.2.2 Khusus 2
1.3 Manfaat 3
1.4 Metodologi Penelitian 4
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang 4
1.6 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang 4
BAB II 5
PROFIL Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK) 5
2.1 DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK 5
2.2 Identitas DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK 5
2.3 Visi dan Misi DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK 6
2.4 Produk 7
BAB III 8
TINJAUAN PUSTAKA 8
3.1 Blender 8
3.2 Unity 8
3.3 Vuforia 8
3.4 Canva 8
3.5 Cam Scanner 8

BAB IV 9
PEMBAHASAN 9
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja 9
4.2 Pelaksanaan Kerja Praktik 9
4.3 Tugas Kerja Praktik 9
4.3.1 Melakukan modeling dan shading di blender 10
4.3.2 Melakukan pembuatan card di canva 11
4.3.3 Melakukan pembuatan database di Vuforia 11
4.3.4 Melakukan pembuatan file unity untuk dijadikan augmented reality ... 12
4.4.5 Digitalisasi buku lama yang sudah mulai rusak 12
4.4 Jadwal Kerja Praktik 13
BAB V 16
KESIMPULAN DAN SARAN 16
5.1 KESIMPULAN 16
5.2 Saran 16
DAFTAR PUSTAKA 17
LAMPIRAN 18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Melakukan modeling dan shading di blender 10
Gambar 1. 2 Melakukan pembuatan card di canva 11
Gambar 1. 3 Melakukan pembuatan database di Vuforia 11
Gambar 1. 4 Melakukan pembuatan file unity untuk dijadikan augmented reality 12
Gambar 1. 5 Digitalisasi buku lama yang sudah mulai rusak 12
Gambar 1. 6 Lembar Asistensi Kerja Praktek..... 18
Gambar 1. 7 Lembar Kehadiran Magang..... 19
Gambar 1. 8 Keterangan Diterima Kerja Praktik..... 20
Gambar 1. 9 Magang Telah Selesai 21
Gambar 1. 10 Pembuatan 3D Model di Blender..... 22
Gambar 1. 11 Pembuatan Augmented Reality di Unity..... 22

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kegiatan Kerja Praktik 29 Agustus 2022 – 26 September 2022..... 13
Tabel 1. 2 Log Kegiatan..... 14
Tabel 1. 3 Lembar Peniliain Magang..... 15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hidup dalam era perkembangan teknologi informasi saat ini, memberikan kemudahan dalam berbagai bidang. Sejalan dengan hal itu diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang mampu mendayagunakan kemampuannya di segala bidang khususnya di bidang teknologi informasi dalam dunia kerja yang sebenarnya. Mahasiswa adalah salah satu anggota masyarakat akademis di lingkungan Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) yang diharapkan mampu menjadi lulusan yang berkualitas, inovatif, berpola pikir entrepreneur dan berkontribusi nyata bagi masyarakat. Departemen Informatika sebagai salah satu program studi di UISI yang menyelenggarakan pengajaran dengan berpedoman pada kurikulum sesuai dengan KKNI, asosiasi profesi, kebutuhan industri dan masyarakat. Oleh karena itu, UISI diharapkan mampu mencetak lulusan yang berkualitas dan mampu mengimplementasikan ilmu yang diperoleh saat mengikuti perkuliahan sebagai pondasi dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi pada dunia kerja.

Permasalahan yang terjadi dalam dunia kerja berbeda dengan permasalahan yang ada di dunia perkuliahan. Dengan situasi tersebut, Mahasiswa Informatika dituntut untuk mengikuti dan beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan sehingga setelah memasuki dunia kerja mereka telah memiliki bekal yang cukup dan siap menghadapi pekerjaan

Program studi Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) memiliki suatu program berupa mata kuliah Kerja Praktik yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswanya. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu menyesuaikan dan mengikuti perkembangan industri, karena pada dasarnya ilmu yang diperoleh pada bangku kuliah lebih bersifat ideal.

Oleh sebab itu mahasiswa departemen informatika hendak melakukan Kerja Praktik agar mahasiswa informatika dapat mengimplementasikan atau

menerapkan ilmu yang didapatkan di dunia industri. Dalam kegiatan kerja praktik ini kami berharap dapat menganalisa permasalahan teknis maupun non teknis secara langsung yang biasa terjadi pada industri-industri besar. Atas uraian diatas, maka kami mengajukan permohonan agar dapat melaksanakan Kerja Praktik di DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK.

DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK adalah sebuah instansi pemerintah yang bertugas sebagai melayani tentang kebudayaan, sejarah, ekonomi kreatif, dan olahraga. DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK yang berada di kabupaten Gresik, DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK ini kami melakukan kegiatan Kerja Praktik untuk syarat menyelesaikan pembelajaran pada mata kuliah Kerja Praktik sekaligus ingin mempelajari bagaimana melakukan pembuatan Augmented Reality dan melakukan digitalisasi buku yang telah mulai rusak.

1.2 Tujuan

1.2.1 Umum

1. Menerapkan ilmu perkuliahan untuk diaplikasikan ke dalam kerja praktik.
2. Mengetahui sistem, skema maupun proses kerja dalam lingkup perusahaan.
3. Memberikan pengalaman kerja profesional mahasiswa untuk dapat bekerja secara nyata.
4. Membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.2.2 Khusus

1. Untuk memenuhi beban satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Jurusan Informatika UISI.
2. Mengetahui cara kerja di DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK.
3. Membantu menyelesaikan permasalahan yang ada saat proses pendigitalisasian buku yang telah mulai rusak.

1.3 Manfaat

1. Bagi Perguruan Tinggi
    a. Mengumpulkan umpan balik tentang isu-isu yang timbul dalam praktek kerja lapangan.
    b. Lembaga penelitian yang ada di Universitas dapat dikembangkan.
    c. Mendapatkan umpan balik dari perusahaan mengenai isi materi yang telah diberikan saat perkuliahan.
2. Bagi Perusahaan
    a. Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan.
    b. Menjalin hubungan kerja sama dalam pendidikan dengan institusi sebagai badan penelitian.
    c. Mendapatkan umpan balik yang dapat membantu permasalahan pada perusahaan
3. Bagi Mahasiswa
    a. Mahasiswa dapat memahami masalah yang ada di lingkungan kerja.
    b. Mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan.
    c. Mendapatkan pengalaman secara nyata dengan pekerjaan di sebuah instansi.

1.4 Metodologi Penelitian

Pengumpulan data yang dilakukan dalam melaksanakan kerja praktek ini menggunakan 3 metode yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

   Penulis melakukan sesi tanya jawab kepada pembimbimbing dari instansi dan pihak-pihak dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK).

2. Observasi

   Penulis mengamati dan menyelidiki secara langsung kegiatan kerja praktik yang ada di lapangan untuk mengumpulkan informasi dan data untuk pembuatan augmented reality.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan dengan merekam suatu proses, peristiwa atau masalah dalam bentuk gambar atau teks. Metode ini diimplementasikan dengan mendokumentasikan/melaporkan tindakan yang telah dilaksanakan di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK).

1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.127, Kebomas, Randuagung, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121

Waktu : 29 Agustus 2022 – 26 September 2022

1.6 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit Kerja : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK).

BAB II

PROFIL Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK)

2.1 DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK), adalah badan yang dibentuk oleh instansi pemerintah yang bertugas mengawasi kebudayaan, kesenian, pariwisata, dan ekonomi kreatif. DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK, anggota DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK sebanyak 37-40 orang.

2.2 Identitas DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

Nama : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK)

Alamat : Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.127, Kebomas, Randuagung, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121

No. Telp : (031) 3981990

Website : https://disparbud.gresikkab.go.id/

Email : disparbud@gresikkab.go.id

2.3 Visi dan Misi DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

a. Visi

Mewujudkan Gresik Baru yang Lebih Mandiri, Sejahtera, Berdaya Saing dan Berkemajuan Berlandaskan Akhlakul Karimah

b. Misi

1. Menciptakan tata Kelola pemerintah yang bersih, akuntabel serta mewujudkan kepemimpinan yang Inovatif dan Kolaboratif.
2. Membangun infrastruktur yang berdaya saing, memakmurkan Desa dan menata Kota.
3. Mendorong kemandirian ekonomi yang seimbang antara sektor dan antar wilayah.
4. Membangun insan Gresik unggul yang cerdas, mandiri, sehat dan berakhlakul karimah.
5. Meningkatkan kesejahteraan sosial dengan menciptakan lapangan kerja dan menjamin pemenuhan kebutuhan dasar Masyarakat Gresik

2.4 Produk

1. UU No. 10 2009 tentang Kepariwisataan
2. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan
3. UU NO.5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan
4. UU No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya
5. UU No.24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif
6. PERPRES Nomor 51 Tahun 2022 Program Pasukan Bendera Pusaka
7. PP No. 66 Tahun 2015 tentang Museum
8. PP No. 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya
9. PERMEN PAR No.18 Tahun 2016 tentang Pendaftaran Pariwisata
10. INMENDAGRI No. 67 Tahun 2021
11. PERDA 16 – 1998 tentang RIPPDA
12. PERDA 16 RIPDA 2013 – 2025 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah
13. PERDA 11 Tahun 2015 tentang Retribusi Jasa Usaha
14. PERDA No. 6 Tahun 2017 tentang Riparprov
15. PERDA 8 Tahun 2019 tentang Cagar Budaya
16. PERDA 9 Tahun 2019 tentang Pemajuan Kebudayaan Daerah
17. PPKD Kab. Gresik Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah
18. PERBUP 56 2021 SOTK DISPAREKRAFBUDPORA

BAB III
TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Blender

Blender merupakan sebuah perangkat lunak grafika 3D yang digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan permainan video. Umumnya Blender dikenal luas oleh masyarakat sebagai paket pembuatan 3D gratis dengan sumber terbuka. Blender sangat cocok untuk individu atau studio kecil yang ingin mendapatkan keuntungan dari pipeline terpadu dan proses pengembangan yang responsive, pada pembuatan augmented reality memakai untuk kebutuhan modelling, dan shading.

3.2 Unity

Unity adalah merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana, memakai untuk pembuatan augmented reality antara card dengan 3D modeling.

3.3 Vuforia

Vuforia adalah Augmented Reality Software Development Kit (SDK) untuk perangkat mobile yang memungkinkan pembuatan aplikasi AR. SDK Vuforia juga tersedia untuk digabungkan dengan unity yaitu bernama Vuforia AR Extension for Unity. Untuk menaruh card yang setelah di buat di canva, kemudian di download untuk databasenya.

3.4 Canva

Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Untuk pembuatan card yang telah di buat di blender.

3.5 Cam Scanner

CamScanner adalah aplikasi yang mempermudah penggunanya untuk men-scan ID, berkas, cover buku atau apapun sesuai dengan kebutuhan kita. Hasil scan yang keluar sangat jernih mirip dengan aslinya atau mirip dengan menggunakan alat scan biasa.

BAB IV
PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

Kepala Dinas	: SUTAJI RUDY, S.H., M.H.
Sekretaris Dinas	: Dwi Indrawati Prasetyaningtyas, S.Sn., M.Si.
Kepala Bidang Kebudayaan	: MUDI RAHAYU, S.Sos., M.Si.
Kepala Bidang Pariwisata	: Dra. ANIS NURUL AINI, M.M.
Kepala Bidang Ekonomi Kreatif	: HUFAN NUR DHIANTO, S.STP.
Kepala Bidang Kepemudaan dan Olah Raga	: Drs. AKHMAD KHUSAIRI, M.M.
Kepala Subbagian Umum dan Kepegawaian	: NUR PRIHATININGASIH, S.TP.

4.2 Pelaksanaan Kerja Praktik

Pelaksanaan kerja praktik dilakukan kurun 1 bulan dimulai dari tanggal 29 Agustus s.d 26 September 2022. Selama pelaksanaan kerja praktik di DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK penulis juga diberikan beberapa tugas sebagai berikut :

1. Melakukan modeling dan shading di blender
2. Melakukan pembuatan card di canva
3. Melakukan pembuatan database di Vuforia
4. Melakukan pembuatan augmented reality di Unity
5. Digitalisasi buku lama yang sudah mulai rusak.

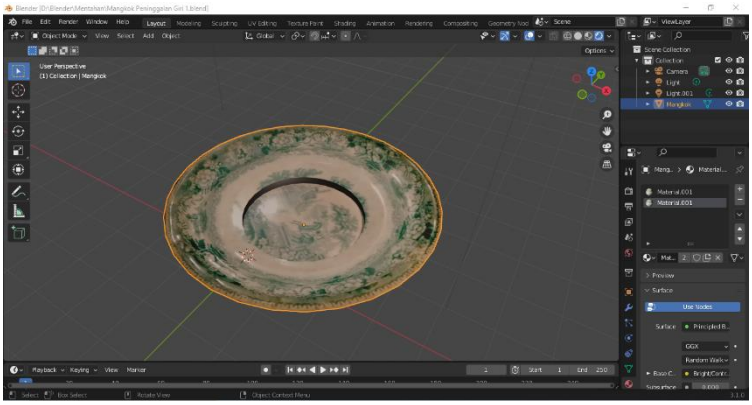
4.3 Tugas Kerja Praktik

Selama Pelaksanaan Kerja Praktik di DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK penulis juga diberikan beberapa tugas sebagai berikut :

1. Melakukan modeling dan shading di blender
2. Melakukan pembuatan card di canva
3. Melakukan pembuatan database di Vuforia
4. Melakukan pembuatan augmented reality di Unity
5. Digitalisasi buku lama yang sudah mulai rusak.

4.3.1 Melakukan modeling dan shading di blender

Blender merupakan sebuah perangkat lunak grafika 3D yang digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan permainan video. Umumnya Blender dikenal luas oleh masyarakat sebagai paket pembuatan 3D gratis dengan sumber terbuka. Blender sangat cocok untuk individu atau studio kecil yang ingin mendapatkan keuntungan dari pipeline terpadu dan proses pengembangan yang responsive, pada pembuatan augmented reality memakai untuk kebutuhan modelling, dan shading.

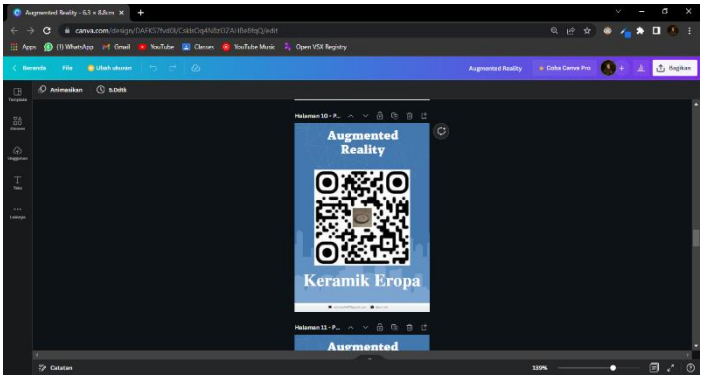


Gambar 1. 1 Melakukan modeling dan shading di blender

Jobdesk yang dikerjakan penulis adalah melakukan pembuatan asset 3D yang ingin dijadikan augmented reality.

4.3.2 Melakukan pembuatan card di canva

Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Untuk pembuatan card yang telah di buat di blender.

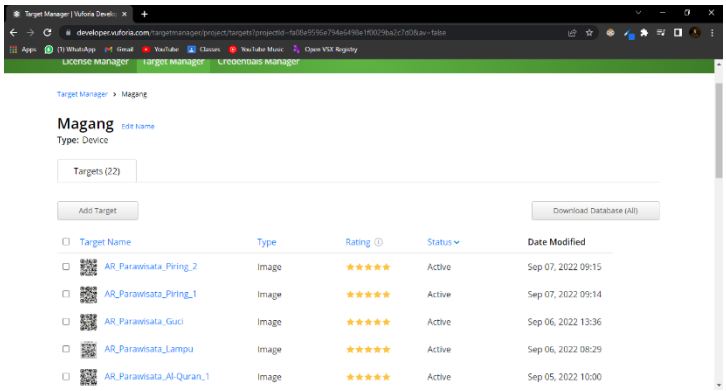


Gambar 1. 2 Melakukan pembuatan card di canva

Jobdesk yang dikerjakan penulis adalah melakukan pembuatan card untuk target yang ingin muncul augmented reality.

4.3.3 Melakukan pembuatan database di Vuforia

Vuforia adalah Augmented Reality Software Development Kit (SDK) untuk perangkat mobile yang memungkinkan pembuatan aplikasi AR. SDK Vuforia juga tersedia untuk digabungkan dengan unity yaitu bernama Vuforia AR Extension for Unity. Untuk menaruh card yang setelah di buat di canva, kemudian di download untuk databasenya.

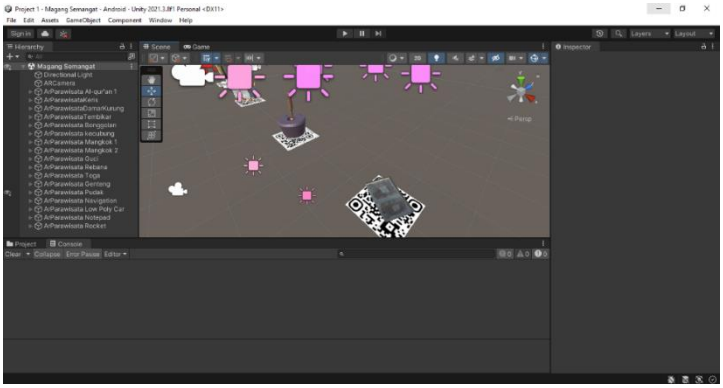


Gambar 1. 3 Melakukan pembuatan database di Vuforia

Jobdesk yang dikerjakan penulis adalah melakukan memasukkan card ke Vuforia untuk target yang ingin muncul augmented reality.

4.3.4 Melakukan pembuatan file unity untuk dijadikan augmented reality

Unity adalah merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana, memakai untuk pembuatan augmented reality antara card dengan 3D modeling.

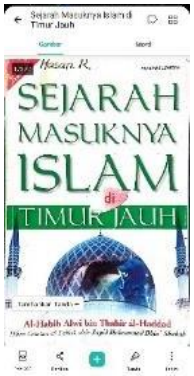


Gambar 1. 4 Melakukan pembuatan file unity untuk dijadikan augmented reality

Jobdesk yang dikerjakan penulis adalah melakukan pembuatan file unity untuk menggabungkan card dan 3D objek yang telah dibuat tadi, kemudian dijadikan aplikasi.

4.4.5 Digitalisasi buku lama yang sudah mulai rusak

CamScanner adalah aplikasi yang mempermudah penggunanya untuk men-scan ID, berkas, cover buku atau apapun sesuai dengan kebutuhan kita. Hasil scan yang keluar sangat jernih mirip dengan aslinya atau mirip dengan menggunakan alat scan biasa.



Gambar 1. 5 Digitalisasi buku lama yang sudah mulai rusak

Jobdesk yang dikerjakan penulis adalah menjadikan file pdf untuk bisa di cetak ulang bukunya.

4.4 Jadwal Kerja Praktik

Tabel 1. 1 Kegiatan Kerja Praktik 29 Agustus 2022 – 26 September 2022

Kegiatan	Agustus	September		
	4	1	2	3
1. Pengenalan profil DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK				
2. mengelist benda-benda sejarah yang berada di museum sunan Giri				
3. Pembuatan 3D objek untuk dijadikan aset augmented reality				
4. pembuatan asset card di canva				
5. Memasukkan card di Vuforia				
6. Pembuatan Augmented Reality di Unity				
7. Pembuatan laporan				

Tabel 1. 2 Log Kegiatan

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Achmad Ifal Al Farazy

NIM : 3011910002

Judul Magang : Pembuatan 3D di (Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	29/08/2022 - 02/09/2022	Pengenalan staff yang ada di dinas parawisata devisi kebudayaan dan mengelist apa yang ingin di jadikan augmented reality		
2	05/09/2022 - 09/09/2022	Pembuatan file blender untuk asset augmented reality		
3	12/09/2022 - 16/09/2022	Memasukkan image card untuk di Vuforia, dan pembuatan file unity untuk memasukkan asset blender		
4	19/09/2022 - 23/09/2022	Penyerahan card, aplikasi untuk augmented reality		
5	26/09/2022	Berpamitan kepada staf di dinas parawisata		

Catatan :
Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

Tabel 1. 3 Lembar Peniliain Magang

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG

Dosen Pembimbing

Nama : Achmad Ifal Al Farazy
NIM : 3011910002
Judul Magang : Pembuatan 3D di (Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	85	8.5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	90	22.5
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	94	47
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	19.25
JUMLAH	100%	**JUMLAH**	92.25

Gresik, 26 November 2022
Dosen Pembimbing

(Dony Setio Pambudi, S.Kom., M.Kom., MCE, CBROPS)
NIP. 8816230

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG

Pembimbing Lapangan

Nama : Achmad Ifal Al Farazy
NIM : 3011910002
Judul Magang : Pembuatan 3D di (Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	86	8,6
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	88	22
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	94	47
Kerajinan dan Sikap	15 %	89	12,6
JUMLAH	100%	**JUMLAH**	90,2

Gresik, 26 November 2022
Pembimbing Lapangan

(Mudi Rahayu,S.Sos, M.Si)
NIP. 19690414 199203 2 010

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dalam kerja praktik yang dilakukan dalam 1 bulan, penulis menjalankan tugas tugas yang diberikan Bawaslu Provinsi Jatim dengan baik. Oleh karena itu penulis mendapatkan pengalaman yang sangat bermanfaat di dalam dunia kerja.Adapun manfaat dari kerja praktik sebagai berikut :

1. Penulis mendapatkan ilmu cara membaca sistem surat masuk dan surat keluar di web srikandi, cara pembuatan augmented reality, dan digitalisasi buku.
2. Penulis mengimbangi alur kerja dan menangani masalah yang dihadapi saat kerja dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan hingga dapat diterapkan pada saat kerja praktik.
3. Penulis bisa mengetahui study case yang dihadapi di perusahaan disertai dengan solusinya.

5.2 Saran

DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK sebaiknya menerapkan inovasi-inovasi terbaru, seperti pembuatan augmented reality, virtual reality dan game sejarah Gresik. Agar warga Gresik lebih tertarik terhadap budaya dan sejarah yang berada di Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ida Bagus Made Mahendra 1, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUFORIA SDK"

[2] https://disparbud.gresikkab.go.id/

[3] https://www.canva.com/id_id/about/

[4] https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d

[5] https://dianisa.com/pengertian-blender/

[6] https://www.kompasiana.com/inadhifa89/5518f04fa333114913b6593e/camscanner-pada-android-memudahkan-untuk-scan-id-dan-berkas

[7] https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d

LAMPIRAN

- Lembar Asistensi Kerja Praktek

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR ASSISTENSI MAGANG

Nama : Achmad Ifal Al Farazy
NIM : 3011910002
Program Studi : Informatika
Judul Magang : Pembuatan 3D di (Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik)
DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

MAGANG dilaksanakan terhitung mulai: 29 Agustus 2022 s/d 26 September 2022
Laporan harus sudah dikumpul : 17 Oktober 2022

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	12-08-2022	Penyerahan lembar proposal untuk tanda tangan	
2.	05-09-2022	Laporan kegiatan magang selama 1 minggu	
3.	12-09-2022	Laporan kegiatan magang selama 1 minggu	
4.	19-09-2022	Laporan kegiatan magang selama 1 minggu	
5	26-09-2022	Mengisi lembar penilaian magang	

Gresik, 26 September 2022
Dosen Pembimbing Magang

(Dom Setio Purnbudi, S.Kom., M.Kom., MCE, CBROUS)
NIP. 8816230

Catatan :
Harap dosen menentukan sistem asistensi dengan mahasiswa, apabila proses asistensi atau pengumpulan laporan magang melewati batas waktu, maka mahasiswa dinyatakan tidak lulus magang.

Gambar 1. 6 Lembar Asistensi Kerja Praktek

➢ Lembar Kehadiran Magang

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Achmad Ifal Al Farazy
NIM : 3011910002
Judul Magang : Pembuatan 3D di (Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	29/08/2022 - 02/09/2022	Pengenalan staff yang ada di dinas parawisata devisi kebudayaan dan mengelist apa yang ingin di jadikan augmented reality		
2	05/09/2022 - 09/09/2022	Pembuatan file blender untuk asset augmented reality		
3	12/09/2022 - 16/09/2022	Memasukkan image card untuk di Vuforia, dan pembuatan file unity untuk memasukkan asset blender		
4	19/09/2022 - 23/09/2022	Penyerahan card, aplikasi untuk augmented reality		
5	26/09/2022	Berpamitan kepada staf di dinas parawisata		

Catatan :
Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 1. 7 Lembar Kehadiran Magang

- Surat Keterangan Diterima Kerja Praktik

PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 245 Telp. 3952825 – 30 psw. 209, 3952812
Website : http://bappeda.gresik.go.id email : bappeda@gresikkab.go.id
GRESIK

Nomor	:	070 / 398 / 437.71 / 2022	Gresik, 24 Agustus 2022
Sifat	:	Penting	Kepada
Lampiran	:	1 (Satu) Berkas	Yth Koordinator Kerja Praktik Universitas Internasional Semen Indonesia
Perihal	:	Rekomendasi Izin Penelitian / Survey/Riset/KKN/PKL	

Dasar

1. Peraturan Daerah Kabupaten Gresik Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan Perangkat Daerah Kabupaten Gresik
2. Peraturan Bupati Gresik Nomor 38 Tahun 2019 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Gresik
3. Surat dari Koordinator Kerja Praktik Universitas Internasional Semen Indonesia Nomor: 0229/K1.05/03-01.01.01.01/08.22 tanggal 23 Agustus 2022 Perihal Permohonan Ijin PKL

Maka dengan ini Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Gresik menyatakan tidak keberatan atas dilakukannya kegiatan yang dilakukan oleh

1.	Nama	:	Achmad Ifal Al Farazy
2.	NIM/NIK/NIDN	:	3525162607010001
3.	Pekerjaan	:	Mahasiswa
4.	Alamat	:	Jl Amak Khasim Gg 3h No 14 Rt 01 Rw 05 Sidorukun Gresik 61112
5.	Keperluan dilakukannya Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL	:	Untuk melaksanakan PKL dengan judul "Pembuatan 3D di (Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik) DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK"
6.	Tempat melakukan Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL	:	Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga
7.	Waktu Pelaksanaan Penelitian/Survey/Riset/ KKN/PKL	:	29 Agustus 2022 - 26 September 2022
8.	Peserta/Pengikut	:	

Dalam melakukan kegiatan Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Sebelum dan setelah dilaksanakannya Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL diwajibkan melapor kepada Instansi terkait;
2. Tidak diperkenankan melaksanakan kegiatan lain diluar kegiatan Penelitian/ Survey/ Riset/ KKN /PKL yang dilakukan;
3. Setelah melakukan Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL selambat - lambatnya 1 (satu) bulan agar menyerahkan 1 (satu) ex. / buku hasil Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL kepada Bupati Gresik melalui Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Gresik;
4. Dalam pelaksanaan wajib mematuhi Protokol Kesehatan sesuai dengan Peraturan yang berlaku.

Demikian rekomendasi ijin Penelitian/Survey/Riset/KKN/PKL ini dibuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

An.KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
KABUPATEN GRESIK
Kabid. Penelitian dan Pengembangan

DHIANNITA TRIASTUTI, S.T
Pembina
NIP. 19730416 199901 2 002

Tembusan
1. Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
2. Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga

Dipindai dengan CamScanner

Gambar 1. 8 Keterangan Diterima Kerja Praktik

- Surat Keterangan Magang Telah Selesai

PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo, 127 Telp. (031) 3981990 fax (031) 3981990
Website : disparbud.gresikkab.go.id Email : disparekrafbudpora.gresik@gmail.com
GRESIK 61121

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/1756/437.59/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: SUTAJI RUDY, S.H., M.H.
Jabatan	: Kepala Dinas
NIP	: 19631012 198303 1 007

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama	: ACHMAD IFAL AL FARAZY
NIM	: 3011910002
Program studi	: Strata Satu (S1) Informatika
Asal Universitas	: Universitas Internasional Semen Indonesia

Telah melaksanakan magang pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kebupaten Gresik berdasarkan Surat Universitas Internasional Semen Indonesia nomor : 0238/KI.05/03-01.01.01.01/08.22 Tanggal 23 Agustus 2022 perihal Permohonan Kerja Praktik, terhitung mulai tanggal 29 Agustus s/d 26 September 2022.

Adapun selama melaksanakan magang tersebut, Sdr. Achmad Ifal Farazy menjalankan tugas-tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.
Demikian Surat Keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

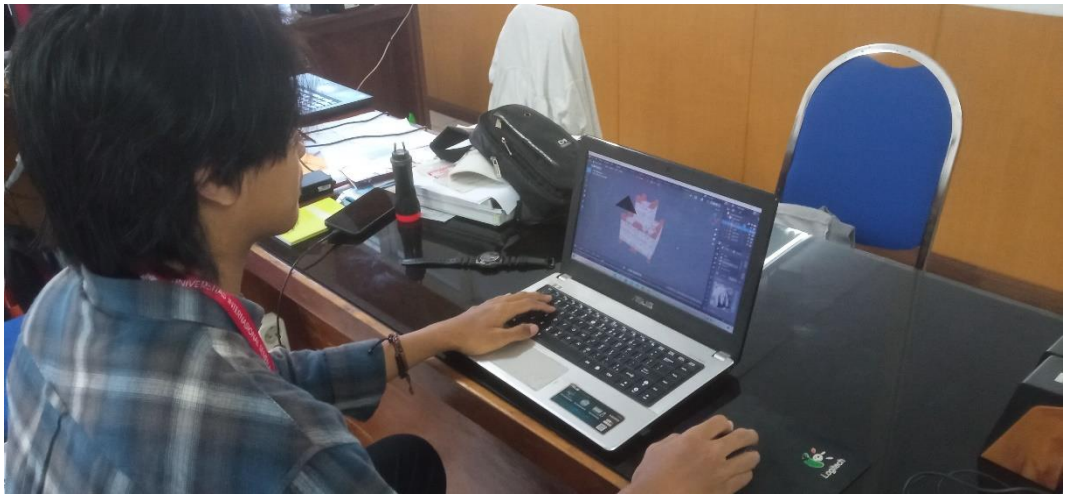
Gresik, 29 September 2022
KEPALA DINAS
PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
KABUPATEN GRESIK

SUTAJI RUDY, S.H., M.H.
Pembina Utama Muda
NIP. 19631012 198303 1 007

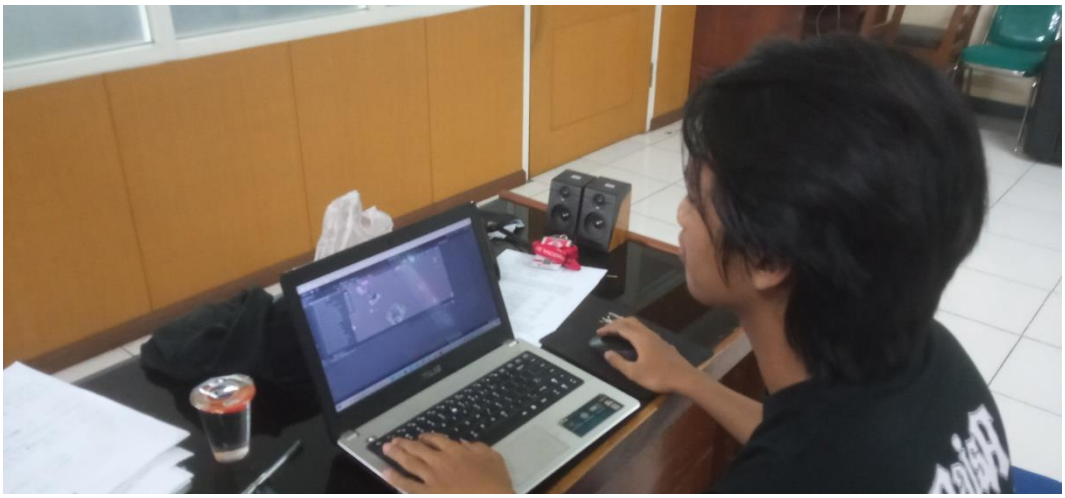
Dipindai dengan CamScanner

Gambar 1. 9 Magang Telah Selesai

- Dokumentasi Magang



Gambar 1. 10 Pembuatan 3D Model di Blender



Gambar 1. 11 Pembuatan Augmented Reality di Unity