

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**Pembuatan Objek 3D *Modeling* sebagai media
pengenalan budaya khas Gresik untuk
DISPAREKRAFBUDPORA Gresik**



Disusun Oleh :

- 1. Muhammad Iqbal Pratama (3012010021)**
- 2. Stevanus Nico Effendi (3012010029)**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**Pembuatan Objek 3D *Modeling* sebagai media
pengenalan budaya khas Gresik untuk
DISPAREKRAFBUDPORA Gresik**



Disusun Oleh :

- 1. Muhammad Iqbal Pratama (3012010021)**
- 2. Stevanus Nico Effendi (3012010029)**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK DI DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA

(Periode : 04 September 2023 – 04 Oktober 2023)


Disusun Oleh :

MUHAMMAD IQBAL PRATAMA (3012010021)

STEVANUS NICO EFFENDI (3012010029)

Mengetahui,

Kepala Departemen Informatika



Doni Setio Pambudi, S.Kom., M.Kom., MCE
NIP. 8816230

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Puji Andayani, S.Si., M.Si., M.Sc., MCE
NIP. 8916200

Gresik, 10 Oktober 2023

DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN,
KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan



Feddy Anugerah Pratama
NIP. 19931231 201903 1003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik dengan baik. Tujuan pembuatan laporan kerja praktik yaitu sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kegiatan akademik mata kuliah kerja praktik dari program studi Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI). Laporan kerja praktik disusun berdasarkan hasil yang telah ditempuh selama melaksanakan kegiatan kerja praktik dalam kurun waktu 1 bulan, terhitung dari tanggal 04 September 2023 – 04 Oktober 2023 di DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK. Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungan, baik materi maupun non- materi yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan khusus kepada beberapa pihak

Diantaranya :

1. Puji Andayani, S.Si., M.Si., M.Sc., MCE selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing serta memberikan saran kepada penulis saat pelaksanaan kerja praktik hingga penyusunan laporan.
2. Feddy Anugerah Pratama selaku pembimbing lapangan kerja praktik yang telah membimbing dan membantu selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Karyawan DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK yang telah memberikan bantuan serta arahan selama pelaksanaan kerja praktik.

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 kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya di bidang Informatika.

Gresik, 10 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| BAB I 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 Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja praktik | 4 |
| 1.6 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja praktik..... | 4 |
| BAB II PROFIL DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK)..... | 5 |
| 2.1 Sejarah | 5 |
| 2.2 Visi dan Misi..... | 5 |
| 2.3 Lokasi | 6 |
| 2.4 Struktur Organisasi | 6 |
| 2.5 Produk | 7 |
| BAB III TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 3.1 Blender | 8 |
| 3.2 Spark AR Studio | 8 |
| 3.3 Canva..... | 8 |
| 3.4 Adobe Photoshop..... | 9 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 10 |

| | |
|--|----|
| 4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja | 10 |
| 4.2 Tugas Unit Kerja | 10 |
| 4.3 Tugas Kerja Praktik | 11 |
| 4.3.1 Pembuatan Objek Damar Kurung di Blender | 11 |
| 4.3.2 Pembuatan Objek Nasi Krawu di Blender | 14 |
| 4.3.3 Pembuatan Konten Filter Instagram di Spark AR Studio | 17 |
| 4.4 Jadwal Kerja praktik..... | 19 |
| BAB V PENUTUP | 23 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 23 |
| 5.2 Saran | 23 |
| DAFTAR PUSTAKA | 24 |
| LAMPIRAN..... | 25 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Struktur Organisasi DISPAREKRAFBUDPORA..... | 6 |
| Gambar 1. 2 Modelling Kerangka Damar Kurung..... | 12 |
| Gambar 1. 3 Modelling Kain Damar Kurung | 12 |
| Gambar 1. 4 Texturing Damar Kurung | 13 |
| Gambar 1. 5 Shading Damar Kurung..... | 13 |
| Gambar 1. 6 Objek 3D Damar Kurung yang telah jadi..... | 14 |
| Gambar 1. 7 Modelling Objek Krawu Khas Gresik..... | 15 |
| Gambar 1. 8 Texturing Objek Krawu Khas Gresik | 15 |
| Gambar 1. 9 Shading Objek Nasi Krawu Khas Gresik..... | 16 |
| Gambar 1. 10 Objek Nasi Krawu yang telah jadi | 17 |
| Gambar 1. 11 Gambar Design Filter Pariwisata | 18 |
| Gambar 1. 12 Gambar Design Filter Kebudayaan | 18 |
| Gambar 1. 13 Gambar Design Filter Ekonomi Kreatif..... | 19 |
| Gambar 1. 14 Gambar Design Filter Pemuda & Olahraga | 19 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. 1 Kegiatan Kerja Praktik 04 September 2023 – 04 Oktober 2023 | 19 |
| Tabel 1. 2 Log Kegiatan | 20 |
| Tabel 1. 3 Lembar Penilaian Kerja praktik | 22 |

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 merupakan sebuah instansi pemerintah yang bertugas melayani seluruh hal yang berkaitan dengan kebudayaan, sejarah, ekonomi kreatif, dan olahraga, DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK berada di Kabupaten Gresik, dilakukanya kegiatan Kerja Praktik ini sebagai syarat untuk menyelesaikan pembelajaran pada mata kuliah Kerja Praktik.

1.2 Tujuan

1.2.1 Umum

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama studi di bangku perkuliahan untuk diimplementasikan dalam dunia kerja.
2. Memahami sistem, skema, dan prosedur kerja yang berlaku di lingkungan perusahaan.
3. Berkontribusi dalam mengatasi permasalahan atau tantangan yang dihadapi oleh industri.

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

1.3 Manfaat

1. Bagi Perguruan Tinggi

- Memperoleh masukan mengenai masalah – masalah yang terjadi di tempat praktek kerja lapangan
- Dapat mengembangkan badan penelitian yang ada di Universitas
- Mendapatkan Umpan balik dari perusahaan mengenai isi materi yang telah diberikan saat perkuliahan

2. Bagi Perusahaan

- Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan.
- Menjalin hubungan kerja sama dalam pendidikan dengan institusi sebagai badan penelitian.
- Memperoleh masukan yang mungkin dapat membantu permasalahan dalam perusahaan.

3. Bagi Mahasiswa

- Mahasiswa lebih memahami permasalahan yang ada pada lingkungan kerja secara nyata.
- Mahasiswa mampu mengaplikasikan teori yang telah didapat dari proses perkuliahan.
- Memperoleh pengalaman untuk terlibat langsung dengan pekerjaan di sebuah instansi.
- Sebagai orientasi awal memahami suasana kerja di sebuah instansi.
- Memahami tingkat kesulitan dan permasalahan yang dihadapi dalam Prakteknya.

1.4 Metodologi Pengumpulan Data

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 pembimbing dari instansi dan pihak-pihak dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik

[2] Observasi

Penulis mengamati secara langsung kegiatan kerja praktik yang ada di lapangan demi mengumpulkan informasi dan data untuk pembuatan 3d Model yang harus dikerjakan.

[3] Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan merekam suatu proses, peristiwa atau masalah dalam bentuk gambar atau teks. Cara 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 Kerja praktik

Lokasi : DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK

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

Waktu : 04 September 2023 – 04 Oktober 2023

1.6 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja praktik

Unit Kerja : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan,
Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik
(DISPAREKRAFBUDPORA)

BAB II

PROFIL DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK)

2.1 Sejarah

Dinas Pariwisata dan Ekonomi kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK) merupakan badan yang dibentuk oleh Instansi pemerintah yang bertugas mengawasi hal yang berkaitan dengan kebudayaan, kesenian, pariwisata dan ekonomi kreatif. DISPAREKRAFBUDPORA beranggotakan kurang lebih sebanyak 40 orang.

2.2 Visi dan Misi

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

2.3 Lokasi

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

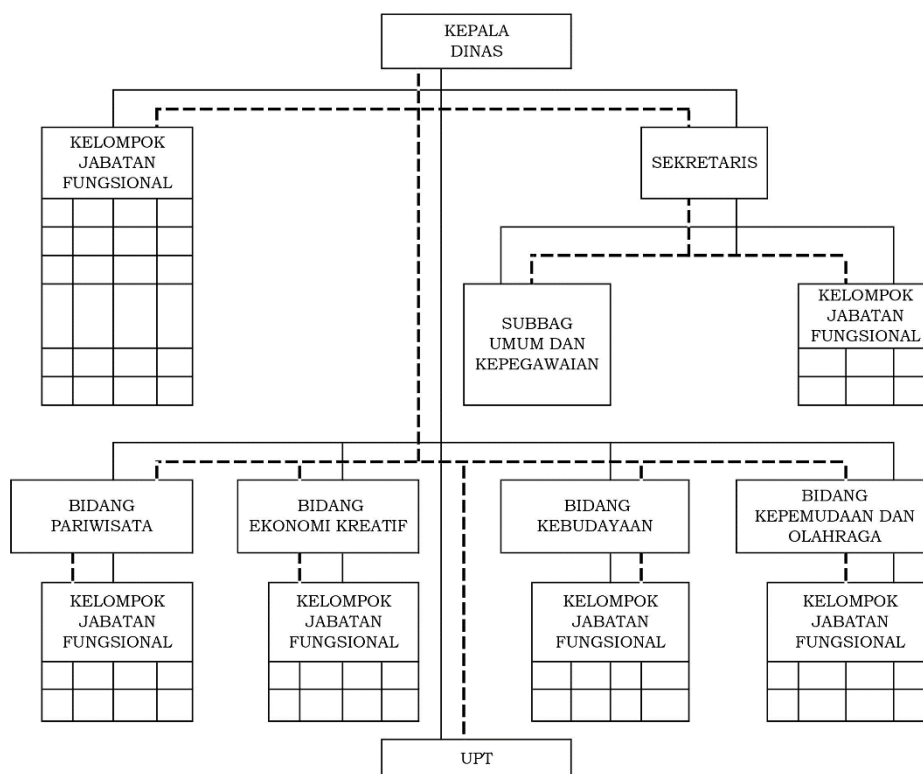
No. Telp : (031) 3981990

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

Email : disparbud@gresikkab.go.id

2.4 Struktur Organisasi

Berikut ini gambar Struktur Organisasi Perangkat Daerah Dinas Pariwisata dan Ekonomi kreatif, kebudayaan, kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi DISPAREKRAFBUDPORA

2.5 Produk

Produk jasa yang dihasilkan oleh Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda, dan Olahraga akan berbeda-beda tergantung pada fokus dan tujuan dari dinas tersebut serta kebutuhan masyarakat di wilayah yang bersangkutan.

1. Pengembangan Pariwisata: Dinas pariwisata bisa memberi produk berupa jasa terkait dengan pengembangan pariwisata, seperti promosi destinasi wisata, perencanaan kegiatan wisata, dan pengelolaan fasilitas pariwisata.
2. Pengembangan Kebudayaan: jasa tersebut dapat berupa penyelenggaraan acara budaya, pameran seni, festival, dan dukungan terhadap kegiatan pelestarian warisan budaya.
3. Pengembangan Pemuda: bisa menyelenggarakan program-program pelatihan, pendidikan, dan kegiatan positif untuk pemuda, seperti seminar, lokakarya, dan kegiatan kepemudaan.
4. Pengembangan Olahraga: Produk jasa dalam bidang olahraga termasuk penyelenggaraan kompetisi, fasilitas olahraga, pengembangan atlet, dan promosi gaya hidup sehat.
5. Layanan Informasi dan Pelayanan: produk jasa yang dapat diberikan berupa layanan informasi kepada masyarakat terkait pariwisata, kebudayaan, pemuda, dan olahraga di wilayah tersebut. Ini bisa melibatkan penerbitan informasi, situs web, atau pusat informasi wisata.

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, software ini sangat berpengaruh besar pada pengembangan dan pembuatan model 3D yang nantinya digunakan saat pengerjaan berlangsung.

3.2 Spark AR Studio

Spark AR Studio adalah sebuah alat pengembangan yang memungkinkan pengguna untuk membuat efek Augmented Reality (AR) yang dapat diaplikasikan pada kamera smartphone. Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan unsur-unsur dunia nyata dengan elemen-elemen digital yang dihasilkan oleh komputer. Konsep AR ini memungkinkan kita untuk melihat dunia nyata melalui kamera smartphone, sambil menambahkan atau menyisipkan elemen-elemen digital ke dalamnya, menciptakan pengalaman yang unik dan interaktif.

Dengan demikian, AR Studio memungkinkan pengembang untuk menciptakan pengalaman AR yang menarik dan dapat disesuaikan dengan berbagai keperluan, seperti hiburan, edukasi, pemasaran, dan banyak lagi. AR telah menjadi salah satu tren teknologi yang berkembang pesat, membuka peluang kreatif baru dalam interaksi manusia dengan dunia digital.

3.3 Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna, tanpa harus memiliki keterampilan desain yang mendalam, untuk membuat berbagai jenis materi visual yang profesional. Canva menyediakan

berbagai template desain yang siap pakai untuk berbagai keperluan, mulai dari poster, pamflet, hingga konten media sosial. Pengguna dapat mengedit template ini sesuai kebutuhan mereka.

Pada Canva, pengguna memiliki akses ke alat desain yang kuat, seperti pengeditan teks, pengimporan gambar, penambahan elemen grafis, dan perubahan warna. Platform ini juga memiliki koleksi besar gambar, ikon, dan elemen desain lainnya yang dapat digunakan untuk memperkaya karya desain. Salah satu keunggulannya ialah kemampuan untuk memfasilitasi kolaborasi tim. Pengguna dapat mengundang rekan kerja atau teman untuk berkolaborasi dalam mengedit desain, memberikan komentar, dan memberikan masukan.

3.4 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah program pengeditan gambar dan manipulasi grafis yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan memanipulasi gambar dan grafis digital. Itu adalah salah satu perangkat lunak desain grafis paling populer di dunia. digunakan dalam berbagai konteks, termasuk fotografi, desain grafis, penerbitan, industri kreatif, pengembangan web, dan banyak lagi. Fotografer profesional sering menggunakannya untuk mengedit dan memproses foto mereka. Desainer grafis menggunakan Photoshop untuk menciptakan berbagai jenis materi visual, mulai dari desain logo hingga ilustrasi. Ini adalah alat yang serbaguna dan fleksibel yang digunakan oleh banyak profesional kreatif di seluruh dunia

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

| | |
|--|---|
| Kepala Dinas | : DRG. SAIFUDIN GHOZALI |
| 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 Tugas Unit Kerja

Berikut ini Tugas dan Kewajiban tiap Unit kerja:

1. Kepala Dinas : Bertanggung jawab atas perumusan kebijakan, pengawasan, dan pengelolaan anggaran Dinas.
2. Sekretaris Dinas : Mengelola administrasi harian Dinas, menyusun dokumen resmi, dan membantu Kepala Dinas.
3. Kepala Bidang Kebudayaan : Bertugas dalam pengembangan, pelestarian, dan promosi aspek budaya dan seni.

4. Kepala Bidang Pariwisata : Bertanggung jawab atas pengembangan Industri pariwisata, promosi, dan fasilitas pariwisata.
5. Kepala Bidang Ekonomi Kreatif: Mengembangkan sektor ekonomi kreatif seperti seni, desain, dan musik.
6. Kepala Bidang Kepemudaan dan Olahraga : Menangani pemuda, kegiatan olahraga, dan partisipasi positif pemuda.
7. Kepala Subbagian Umum dan Kepegawaian : Mengurus administrasi umum, manajemen kepegawaian, dan sumber daya Dinas.

4.3 Tugas Kerja Praktik

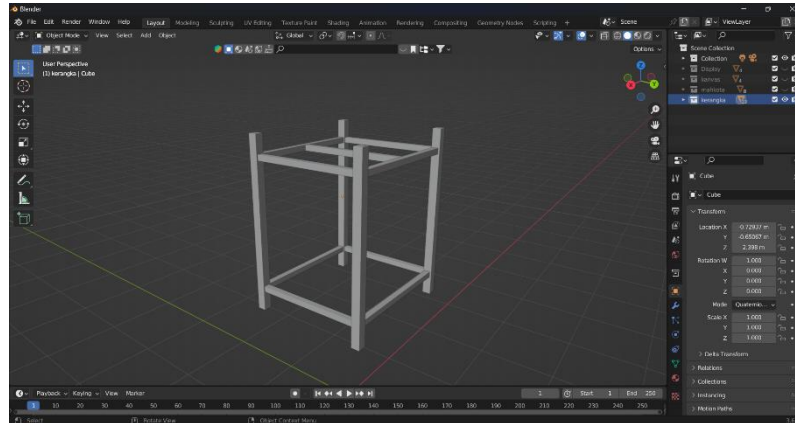
Pelaksanaan kerja Praktik dilakukan selama 1 bulan dimulai dari tanggal 04 September 2023 s.d 04 Oktober 2023. Selama pelaksanaan kerja praktik berikut ini tugas tugas yang diberikan dan dikerjakan yaitu :

1. Membuat Objek 3D yang mencakup berbagai macam budaya Gresik di Aplikasi Blender
2. Melakukan pembuatan konten berupa Filter Instagram untuk DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK di Aplikasi Spark AR Studio

4.3.1 Pembuatan Objek Damar Kurung di Blender

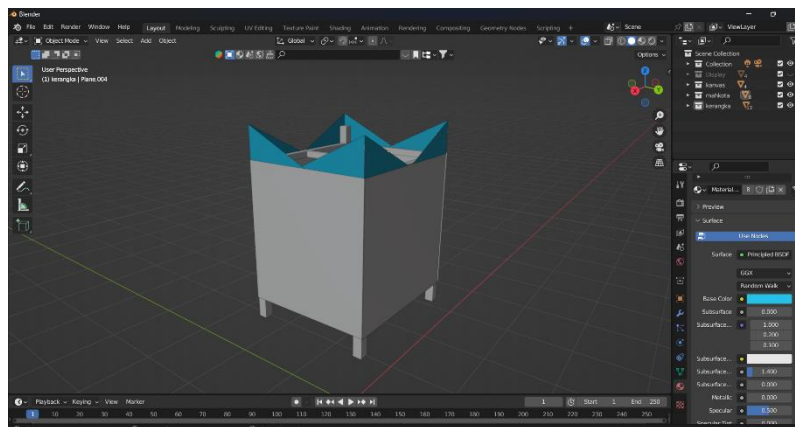
Pembuatan objek damar kurung dibuat melalui tahapan - tahapan , modeling, texturing, shading dan ekspor objek, berikut adalah penjelasannya

1. *Modeling* (Pemodelan): Pada tahap ini, dilakukan pembuatan model 3D dari objek Damar Kurung khas Gresik. Proses ini melibatkan pemindahan dari bentuk fisik asli ke representasi digital. Tahap awal dalam proses ini melibatkan pembangunan kerangka dasar yang akan menjadi dasar dari model 3D.



Gambar 1. 2 Modelling Kerangka Damar Kurung

Setelah itu, dilakukan penambahan kain di sekitar kerangka untuk memberikan detail dan tekstur yang sesuai dengan karakteristik Damar Kurung tersebut



Gambar 1. 3 Modelling Kain Damar Kurung

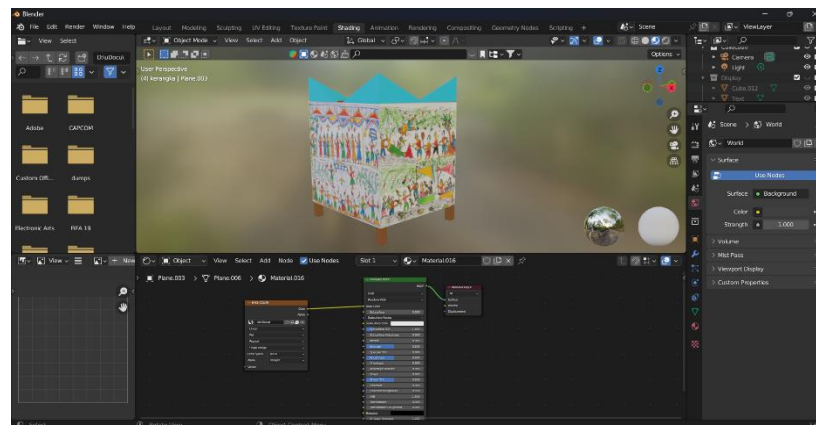
2. *Texturing* (Tekstur) : Setelah pemodelan, tahap selanjutnya yakni memberikan tekstur pada objek tersebut. Tekstur disini memberikan gambar atau pola yang digunakan untuk memberikan detail visual pada permukaan objek. Tekstur dapat berupa warna, gambar, atau bahkan tekstur 3D yang lebih kompleks. Untuk lukisan damar kurung menggunakan karya seniman asal gresik bernama Masmundari, beliau

terkenal sebagai pelukis sekaligus Maestro Damar kurung, Karya beliau umumnya mengambil objek kehidupan sehari-hari seperti hal hal yang dilihatnya contoh; pesta pernikahan, Lebaran dan lain sebagainya.



Gambar 1. 4 Texturing Damar Kurung

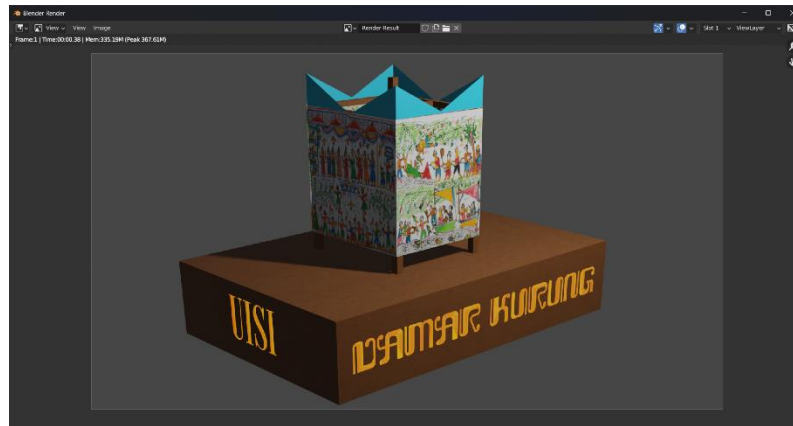
3. *Shading* (Pencahayaannya) : Shading melibatkan penentuan bagaimana objek akan berinteraksi dengan cahaya dan bayangan dalam pengaturan 3D. Ini mencakup pengaturan material, pencahayaan, dan pengaturan rendering untuk mencapai tampilan yang realistis atau sesuai keinginan



Gambar 1. 5 Shading Damar Kurung

4. *Exporting* (Ekspor): Setelah semua tahapan telah diteliti dan selesai, langkah terakhir yaitu merender objek tadi dan mengekspor kedalam

format GLTF, diperlukan menggunakan format ini agar bisa di impor kedalam website tanpa mengurangi resolusi detil objek 3d tersebut. dibuatkan display untuk objek tersebut agar bisa dikenali orang-orang yakni bentuk asli dari Damar kurung itu sendiri.

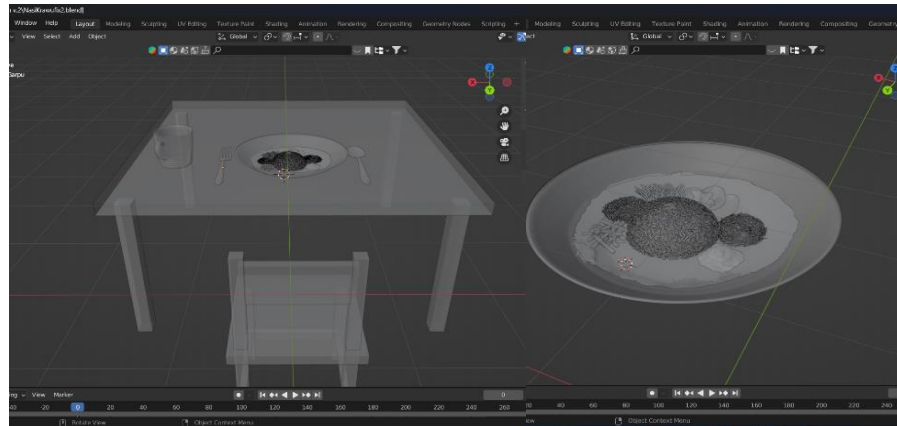


Gambar 1. 6 Objek 3D Damar Kurung yang telah jadi

4.3.2 Pembuatan Objek Nasi Krawu di Blender

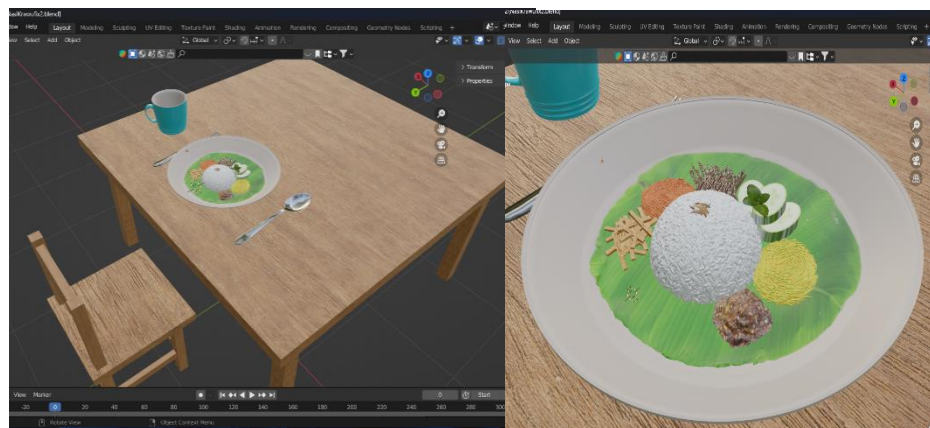
Pembuatan objek Nasi Krawu khas Gresik juga dibuat melalui tahapan - tahapan yang menyerupai pembuatan model 3d Damar kurung yakni; modeling, texturing, shading dan ekspor objek, berikut ini ialah penjelasannya

1. *Modeling* (Pemodelan): Pada tahap pertama ini, proses dimulai dengan pembuatan model 3D dari objek Nasi Krawu. Ini melibatkan transformasi dari bentuk fisik makanan tersebut ke dalam bentuk representasi digital. Tahap awal dalam proses ini adalah pembangunan kerangka dasar yang akan menjadi dasar bagi model 3D Nasi Krawu. Ini melibatkan pengukuran proporsi dan bentuk karakteristik dari Nasi Krawu, termasuk bagian nasi, lauk-pauk, dan hiasan-hiasan khasnya.



Gambar 1. 7 Modelling Objek Krawu Khas Gresik

2. *Texturing* (Tekstur): Setelah tahap pemodelan selesai, langkah selanjutnya adalah memberikan tekstur pada objek Nasi Krawu. Tekstur digunakan untuk memberikan detail visual pada permukaan makanan tersebut. Tekstur ini dapat mencakup warna, gambar, atau bahkan tekstur 3D yang lebih kompleks. Dalam kasus Nasi Krawu, tekstur akan mencerminkan warna dan pola khas bahan-bahan seperti suwiran daging sapi, serundeng, timun dan sebagainya yang digunakan dalam hidangan ini. Penggunaan tekstur membantu menghadirkan citarasa visual yang autentik dan mempertahankan kesan kuliner yang unik.



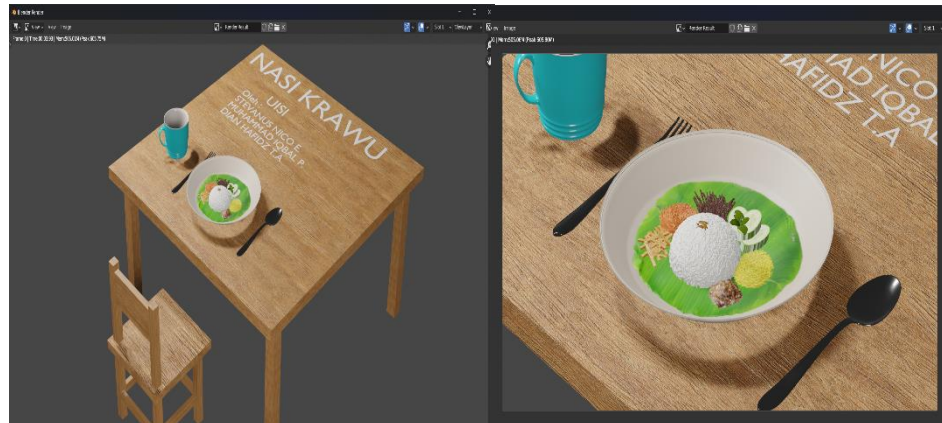
Gambar 1. 8 Texturing Objek Krawu Khas Gresik

3. *Shading* (Pencahayaannya): Tahap shading melibatkan penentuan cara objek 3D akan merespons cahaya dan bayangan dalam pengaturan 3D. Ini mencakup pengaturan material yang digunakan, pencahayaan, dan pengaturan rendering untuk mencapai tampilan yang sesuai dengan karakteristik cahaya alami atau setting yang diinginkan. Dalam konteks Nasi Krawu, pencahayaan akan memainkan peran penting dalam menyoroti tekstur dan warna yang sudah diaplikasikan pada model, sehingga menciptakan tampilan yang menggiurkan dan menggugah selera.



Gambar 1. 9 Shading Objek Nasi Krawu Khas Gresik

4. *Exporting* (Ekspor): Setelah seluruh tahapan telah diselesaikan, langkah terakhir adalah merender objek Nasi Krawu ke dalam format yang sesuai, seperti GLTF. Format ini penting agar objek 3D dapat diimpor ke dalam website atau aplikasi tanpa kehilangan detail dan kualitas visualnya. Dengan representasi 3D yang akurat dan detail yang teliti, pengunjung dapat mengenali bentuk asli dari Nasi Krawu khas Gresik dan merasakan kenikmatan kuliner secara virtual. Dengan demikian, potensi untuk mempromosikan kekayaan budaya kuliner Gresik dapat diwujudkan secara lebih efektif.



Gambar 1. 10 Objek Nasi Krawu yang telah jadi

4.3.3 Pembuatan Konten Filter Instagram di Spark AR Studio

Konsep pembuatan filter Instagram ini memiliki tujuan utama yaitu untuk memperindah dan merapikan tampilan reel Instagram milik Disparekrafbudpora (Dinas Pariwisata, Kebudayaan, dan Pemuda Olahraga Gresik). Filter ini dirancang dengan fokus pada empat desain berbeda, masing-masing mencerminkan identitas dan karakteristik dari divisi-divisi utama yang ada di Disparekrafbudpora, yakni:

1. Divisi Kebudayaan:

Filter untuk Divisi Kebudayaan dapat mencakup elemen-elemen yang merepresentasikan budaya dan seni tradisional Gresik. Ini bisa termasuk motif-motif khas, warna-warna tradisional, atau ikon-ikon yang terkait dengan kebudayaan setempat. Filter ini akan memberikan tampilan reel yang indah dan khas dengan unsur-unsur budaya.

2. Divisi Pariwisata:

Filter untuk Divisi Pariwisata bisa menampilkan elemen-elemen terkait dengan tempat-tempat wisata terkenal di Gresik. Ini bisa berupa gambaran visual yang memperindah latar belakang atau elemen-elemen yang memperkaya pengalaman berbagi momen-momen perjalanan dan wisata.

3. Divisi Ekonomi Kreatif:

Filter untuk Divisi Ekonomi Kreatif dapat berfokus pada unsur-unsur desain dan kreativitas. Filter ini bisa mencakup warna-warna cerah, efek visual yang unik, atau elemen-elemen yang mencerminkan inovasi dan kreativitas dalam industri ekonomi kreatif.

4. Divisi Pemuda Olahraga:

Filter untuk Divisi Pemuda Olahraga bisa mencakup elemen-elemen yang terkait dengan aktivitas olahraga dan semangat pemuda. Filter ini mungkin menampilkan elemen-elemen seperti atribut olahraga, warna-warna energik, atau elemen yang memotivasi untuk menciptakan tampilan yang dinamis dan mendukung semangat berolahraga.

Setiap filter dirancang dengan sentuhan unik sesuai dengan karakteristik divisi yang relevan. Dengan menggunakan filter ini, reel Instagram milik Disparekrafbudpora akan memiliki tampilan yang seragam dan meriah, mencerminkan berbagai aspek kekayaan dan keragaman Gresik, serta mengundang interaksi dan minat lebih banyak orang dalam menjelajahi konten yang ada.



Gambar 1. 12 Gambar Design Filter Kebudayaan



Gambar 1. 11 Gambar Design Filter Pariwisata



Gambar 1. 13 Gambar Design Filter Ekonomi Kreatif



Gambar 1. 14 Gambar Design Filter Pemuda & Olahraga

4.4 Jadwal Kerja praktik

Tabel 1. 1 Kegiatan Kerja Praktik 04 September 2023 – 04 Oktober 2023











| Kegiatan | September | | | | Oktober |
|--|-----------|---|---|---|---------|
| | 4 | 1 | 2 | 3 | 5 |
| 1. Pengenalan DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK | | | | | |
| 2. Pembuatan 3D objek Damar Kurung | | | | | |
| 3. Pembuatan konten filter Instagram | | | | | |
| 4. Pembuatan 3D objek Nasi Krawu Khas Gresik | | | | | |
| 5. Pembuatan laporan | | | | | |

Tabel 1. 2 Log Kegiatan

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Lohal Pratomo
NIM : 3012100021
Judul Kerja Praktik : Pembuatan Blok 3D modeling sebagai metode pengendalian biaya kelas Gresik untuk Disparekrafbudpora Gresik











| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|---|--|--|
| 1. | 04 September 2023 | Melakukan Apel pagi yang dimana seluruh anggota berkumpul ke lapangan untuk melaksanakan kegiatan ini Membagikan tugas yang akan dikerjakan oleh pembimbing lapangan Mencari / meneliti proyek yang akan dikerjakan oleh kami dikerjakan yaitu membuat Damar kuning |  |  |
| 2. | 05 September 2023 | Pembuatan blok 3D Damar kuning menggunakan Aplikasi Blender Pemasangan dan Rensi Blok 3D Damar kuning |  |  |
| 3. | 06 September 2023 | Pembuatan proyek untuk Konten Instagram dan Fiter Rensi 3D Desain Damar kuning |  |  |
| 4. | 07 September 2023 | Diseti dengan Darsi pembimbing mengenai kerja lapangan berupa fiter Proses Pembuatan fiter 19 yang sudah di acc oleh Darsi Permatasata |  |  |
| 5. | 08 September 2023 | Pengumpulan model Design 3D Damar kuning Rensi Pembuatan Design fiter Instagram |  |  |

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

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Lohal Pratomo
NIM : 3012100021
Judul Kerja Praktik : Pembuatan Blok 3D Modeling sebagai metode pengendalian biaya kelas Gresik untuk Disparekrafbudpora Gresik











| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|--|---|---|
| 1. | 11 September 2023 | Melakukan Apel pagi untuk seluruh Darsi Disparekrafbudpora Gresik Diseti dan pembimbing mengenai untuk Design fiter Instagram Pembuatan fiter 15 untuk kegiatan yang dibutuhkan dengan darsi 3D (Grafis dan Objek) |  |  |
| 2. | 12 September 2023 | Pembuatan fiter 16 untuk fiter 16 Instagram Fitering gambar fiter Instagram ke Meta kelas spes AR |  |  |
| 3. | 13 September 2023 | Diseti dengan darsi mengenai logo EERAF (E keran kreasi) Rensi Design fiter Instagram Pembuatan logo dan design fiter Instagram untuk Ekerap |  |  |
| 4. | 14 September 2023 | Pembuatan 3D model nasi kerawu Rensi Design fiter Instagram |  |  |
| 5. | 15 September 2023 | Diseti Pembuatan 3D model nasi kerawu |  |  |

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

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Lohal Pratomo
NIM : 3012100021
Judul Kerja Praktik : Pembuatan Blok 3D Modeling sebagai metode pengendalian biaya kelas Gresik untuk Disparekrafbudpora Gresik











| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|---|---|---|
| 1. | 18 September 2023 | Apel pagi untuk seluruh Darsi Melanjutkan proses 3D Nasi kerawu Diseti mengenai hasil rendering dengan Pembimbing lapangan, mendapatkan masukan untuk Dibikin |  |  |
| 2. | 19 September 2023 | Melanjutkan proses 3D Nasi kerawu Finalisasi fiter untuk Fiter Instagram Disperekrabudpora |  |  |
| 3. | 20 September 2023 | Melanjutkan proses 3D Nasi kerawu Diseti hasil data dan tentang kelas di Gresik supaya bisa dibuat model 3D nya |  |  |
| 4. | 21 September 2023 | Melanjutkan proses 3D Nasi kerawu Pembinaan / Pembuatan model fiter Darsi Permatasata |  |  |
| 5. | 22 September 2023 | Pembuatan "jangan" model 3D Rensi Design |  |  |

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

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Lohal Pratomo
NIM : 3012100021
Judul Kerja Praktik : Pembuatan Blok 3D Modeling sebagai metode pengendalian biaya kelas Gresik untuk Disparekrafbudpora Gresik











| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|---|---|---|
| 1. | 25 September 2023 | Apel pagi Melanjutkan proses pembuatan nasi kerawu (Grafis 3D) |  |  |
| 2. | 26 September 2023 | Pembuatan model 3D makanan Hwar Gresik yang akan digunakan proses pembuatan nasi kerawu |  |  |
| 3. | 27 September 2023 | Rensi sebagian model 3D nasi kerawu dan jukung |  |  |
| 4. | 01 Oktober 2023 | Melanjutkan proses pembuatan 3D Nasi kerawu dan Rensi foto Instagram model nasi kerawu |  |  |
| 5. | 09 Oktober 2023 | Rensi design fiter Instagram untuk Disperekrabudpora Rensi model 3D nasi kerawu |  |  |

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

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 KERJA PRAKTIK

Nama : Stevanus Hico E
NIM : 3012000203
Judul Kerja Praktik :









| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|--------------------|--|---|---|
| 1 | 4 - September 2023 | 1) Alokasi Ruang, Sediakan Program dan instrumentasi ke Laboratorium untuk uji tarik. 2) Memahami konsep pengolahan air limbah. 3) Penjelasan mengenai karakteristik pengujian dan alat yang digunakan. 4) Meneliti / Mengetahui Proses yang akan digunakan (Sistem pengujian). |  |  |
| 2 | 5 - September 2023 | 1) Pembuatan Skema dan Penjelasan mengenai Pembuatan 3D Model (uang). 2) Berdiskusi Pembinaan 3D Model yang. |  |  |
| 3 | 6 - September 2023 | 1) Berdiskusi 2. Buat Pembinaan ulang yang. 2) Diskusi dan Pembinaan ulang yang. |  |  |
| 4 | 7 - September 2023 | 1) Diskusi dengan guru yang telah selesai membuat program dan instrumentasi. 2) Pembuatan Kertas Magang yang akan di submitkan bersama guru yang akan menjadi dasar magang. |  |  |
| 5 | 8 - September 2023 | 1) Menentukan desain yang akan dibuat. 2) Penjelasan mengenai desain yang akan dibuat dan cara kerja Pembimbing. |  |  |

Catatan :
Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Hari/Minggu) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.

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 KERJA PRAKTIK

Nama : Stevanus Hico E
NIM : 3012000203
Judul Kerja Praktik :











| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|---|---|---|
| 1 | 11 September 2023 | - Menentukan Alokasi Ruang untuk Divisi. - Diskusi dan Pembinaan Magang untuk Desain Filter 1000gpm. |  |  |
| 2 | 13 September 2023 | - Diskusi dengan dosen mengenai 1000 gpm. - Pembinaan Desain Filter 1000gpm. - Pembuatan 3D Model dan desain. |  |  |
| 3 | 14 September 2023 | - Pembuatan 3D Model mesin keam. - Pembinaan Desain Filter. |  |  |
| 4 | 15 September 2023 | - Proses Pembuatan 3D Model Hosi Bekas keam. |  |  |

Catatan :
Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Hari/Minggu) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.

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 KERJA PRAKTIK

Nama : Stevanus Hico E
NIM : 3012000203
Judul Kerja Praktik :











| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|---|---|---|
| 1 | 10 September 2023 | - Alokasi Ruang untuk Divisi. - Menentukan Progres 3D Model keam. - Diskusi mengenai hasil Pembinaan oleh Pembimbing. |  |  |
| 2 | 13 September 2023 | - Menentukan Progres 3D Model keam. - Pembinaan Desain Filter untuk 1000gpm. |  |  |
| 3 | 20 September 2023 | - Menentukan 3D Model keam. - Riset hasil desain yang akan dibuat 3D Model. |  |  |
| 4 | 21 September 2023 | - Menentukan Progres 3D Model keam. - Pembuatan Pembinaan Hosi keam oleh Pembinaan. |  |  |
| 5 | 22 September 2023 | - Pembuatan desain Hosi keam 3D. - Pembinaan Desain. |  |  |

Catatan :
Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Hari/Minggu) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.

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 : Stevanus Hico E
NIM : 3012000203
Judul Magang :

| No. | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|-----|-------------------|--|---|---|
| 1 | 26 September 2023 | - Menentukan Progres Pembinaan 3D Hosi keam. |  |  |
| 2 | 27 September 2023 | - Pembinaan Magang Mesin keam Hosi keam. |  |  |
| 3 | 2 Oktober 2023 | - Menentukan Pembinaan dan Magang Mesin 3D Hosi keam. |  |  |
| 4 | 3 Oktober 2023 | - Sesi magang dan Pembinaan mengenai Hosi keam yang akan dibuat. |  |  |
| 5 | 4 Oktober 2023 | - Pembinaan desain Filter 1000gpm. - Pembinaan 3D Model keam. - Pembinaan. |  |  |

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


Tabel 1. 3 Lembar Evaluasi Kerja Praktik

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 KERJA PRAKTIK Dosen Pembimbing

Nama: Muhammad Iqbal Pratama
NIM: 2012010021
Judul Kerja Praktik: Pembuatan objek 3D Modelling sebagai media pembelajaran Benda Lunak Berek Untuk Disparekrafbudpora Gresik

| ASPEK | BOBOT (B) % | NILAI (N) | N X B |
|---|-------------|---------------|--------------|
| Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi) | 10 % | 84 | 8,4 |
| Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori) | 25 % | 84 | 21 |
| Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama) | 50 % | 84 | 42 |
| Kerajinan dan Sikap | 15 % | 85 | 12,75 |
| JUMLAH | 100% | JUMLAH | 89,15 |

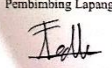
Gresik, 10-10-2023
Dosen Pembimbing

(Puji Andayani)
NIP. 8916200

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 KERJA PRAKTIK Pembimbing Lapangan

Nama: Muhammad Iqbal Pratama
NIM: 2012010021
Judul Kerja Praktik: Pembuatan objek 3D Modelling sebagai media pembelajaran Benda Lunak Berek Untuk Disparekrafbudpora Gresik

| ASPEK | BOBOT (B) % | NILAI (N) | N X B |
|---|-------------|---------------|------------|
| Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi) | 10 % | 100 | 10 |
| Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori) | 25 % | 100 | 25 |
| Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama) | 50 % | 100 | 50 |
| Kerajinan dan Sikap | 15 % | 100 | 15 |
| JUMLAH | 100% | JUMLAH | 100 |

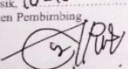
Gresik, 04-10-2023
Pembimbing Lapangan

(Feldr Anugerah Pratama)
NIP. 199312312019031003

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 KERJA PRAKTIK Dosen Pembimbing

Nama: Stevanus Mico E
NIM: 2012010029
Judul Kerja Praktik:

| ASPEK | BOBOT (B) % | NILAI (N) | N X B |
|---|-------------|---------------|--------------|
| Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi) | 10 % | 81 | 8,1 |
| Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori) | 25 % | 82 | 20,5 |
| Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama) | 50 % | 90 | 45 |
| Kerajinan dan Sikap | 15 % | 95 | 12,75 |
| JUMLAH | 100% | JUMLAH | 86,35 |

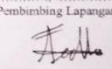
Gresik, 10-10-2023
Dosen Pembimbing

(Puji Andayani)
NIP. 8916200

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 KERJA PRAKTIK Pembimbing Lapangan

Nama: Stevanus Mico E
NIM: 2012010029
Judul Kerja Praktik:

| ASPEK | BOBOT (B) % | NILAI (N) | N X B |
|---|-------------|---------------|------------|
| Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi) | 10 % | 100 | 10 |
| Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori) | 25 % | 100 | 25 |
| Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama) | 50 % | 100 | 50 |
| Kerajinan dan Sikap | 15 % | 100 | 15 |
| JUMLAH | 100% | JUMLAH | 100 |

Gresik, 04-10-2023
Pembimbing Lapangan

(Feldr Anugerah Pratama)
NIP. 199312312019031003

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun manfaat dari menjalani kerja praktik selama satu bulan adalah penulis dapat mengevaluasi sejauh mana kemampuan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat diterapkan dalam dunia kerja nyata. Melalui pengalaman ini, penulis mampu memahami prosedur kerja, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan meningkatkan kemampuan bekerja dalam tim. Selain itu, penulis juga dapat memperluas jaringan profesional dan memahami secara lebih mendalam tentang lingkungan kerja serta tuntutan pekerjaan di industri yang sesungguhnya. Semua ini menjadikan pengalaman kerja praktik sebagai landasan yang sangat berharga dalam mempersiapkan diri untuk karier di masa depan.

5.2 Saran

Saran untuk DISPAREKRAFBUDPORA Gresik adalah menerapkan inovasi terkini, seperti pengembangan konten augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan permainan berbasis sejarah Gresik. Dengan mengadopsi teknologi ini, DISPAREKRAFBUDPORA dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan berinteraksi, sehingga dapat membangkitkan minat dan keterlibatan warga Gresik dalam menjelajahi dan memahami budaya serta sejarah kaya yang ada di wilayah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Z. Haqqi dan B. Robiin, “Pemodelan 3D Senjata Tradisional Untuk Game Rpg Pengenalan Budaya Indonesia ‘SI BOLANG’ Dengan Metode Blueprint Dan Seamless Unwrapping Material,
- [2] <https://disparbud.gresikkab.go.id/>
- [3] [https:// blender.org/about/](https://blender.org/about/)
- [4] <https://klc2.kemenkeu.go.id/kms/knowledge/mengenal-spark-ar-studio-8df6a293/detail/>
- [5] https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

LAMPIRAN

➤ Lembar Asistensi Kerja Praktik


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

LEMBAR ASISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : SEWANUS HILLO EFFENDI
NIM : 30120100109
Program Studi : INFORMATIKA
Judul Kerja Praktik : Pembuatan dan 3D Modeling Sistem Manajemen Pengawasan Suku Cadang Bus Gresik untuk Disperekrafbudepora Gresik

KERJA PRAKTIK dilaksanakan terhitung mulai: Senin, 04 September 2023 s.d. Senin, 04 Desember 2023.
Laporan akhir harus sudah dikumpulkan :

| No. | Tanggal | Kegiatan | Paraf Dosen Pembimbing |
|-----|------------|---|------------------------|
| 1. | 01-09-2023 | Pembuatan lembar proposal untuk hasil laporan | f. |
| 2. | 08-09-2023 | Laporan kemajuan minggu pertama | f. |
| 3. | 15-09-2023 | Laporan kemajuan minggu pertama minggu | f. |
| 4. | 22-09-2023 | Laporan kemajuan minggu pertama minggu | f. |
| 5. | 29-09-2023 | Mengisi lembar perencanaan minggu dan laporan kemajuan minggu dan hasil wawancara | f. |

Gresik,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik

NIP. ()

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


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

LEMBAR ASISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Iqbal Pratomo
NIM : 30120100101
Program Studi : IT
Judul Kerja Praktik : Pembuatan aplikasi 3D Modeling sebagai media Pengajaran Praktek Diin Gresik untuk Disperekrafbudepora Gresik


KERJA PRAKTIK dilaksanakan terhitung mulai: Senin, 04 September 2023 s.d. Senin, 04 Desember 2023.
Laporan akhir harus sudah dikumpulkan :

| No. | Tanggal | Kegiatan | Paraf Dosen Pembimbing |
|-----|------------|--|------------------------|
| 1. | 01-09-2023 | Penyusunan lembar proposal untuk hasil laporan | f. |
| 2. | 08-09-2023 | Laporan kemajuan minggu pertama | f. |
| 3. | 15-09-2023 | Laporan kemajuan minggu pertama minggu | f. |
| 4. | 22-09-2023 | Laporan kemajuan minggu pertama minggu | f. |
| 5. | 29-09-2023 | Mengisi lembar perencanaan minggu dan laporan kemajuan minggu telah berakhir | f. |

Gresik,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik

NIP. ()

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

➤ Surat Keterangan Diterima Kerja Praktik

| | | |
|---|--|---|
|  | <p align="center">PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 245 Telp. 0811-3050-7778 Website : http://bappeda.gresikkab.go.id id email : bappeda@gresikkab.go.id G R E S I K</p> | |
| Nomor | : 070 / 565 / 437.71 / 2023 | Gresik, 07 September 2023 |
| Sifat | : Penting | Kepada |
| Lampiran | : 1 (Satu) Berkas | Yth Koordinator Kerja Praktik |
| Perihal | : Rekomendasi Izin Penelitian / Survey/Riset/KKN/PKL | Universitas Internasional Semen Indonesia |
| Dasar | | |
| 1. Peraturan Daerah Kabupaten Gresik Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan Perangkat Daerah Kabupaten Gresik | | |
| 2. Peraturan Bupati Gresik Nomor 58 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Nomor 67 Tahun 2021 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Badan Perencanaan, Pembangunan, Penelitian, Dan Pengembangan Daerah Kabupaten Gresik | | |
| 3. Surat dari Koordinator Kerja Praktik Universitas Internasional Semen Indonesia Nomor: 0245/K1.05/03-01.01.01.01/08.23 tanggal 31 Agustus 2023 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 | : | Muhammad Iqbal Pratama |
| 2. NIM/ NIK/ NIDN | : | 3525161303020004 |
| 3. Pekerjaan | : | Mahasiswa |
| 4. Alamat | : | Jl. Jaksa Agung Suprpto Vb No 9 |
| 5. Keperluan dilakukannya Penelitian/ Survey/ Riset/ KKN/ PKL | : | Untuk melaksanakan PKL dengan judul "Kerja Praktik : Optimasi situs web dinas Pariwisata : analisis UX dan kinerja" |
| 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 | : | 04 September 2023 - 04 Oktober 2023 |
| 8. Peserta/ Pengikut | : | Muhammad Iqbal Pratama, Stevanus Nico Effendi, Dian Hafiz Tsabitul Azmi, |

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 Riset dan Inovasi Daerah**



NUR SAMSI, SE, M.SA


Pembina

NIP. 19710331 200604 1 014

Tembusan

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

- Surat Keterangan telah selesai Kerja Praktik

**PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK**
DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAH RAGA
Jl. Wahidin Sudirohusodo, 127 Telp. (031) 3981990 Fax. (031) 3981990
Web : disparekrafbudpora.gresikkab.go.id Email : disparekrafbudpora.gresik@gmail.com
GRESIK 61121

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/2954/437.59/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : drg. SAIFUDIN GHOZALI.
Jabatan : KEPALA DINAS
NIP : 19751123 2006041012

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : MUHAMMAD IQBAL PRATAMA
NIK : 3012010021
Program studi : INFORMATIKA
Asal Universitas : UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA


Telah melaksanakan magang pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik berdasarkan Surat Universitas Internasional Semen Indonesia nomor : 0245/KI.05/03-01.01.01.01/08.23 Tanggal 31 Agustus 2023 perihal Praktek Kerja Lapangan terhitung mulai tanggal 04 September 2023 s/d 04 Oktober 2023.

Adapun selama melaksanakan magang tersebut, Muhammad Iqbal Pratama menjalankan tugas-tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian Surat Keterangan Ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 05 Oktober 2023

KEPALA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
KABUPATEN GRESIK



drg. SAIFUDIN GHOZALI
Pembina Tk. I
NIP. 19751123 200604 1 012

➤ Dokumentasi Kerja Praktik

