

LAPORAN MAGANG

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



Disusun Oleh :

- 1. Dian Hafidz Tsabitul Azmi (3012010702)**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023**

LAPORAN MAGANG

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



Disusun Oleh :

1. Dian Hafidz Tsabitul Azmi (3012010702)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

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

(Periode : 04 September 2023 – 04 Oktober 2023)

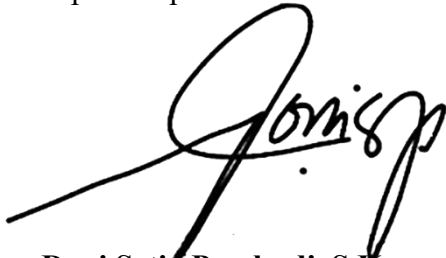
Disusun Oleh :

DIAN HAFIDZ TSABITUL AZMI

(3012010702)

Mengetahui,

Kepala Departemen Informatika



**Doni Setio Pambudi, S.Kom.,
M.Kom., MCE, CBROPS**

NIP. 8816230

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



**Yohanes Indra Riskajaya,
S.Kom., M.Kom., MCE**

NIP. 8816205

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 magang dengan baik. Tujuan pembuatan laporan magang yaitu sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kegiatan akademik mata kuliah kerja praktik dari program studi Informatika 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 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 magang.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan khusus kepada beberapa pihak

Diantaranya :

1. Yohanes Indra Riskajaya, S.Kom., M.Kom., MCE selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing serta memberikan saran kepada penulis saat pelaksanaan magang hingga penyusunan laporan.
2. Feddy Anugerah Pratama 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, 10 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
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.....	3
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	4
1.6 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang.....	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 Magang.....	19
BAB V PENUTUP.....	22
5.1 Kesimpulan.....	22
5.2 Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN.....	24

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. 12 Gambar Design Filter Pariwisata	18
Gambar 1. 11 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 Evaluasi Magang.....	21

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 Magang

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 Magang

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

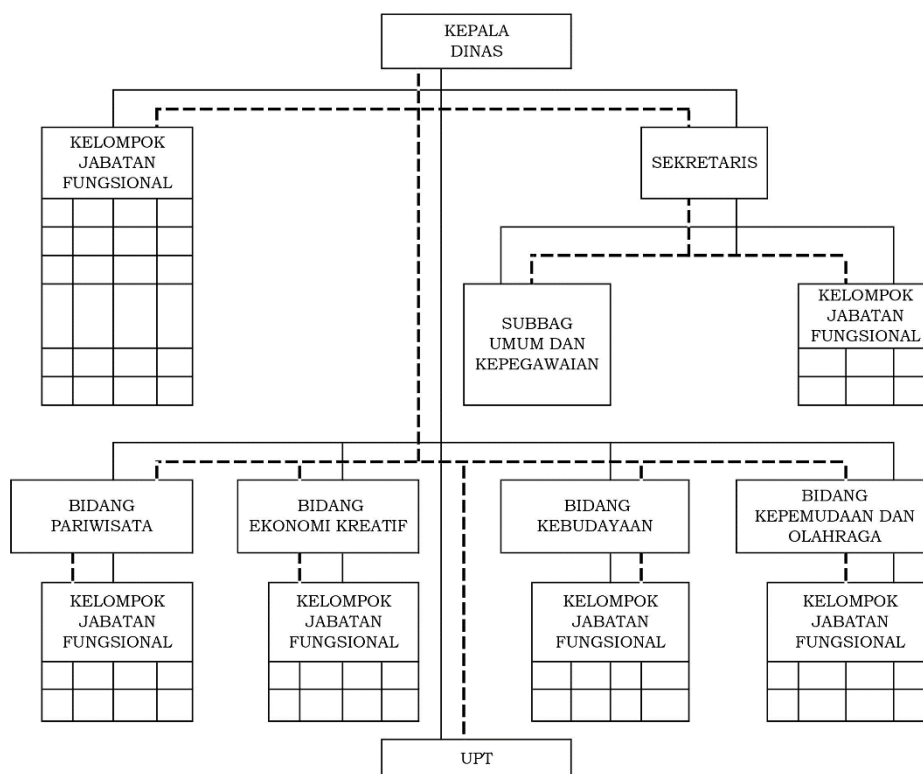
No. Telp : (031) 3981990

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

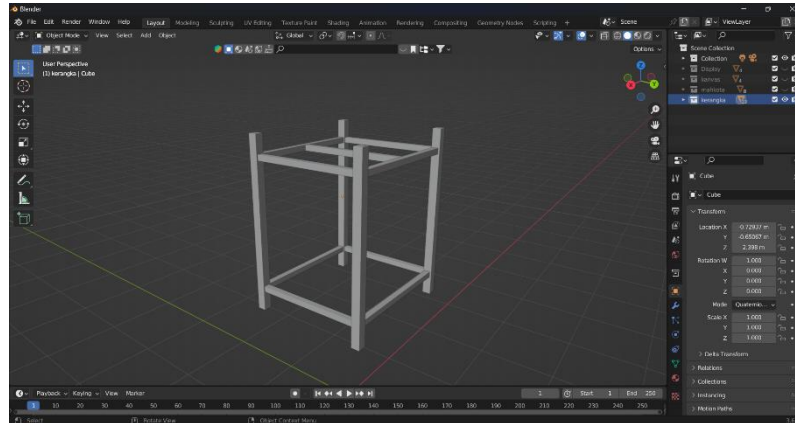
Pelaksanaan kerja Praktik dilakukan selama 1 bulan dimulai dari tanggal 04 September 2023 s.d 04 Oktober 2023. Selama pelaksanaan kerja praktik berikut ini tugas tugas yang diberikan dan dikerjakan yaitu :

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

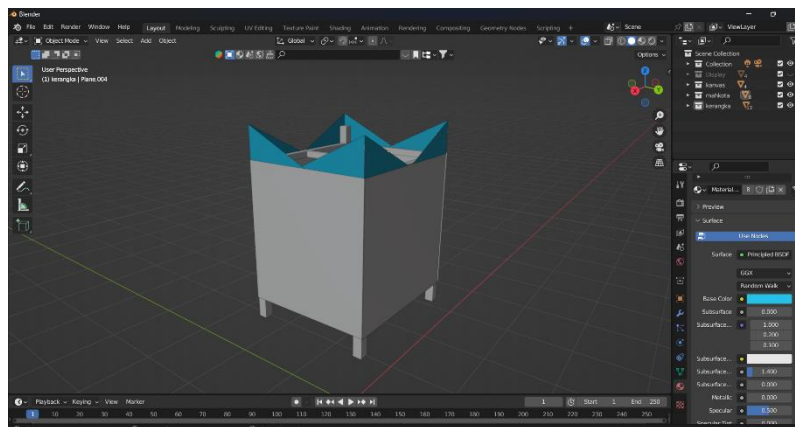
Pembuatan objek damar kurung dibuat melalui tahapan - tahapan , modeling, texturing, shading dan ekspor objek, berikut adalah penjelasannya

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

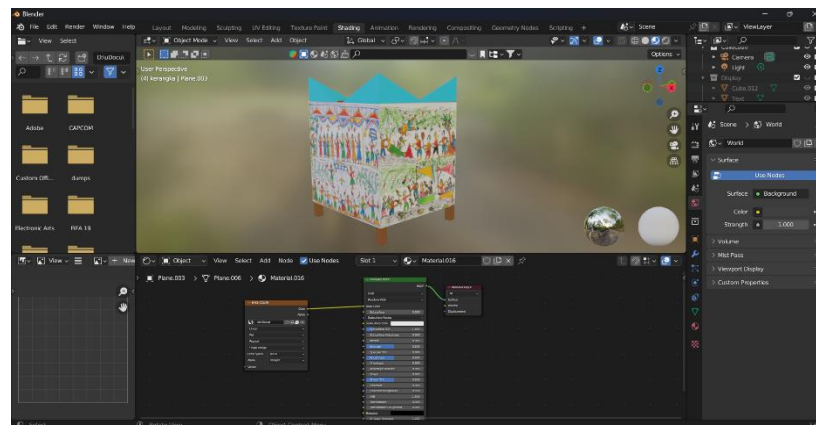
2. *Texturing* (Tekstur) : Setelah pemodelan, tahap selanjutnya yakni memberikan tekstur pada objek tersebut. Tekstur disini memberikan gambar atau pola yang digunakan untuk memberikan detail visual pada permukaan objek. Tekstur dapat berupa warna, gambar, atau bahkan tekstur 3D yang lebih kompleks. 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

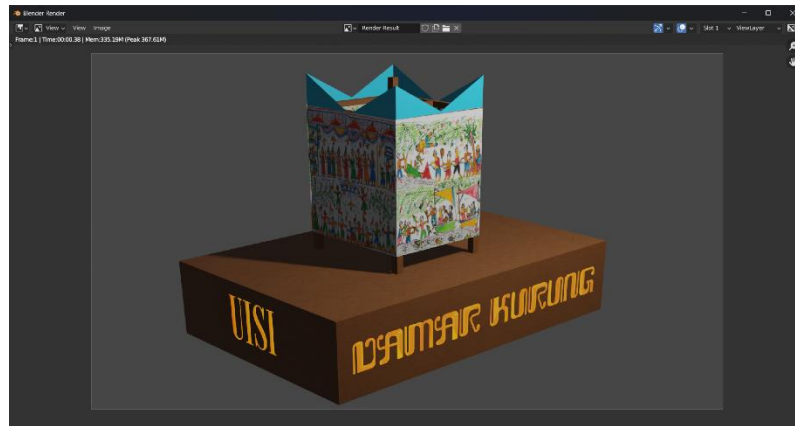
3. *Shading* (Pencahayaannya) : Shading melibatkan penentuan bagaimana objek akan berinteraksi dengan cahaya dan bayangan dalam pengaturan 3D. Ini mencakup pengaturan material, pencahayaan, dan pengaturan rendering untuk mencapai tampilan yang realistis atau sesuai keinginan



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.

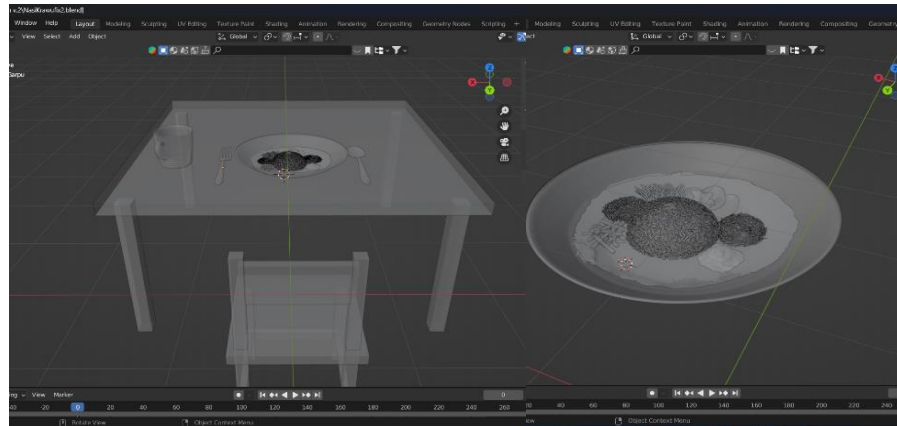


Gambar 1. 6 Objek 3D Damar Kurung yang telah jadi

4.3.2 Pembuatan Objek Nasi Krawu di Blender

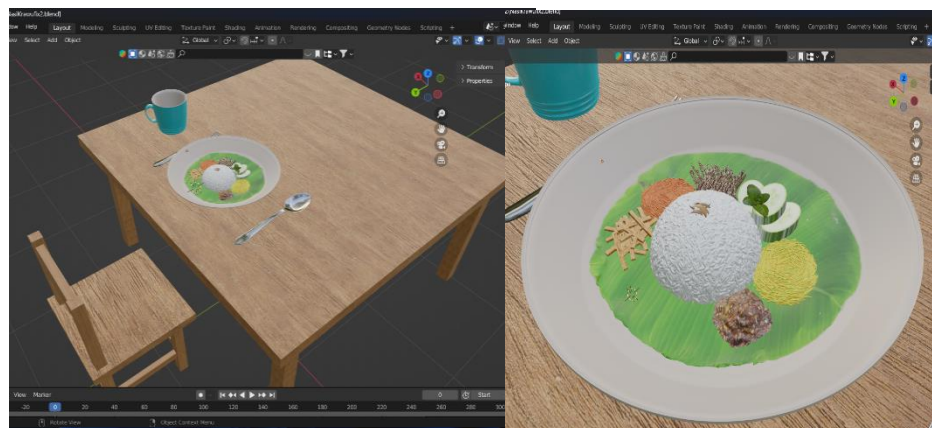
Pembuatan objek Nasi Krawu khas Gresik juga dibuat melalui tahapan - tahapan yang menyerupai pembuatan model 3d Damar kurung yakni; modeling, texturing, shading dan ekspor objek, berikut ini ialah penjelasannya

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.



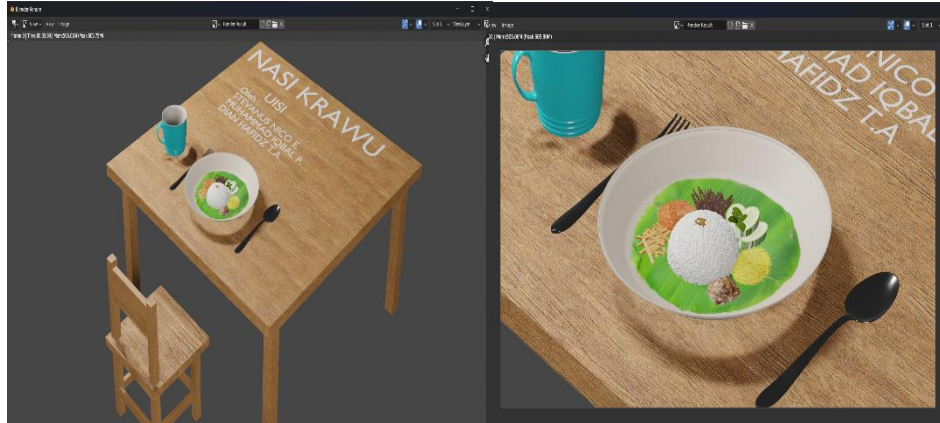
Gambar 1. 8 Texturing Objek Krawu Khas Gresik

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 Magang

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

UISI

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Dion Hafidza Taswira Azmi
NIM : 301010202
Judul Magang : Pembuatan 3D objek modelling sebagai media pengajaran budaya khas Gresik untuk Disparekrafbudepora Gresik

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1)	04-sept-2023	- ARIEL Pagi - membuat keris yang akan dikerjakan - mencari/meneliti objek yang akan dikerjakan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2)	05-sept-2023	- Pembuatan tugas oleh pembimbing lapangan membuat 3D "damar kerung" - Pembuatan 3D damar kerung	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3)	06-sept-2023	- Revisi pada objek 3D damar kerung - diskusi mengenai reals Instagram	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4)	07-sept-2023	- Diskusi dengan Pak Joko mengenai filter 13 yang akan dibuat - membuat filter yang telah di diskusikan bersama	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5)	09-sept-2023	- Melakukan desain yang telah dibuat - Revisi desain yang telah dibuat	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6)	11-sept-2023	- ARIEL Pagi - diskusi desain dengan Pak Joko - membuat desain reals 13 untuk konten "PAPA"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

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

UISI

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Dion Hafidza Taswira Azmi
NIM : 301010202
Judul Magang : Pembuatan 3D objek modelling sebagai media pengajaran budaya khas Gresik untuk Disparekrafbudepora Gresik

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
7)	12-sept-2023	- diskusi desain dengan Pak Joko - membuat filter 13 konten "budayanya" - testing ulang ke "META"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8)	13-sept-2023	- diskusi dengan Pak Joko mengenai EKRAF - Revisi desain - Pembuatan logo dan desain filter 13 untuk "EKRAF"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
9)	15-sept-2023	- ARIEL Pagi - membuat 3D nasi keraw - diskusi mengenai hasil rendering dengan Pak Fedy	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
10)	19-sept-2023	- melanjutkan proses nasi keraw - Finalisasi Post IG untuk konten factraf budera	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
11)	20-sept-2023	- melanjutkan proses 3D nasi keraw - Finalisasi dan Diskusi hasil rendering dengan Pak Fedy	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
12)	21-sept-2023	- melanjutkan proses 3D nasi keraw pembuatan model "keris sende" - Revisi pembuatan pembuatan 3D keris Dinas Perlintas	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13)	22-sept-2023	- Revisi pembuatan model keris sende pada nasi keraw - Perancangan pembuatan model 3D keris Dinas Perlintas	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

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

UISI

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Dion Hafidza Taswira Azmi
NIM : 301010202
Judul Magang : Pembuatan 3D objek modelling sebagai media pengajaran budaya khas Gresik untuk Disparekrafbudepora Gresik

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
14)	20-sept-2023	- ARIEL Pagi - pembuatan model 3D sambal keris yang ada di nasi keraw	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15)	26-sept-2023	- melanjutkan proses pembuatan 3D nasi keraw	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
16)	27-sept-2023	- Revisi sebagian model pada nasi keraw	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17)	2-okt-2023	- melanjutkan Revisi dari sebagian model 3D nasi keraw	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
18)	03-okt-2023	- sebulan terakhir dan pembuatan kembali model yang diubah	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
19)	09-okt-2023	- Finalisasi 3D model "nasi keraw" dan reals Instagram "Disparekrafbudepora" - Penutupan magang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

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 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

UISI


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

UISI

LEMBAR EVALUASI MAGANG Dosen Pembimbing

Nama : Dian Hafida Tsabitul Azmi
NIM : 2012010702
Judul Magang : Pembuatan objek 3D modelling sebagai Media Pengajaran di PT. Semen Indonesia Gresik untuk Dispersifkasi PT. Semen Gresik


ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	83	8,3
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	80	20
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	85	42,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	90	13,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	84,3

Gresik, 26 Oktober 2023
Dosen Pembimbing

(Fitri Anugerah Pratomo)
NIP. 8816205

LEMBAR EVALUASI MAGANG Pembimbing Lapangan

Nama : Dian-Hafida Tsabitul Azmi
NIM : 2012010702
Judul Magang : Pembuatan objek 3D modelling sebagai media pengajaran di PT. Semen Indonesia Gresik untuk Dispersifkasi PT. Semen 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 Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	100	50
Kerajinan dan Sikap	15 %	100	15
JUMLAH	100%	JUMLAH	100

Gresik, 09-10-2023
Pembimbing Lapangan

(Fitri Anugerah Pratomo)
NIP. 19931231 201903 1003

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 P1. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
Telp: (031) 3983482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR ASISTENSI MAGANG

Nama : Dian Hafidza Tsabitul Arini
 NIM : 20230102023
 Program Studi : Informatika
 Judul Magang : Berkontribusi sebagai media pengemasan dalam gresek spk. disperekrafbudpora Gresik


MAGANG dilaksanakan terhitung mulai: 04 September 2023 s/d 09 Oktober 2023
 Laporan harus sudah dikumpulkan : 04 November 2023

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	05-09-2023	laporan kegiatan magang selama 1 minggu pertama	
2.	15-09-2023	laporan kegiatan magang selama 1 minggu ke-2 dan	
3.	22-09-2023	laporan kegiatan magang selama 1 minggu ke-3 dan	
4.	23-09-2023	laporan kegiatan magang selama 1 minggu ke-4 dan	
5.	04-10-2023	menyisi lembar penilaian magang	

Gresik, 14 Oktober 2023
 Dosen Pembimbing Magang

 NIP. 80162205

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

➤ Surat Keterangan Diterima Kerja Praktik




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> email : bappeda@gresikkab.go.id
G.R.E.S.I.K

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 sepenuhnya.

An.KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KABUPATEN GRESIK
Kabid Riset dan Inovasi Daerah



NUR SAMSI, SE, MSA
Pembina
NIP. 19710331 2006004 1 014

Nomor : 070 / 565 / 437.71 / 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : 1 (Satu) Berkas
 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian / Survey/Riset/KKN/PKL

Gresik, 07 September 2023
 Kepala Koordinator Kerja Praktik 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 Kelembagaan, 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 dilaksanakannya kegiatan yang dilakukan oleh

1. Nama : Muhammad Iqbal Pratama
2. NIM/ NIK/ NIDN : 3325161303020004
3. Pekerjaan : Mahasiswa
4. Alamat : Jl. Jaksas Agung Suprapto Vb No 9
5. Keperluan dilaksanakannya 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, Kepemanduan Dan Olahraga
7. Waktu Pelaksanaan Penelitian/ Survey/ Riset/ KKN/ PKL : 04 September 2023 - 04 Oktober 2023
8. Peserta/ Pengantar : Muhammad Iqbal Pratama, Stevanus Nico Effendi, Dian Hafiz Tsabitul Arini,

➤ Surat Keterangan telah selesai Kerja Praktik

**PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAH RAGA**
Jl. Widyadarmasudiro, 27 Telp. (031) 3961990 Fax. (031) 3961990
Web : disparekrafbudpora.gresik.kab.go.id Email : disparekrafbudpora.gresik@gmail.com
GRESIK 61121

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/2956/437.59/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : drg. SAIFUDIN GHOZALI
Jabatan : KEPALA DINAS
NIP : 19751123.2006041012


Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : DIAN HAFIDTZ TSABITUL AZMI
NIK : 3012010702
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.05/03.01.01.01/08.23 Tanggal 31 Agustus 2023 perihal : Praktek Kerja Lapangan terhitung mulai tanggal 04 September 2023 s/d 04 Oktober 2023.

Adapun selama melaksanakan magang tersebut, Dian Hafidtz Tsabitul Azmi menjabarkan 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 OLAH RAGA
KABUPATEN GRESIK


drg. SAIFUDIN GHOZALI
Pembina Tk. I
NIP. 19751123.200604.1.012

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE), SSN/

➤ Dokumentasi Kerja Praktik

