

**MERUBAH VARIASI GAME UNTUK GLOGAMES PT GLO LINTAS  
ORBIT**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Tung Leihu**

**0000021031**

**UMMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**MERUBAH VARIASI GAME UNTUK GLOGAMES PT GLO LINTAS  
ORBIT**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Tung Leihu**

**0000021031**

**UMMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tung Leihu

NIM : 00000021031

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama perusahaan : PT GLO Lintas Orbit

Divisi : Programmer

Alamat : Jl. Jembatan Dua Raya 9T4, Kec. Penjaringan,  
Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450

Periode magang : 19 Oktober 2020 - 29 Januari 2021

Pembimbing lapangan : Michael Elwin Setiadi

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2022

UNIVERSIT  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Tung Leihu)

## HALAMAN PENGESAHAN

Magang dengan judul

### **MERUBAH VARIASI GAME UNTUK GLOGAMES PT GLO LINTAS ORBIT**

oleh

Nama : Tung Leihu  
NIM : 00000021031  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Selasa, 5 Juli 2022

Pukul 14.00 s/s 15.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut

Dosen Pembimbing



(Adhi Kusnadi, S.T., M.Si.)

NIDN: 0303037304

Penguji



(Farica Perdana Putri, S.Kom., M.Sc.)

NIDN: 0331019301

Digitally signed

by Farica

Perdana Putri

Date: 2022.07.11

11:08:45 +04'00'

Ketua Program Studi Informatika,



Digitally signed

by Marlinda

Vasty Overbeek

Date:

2022.07.12

09:23:20

+07'00'

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tung Leihu  
NIM : 00000021031  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik dan Informatika  
Jenis Karya : Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**MERUBAH VARIASI GAME UNTUK GLOGAMES PT GLO LINTAS  
ORBIT**

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 30 Juni 2022  
Yang menyatakan



Tung Leihu

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Halaman Persembahan / Motto**

"A good name is to be more desired than great wealth, Favor is better than silver and gold."

Proverbs 22:1 (NASB)



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: Merubah Variasi Game untuk GLOGames PT GLO Lintas Orbit dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana/Magister Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Adhi Kusnadi, S.T., M.Si., sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Felix Ramli yang telah memberi motivasi dalam pembuatan laporan.
6. Orang Tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 30 Juni 2022



Tung Leihu

# MERUBAH VARIASI GAME UNTUK GLOGAMES PT GLO LINTAS ORBIT

Tung Leihu

## ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi membuat *developer* video game berlomba-lomba untuk mengeluarkan game namun keterbatasan ide menyebabkan persaingan menjadi sangat ketat. *Developer* di Indonesia masih jauh tertinggal dari segi kemampuan dan teknik sehingga *developer* di Indonesia belajar dari game-game yang sudah ada. Salah satu *developer* game tersebut adalah Game Level One. Game Level One atau GLO berfokus untuk membuat varian baru dari game. Kegiatan magang ini dilakukan untuk mempelajari serta mengembangkan game yang sudah ada menjadi lebih menarik dengan membuat varian baru. Salah satu varian game yang dibuat oleh GLO adalah game bernama “Fiddle Riddle”. Fiddle Riddle adalah game tebak jawaban secara cepat. Varian game lainnya yang dibuat oleh GLO adalah “Katahari”. Game ini merupakan variasi game yang terinspirasi dari “Wordle”. Dengan menggunakan tahap pembuatan aplikasi dasar, dapat disimpulkan bahwa membuat varian game dapat dikerjakan dengan cepat dan teratur. Pembuatan varian baru juga membuka beberapa potensi pembuatan game baru menggunakan game-game yang sudah ada.

**Kata kunci:** *Browser, variant game, Game Level One*





## Change Game Variations for GLOGames at PT GLO Lintas Orbit

Tung Leihu

### ABSTRACT

*The rapid development of technology makes video game developers compete to release games but limited ideas cause competition to be very fierce. Developers in Indonesia are still far behind in terms of ability and technique so that developers in Indonesia learn from existing games. One of the game developers is Game Level One. Game Level One or GLO focuses on creating new variants of the game. This internship activity is carried out to learn and develop existing games to be more interesting by making new variants. One of the game variants created by GLO is a game called "Fiddle Riddle". Fiddle Riddle is a quick guessing game. Another variant of the game created by GLO is "Katahari". This game is a variation of the game inspired by "Wordle". Using the basic application creation stage, it can be concluded that making game variants can be done quickly and regularly. The creation of new variants also opens up some potential for creating new games using existing games.*

**Kata kunci:** *Browser, variant game, Game Level One*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL . . . . .	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT . . . . .	ii
HALAMAN PERSETUJUAN . . . . .	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH . . . . .	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO . . . . .	v
KATA PENGANTAR . . . . .	vi
ABSTRAK . . . . .	vii
ABSTRACT . . . . .	viii
DAFTAR ISI . . . . .	ix
DAFTAR GAMBAR . . . . .	x
DAFTAR TABEL . . . . .	xi
DAFTAR KODE . . . . .	xii
DAFTAR LAMPIRAN . . . . .	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN . . . . .	1
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang . . . . .	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang . . . . .	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN . . . . .	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan . . . . .	3
2.2 Visi dan Misi Perusahaan . . . . .	4
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan . . . . .	4
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG . . . . .	6
3.1 Kedudukan dan Organisasi . . . . .	9
3.2 Tugas yang Dilakukan . . . . .	9
3.2.1 Standarisasi . . . . .	10
3.2.2 Varian game . . . . .	13
3.3 Pengujian . . . . .	18
3.3.1 Analisis . . . . .	18
3.3.2 Perencanaan . . . . .	19
3.3.3 Pembuatan Desain . . . . .	19
3.3.4 Implementasi Desain . . . . .	19
3.3.5 Dokumentasi . . . . .	19
3.3.6 Testing . . . . .	20
3.3.7 Deployment . . . . .	20
3.3.8 Maintenance dan Update . . . . .	20
3.4 Hasil . . . . .	21
3.5 Kendala dan Solusi . . . . .	21
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN . . . . .	22
4.1 Simpulan . . . . .	22
4.2 Saran . . . . .	22
DAFTAR PUSTAKA . . . . .	23

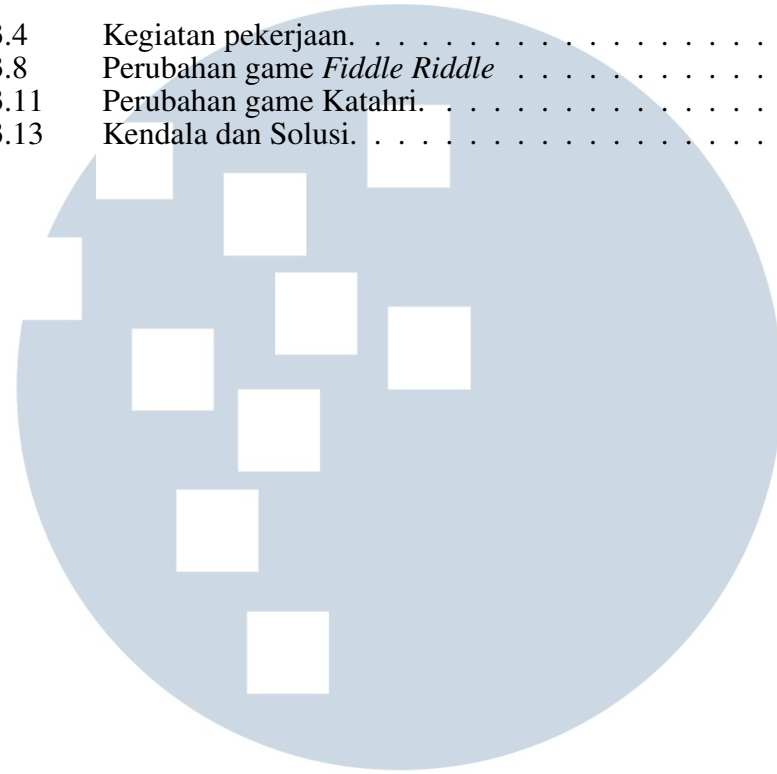
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Game Level One. . . . .	3
Gambar 2.2	Struktur organisasi[1]. . . . .	4
Gambar 3.1	Disable Scene. . . . .	11
Gambar 3.2	Input data. . . . .	12
Gambar 3.3	Leaderboard. . . . .	13
Gambar 3.4	contoh pertanyaan. . . . .	15
Gambar 3.5	Fiddle Riddle. . . . .	16
Gambar 3.6	Katahari. . . . .	18



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.4	Kegiatan pekerjaan. . . . .	9
Tabel 3.8	Perubahan game <i>Fiddle Riddle</i> . . . . .	14
Tabel 3.11	Perubahan game Katahari. . . . .	17
Tabel 3.13	Kendala dan Solusi. . . . .	21



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR KODE



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan . . . . .	23
Lampiran 2. Kartu Kerja Magang . . . . .	25
Lampiran 3. Kehadiran Kerja Magang . . . . .	26
Lampiran 3. Kehadiran Kerja Magang . . . . .	27
Lampiran 3. Kehadiran Kerja Magang . . . . .	28
Lampiran 3. Kehadiran Kerja Magang . . . . .	29
Lampiran 3. Kehadiran Kerja Magang . . . . .	30
Lampiran 4. Laporan Realisasi Kerja Magang . . . . .	31
Lampiran 4. Laporan Realisasi Kerja Magang . . . . .	32

