

**PEMBANGUNAN FRONTEND APLIKASI GAMESYNCE
PADA PLATFORM MOBILE DI PT HEXA GLOBAL
TEKNOLOGI**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**MUHAMMAD RAVINDRA MAHESANDRA
00000072501**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PEMBANGUNAN FRONTEND APLIKASI GAMESYNCE
PADA PLATFORM MOBILE DI PT HEXA GLOBAL
TEKNOLOGI**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**MUHAMMAD RAVINDRA MAHESANDRA
00000072501**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Ravindra Mahesandra

NIM : 00000072501

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan MBKM Magang saya yang berjudul:

Pembangunan Frontend Aplikasi GameSynce pada Platform Mobile di PT Hexa Global Teknologi

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Januari 2026

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Muhammad Ravindra Mahesandra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ravindra Mahesandra
NIM : 00000072501
Program Studi : Informatika
Judul Laporan : Pembangunan Frontend Aplikasi GameSynce pada Platform Mobile di PT Hexa Global Teknologi

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan Magang sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).
2. Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI yang telah mencantumkan dalam sitasi serta referensi.
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 2 Januari 2026



(Muhammad Ravindra Mahesandra)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Ravindra Mahesandra
NIM : 00000072501
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan magang di:

Nama Perusahaan/Organisasi : PT Hexa Global Teknologi
Alamat : Alam Sutera, Jl. Jalur Sutera Bar. No.Kavling
17, RT.002/RW.003, Panunggungan Tim.,
Kec. Pinang. (lantai 7 Synergy Building)

Email Perusahaan/Organisasi : sonny@hexaplay.co.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 2 Januari 2026

Mengetahui,

Direktur Utama


Sonny Liputra

Menyatakan


Muhammad Ravindra Mahesandra

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ravindra Mahesandra
NIM : 00000072501
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- ☐ Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 2 Januari 2026



Muhammad Ravindra Mahesandra

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan magang ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Program Studi Informatika pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Moeljono Widjaja, B.Sc., M.Sc., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing atas arahan dan bimbingannya selama penyusunan laporan ini.
5. Bapak Felix Cary, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa magang.
6. Pimpinan dan manajemen PT Hexa Global Teknologi atas kesempatan magang yang diberikan.
7. Orang tua dan keluarga atas dukungan moral serta material yang senantiasa diberikan.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca serta pihak-pihak terkait.

Tangerang, 2 Januari 2026



Muhammad Ravindra Mahesandra

PEMBANGUNAN FRONTEND APLIKASI GAMESYNCE PADA PLATFORM MOBILE DI PT HEXA GLOBAL TEKNOLOGI

Muhammad Ravindra Mahesandra

ABSTRAK

Pengembangan aplikasi *mobile* yang berfokus pada interaksi sosial antar pemain game mendorong dibuatnya aplikasi *GameSynce*. Aplikasi *GameSynce* dikembangkan sebagai aplikasi *matchmaking* pemain game untuk membantu pengguna menemukan rekan bermain berdasarkan preferensi tertentu, seperti jenis game, peran, dan jadwal bermain. Kegiatan kerja magang ini berfokus pada pengembangan sisi *frontend* aplikasi *GameSynce* menggunakan *framework* Flutter dengan bahasa pemrograman Dart. Metode pengembangan yang diterapkan adalah perancangan antarmuka aplikasi dengan arsitektur *MVVM (Model-View-ViewModel)* dan *state management* Provider untuk mengelola alur data dan interaksi pengguna. Dalam proses pengembangan, digunakan data *dummy* untuk mensimulasikan penampilan data pada antarmuka aplikasi. Hasil dari kegiatan magang ini adalah terbentuknya *frontend* aplikasi yang memiliki struktur kode terorganisasi, antarmuka interaktif, dan konsistensi tampilan pada berbagai fitur utama. Fitur yang dikembangkan meliputi halaman login, *first-time setup*, pencarian *room*, pemberian penilaian pemain, manajemen *room*, dan pengaturan profil pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *frontend* aplikasi *GameSynce* telah berjalan sesuai dengan tujuan dan siap dikembangkan lebih lanjut melalui integrasi dengan *backend*.

Kata kunci: antarmuka depan, aplikasi seluler, flutter, pencocokan pemain

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***GAMESYNCE APPLICATION FRONTEND DEVELOPMENT ON MOBILE
PLATFORM AT PT HEXA GLOBAL TEKNOLOGI***

Muhammad Ravindra Mahesandra

ABSTRACT

The development of a mobile application focused on social interaction between gamers led to the creation of the GameSynce application. The GameSynce application was developed as a matchmaking application for gamers to help users find playmates based on specific preferences, such as game type, role, and playing schedule. This internship focused on the front-end development of the GameSynce application using the Flutter framework with the Dart programming language. The development method applied was designing the application interface with an MVVM (Model-View-ViewModel) architecture and a state management provider to manage data flow and user interactions. During the development process, dummy data was used to simulate the appearance of data on the application interface. The result of this internship was the creation of an application front-end with an organized code structure, an interactive interface, and consistent display across various key features. The features developed include the login page, first-time setup, room search, player rating, room management, and user profile settings. Based on these results, it can be concluded that the front-end development of the GameSynce application has run according to its objectives and is ready for further development through integration with the back-end.

Keywords: *flutter, frontend, matchmaking, mobile application*



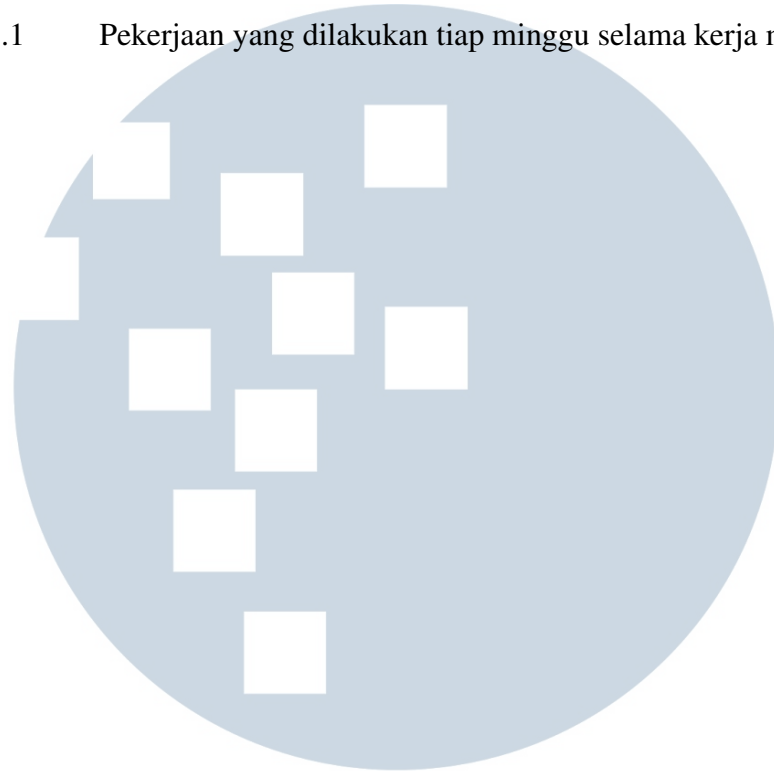
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	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	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas yang Dilakukan	6
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	7
3.3.1 Implementasi dan Hasil Kerja	8
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	31
3.4.1 Kendala	31
3.4.2 Solusi	32
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	33
4.1 Simpulan	33
4.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama kerja magang	7
-----------	--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo perusahaan	4
Gambar 2.2	Struktur perusahaan	5
Gambar 3.1	<i>Sitemap gamesynce</i>	10
Gambar 3.2	Halaman <i>login</i>	11
Gambar 3.3	<i>First-time setup</i>	12
Gambar 3.4	Halaman <i>discover</i>	13
Gambar 3.5	Halaman <i>kudos</i>	14
Gambar 3.6	Room dengan 3 tab sesuai status	15
Gambar 3.7	Halaman <i>recruit</i>	16
Gambar 3.8	Halaman <i>active</i>	17
Gambar 3.9	Halaman <i>closed</i>	18
Gambar 3.10	<i>Add room</i>	19
Gambar 3.11	<i>Profile settings</i>	20
Gambar 3.12	Direktori <i>data dummy</i>	21
Gambar 3.13	Diagram <i>state transition rooms</i>	30



DAFTAR KODE

Kode 3.1	Data <i>dummy player</i>	22
Kode 3.2	Data <i>dummy room recruit</i>	23
Kode 3.3	Data <i>dummy room active</i>	24
Kode 3.4	Data <i>dummy room closed</i>	25
Kode 3.5	Data <i>dummy chat message</i>	26
Kode 3.6	<i>Matchmaking</i>	27
Kode 3.7	<i>Game match</i>	27
Kode 3.8	<i>Scoring match criteria</i>	28
Kode 3.9	<i>Final match</i>	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	PRO-STEP 01 Cover Letter	35
Lampiran 2	PRO-STEP 02 Internship Card	36
Lampiran 3	PRO-STEP 03 Daily Task	37
Lampiran 4	PRO-STEP 04 Verification Form	48
Lampiran 5	PRO-STEP 05 Surat Penerimaan	49
Lampiran 6	Form Bimbingan	50
Lampiran 7	Hasil Pengecekan Similarity Turnitin	52
Lampiran 8	Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI) . .	55

