

**LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN MASYARAKAT**



**PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO GAME UNTUK SMA N 3  
BATUSANGKAR**

Oleh:

Aina Hubby Aziira	(199504302022032013)
Husnil Kamil	(0018018202)
Ricky Akbar	(1006108402)
Surya Afnarius	(0009046406)
Hasdi Putra	(0027078301)
Fajril Akbar	(0010025804)
Haris Suryamen	(1023037504)
Adi Arga Arifnur	(0420089202)
Afriyanti Dwi Kartika	(0421048909)
Dwi Welly Sukma Nirad	(1012089101)
Hafizah Hanim	(1029099301)
Jefril Rahmadoni	(0015048907)
Ullya Mega Wahyuni	(1003119001)
Rahmatika Pratama Santi	(8855411019)
Febby Apri Wenando	(1017049102)
Dodon Yendri	(0009036605)
Rahmadina	(NIM 2011522012)
Ahmad Fadli Ramadhan	(NIM 1911521006)

**DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
2022**

## **HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM IPTEK BAGI MASYARAKAT**

1. Judul PKM : Pendampingan Pembuatan Video Game untuk SMA N 3 Batusangkar
2. Nama Mitra Program : SMA N 3 Batusangkar
3. Ketua Tim Pengusul
  - a. Nama : Aina Hubby Aziira
  - b. NIDN/NIP : 199504302022032013
  - c. Jabatan/Golongan : Staff Pengajar / III.b
  - d. Program Studi : Sistem Informasi
  - e. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
  - f. Bidang Keahlian : Sistem Informasi
  - g. Alamat Kantor/Telp/Surel : Limau Manis, Pauh, Kota Padang, Sumatra Barat
4. Anggota Tim Pengusul
  - a. Jumlah Anggota : 17
  - b. Nama I/Bid. Keahlian : Husnil Kamil, M.T./Rekayasa P. Lunak
  - c. Nama II/Bid. Keahlian : Ricky Akbar, M.Kom./Sistem Informasi
  - d. Nama III/Bid. Keahlian : Prof. Surya Afnarius, Ph.D/Sistem Informasi
  - e. Nama IV/Bid. Keahlian : Hasdi Putra, M.T./Telekomunikasi
  - f. Nama V/Bid. Keahlian : Fajril Akbar, M.Sc./Mekantronika
  - g. Nama VI/Bid. Keahlian : Haris Suryamen, M.Sc./Sistem Informasi
  - h. Nama VII/Bid. Keahlian : Afriyanti Dwi Kartika, M.T./Sistem Informasi
  - i. Nama VIII/Bid. Keahlian : Adi Arga Arifnur, M.Kom./Sistem Informasi
  - j. Nama IX/Bid. Keahlian : Dwi Welly Sukma Nirad, M.T./Sistem Informasi
  - k. Nama X/Bid. Keahlian : Hafizah Hanim, M.Kom./Sistem Informasi
  - l. Nama XI/Bid. Keahlian : Jefril Rahmadoni, M.Kom./Sistem Informasi
  - m. Nama XII/Bid. Keahlian : Ullya Mega Wahyuni, M.Kom./Sistem Informasi
  - n. Nama XIII/Bid. Keahlian : Rahmatika Pratama S, M.T./Sistem Informasi
  - o. Nama XIV/Bid. Keahlian : Febby Apri Wenando, M.Eng./Sistem Informasi
  - p. Nama XV/Bid. Keahlian : Dodon Yendri, M.Kom./Teknik Komputer
  - q. Nama XVI/Bid. Keahlian : Rahmadina/Sistem Informasi
  - r. Nama XVII/Bid. Keahlian : Ahmad Fadli Ramadhan/Sistem Informasi
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
  - a. Wilayah Mitra : Batusangkar
  - b. Kota : Batusangkar
  - c. Propinsi : Sumatera Barat
  - d. Jarak ke Lokasi Mitra(Km) : 106 km
6. Luaran yang Dihasilkan : Meningkatkan pemahaman siswa terkait proses pembuatan video game sebagai penunjang keikutsertaan siswa dalam olimpiade penelitian.
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 6 Bulan
8. Biaya Total : Rp 2.000.000,-

Padang, 23 November 2022

Mengetahui,  
Dekan



**Dr. Ahmad Syafuruddin Indrapriyatna, M.T.**  
NIP: 196307071991031003

Ketua Tim Pengusul,



**Aina Hubby Aziira, M.Eng.**  
NIP: 199504302022032013

## **IDENTITAS DAN URAIAN UMUM**

1. Judul PKM : Pendampingan Pembuatan Video Game untuk SMA N 3 Batusangkar

2. Tim Pelaksana :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal
1	Aina Hubby Aziira, M.Eng.	Ketua	Sistem Informasi	Universitas Andalas
2	Husnil Kamil, MT	Anggota 1	Rekayasa P. Lunak	Universitas Andalas
3	Ricky Akbar, M.Kom	Anggota 2	Sistem Informasi	Universitas Andalas
4	Prof. Surya Afnarius, Ph.D	Anggota 3	Sistem Informasi	Universitas Andalas
5	Hasdi Putra, MT	Anggota 4	Telekomunikasi	Universitas Andalas
6	Fajril Akbar, M.Sc	Anggota 5	Mekatronika	Universitas Andalas
7	Haris Suryamen, M.Sc	Anggota 6	Sistem Informasi	Universitas Andalas
8	Afriyanti Dwi Kartika, S.pd., M.T.	Anggota 7	Sistem Informasi	Universitas Andalas
9	Adi Arga Arifnur, M.Kom	Anggota 8	Sistem Informasi	Universitas Andalas
10	Dwi Welly Sukma N, M.T	Anggota 9	Sistem Informasi	Universitas Andalas
11	Hafizah Hanim, M.Kom	Anggota 10	Sistem Informasi	Universitas Andalas
12	Jeofil Rahmadoni, M.Kom	Anggota 11	Sistem Informasi	Universitas Andalas
13	Ullya Mega Wahyuni, M.Kom	Anggota 12	Sistem Informasi	Universitas Andalas
14	Rahmatika Pratama S, M.T	Anggota 13	Sistem Informasi	Universitas Andalas
15	Febby Apri Wenando, M.Eng	Anggota 14	Sistem Informasi	Universitas Andalas
16	Dodon Yendri, M.Kom	Anggota 15	Teknik Komputer	Universitas Andalas
17	Rahmadina	Anggota 16	Sistem Informasi	Universitas Andalas
18	Ahmad Fadli Ramadhan	Anggota 17	Sistem Informasi	Universitas Andalas

3. Objek (Khalayak Sasaran) Pengabdian kepada Masyarakat : SMA N 3 Batusangkar

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : Bulan: Juni, Tahun: 2022

Berakhir : Bulan: November, Tahun: 2022

5. Usulan Biaya

Total : Rp 2.000.000,00

6. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat : Fakultas Teknologi Informasi

7. Mitra yang Terlibat : Kepala Sekolah SMA N 3 Batusangkar merupakan mitra yang memberikan sarana dan kesempatan terhadap objek pengabdian masyarakat. SMA N 3 Batusangkar.

8. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan:

Permasalahan: Siswa SMA N 3 Batusangkar memiliki kreatifitas dan minat yang tinggi untuk mengikuti olimpiade penelitian, seperti merancang suatu bangun video game sebagai media alat terapi untuk membantu anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dalam masalah hiperaktivitas, impulsivitas, dan inatensi. Video game yang dirancang merupakan bagian dari rencana penelitian mereka yang diusulkan dalam Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia. Akan tetapi, kurangnya pemahaman siswa SMA N 3 Batusangkar dalam pembuatan video game berkonsep *visual attention* untuk anak ADHD yang akan digunakan dalam penelitian, merupakan permasalahan tersendiri.

Solusi: Memberikan pendampingan pembuatan video game untuk menambah pemahaman tim SMA N 3 Batusangkar terhadap proses pembuatan video game. Serta sebagai sarana untuk membantu tim SMA N 3 Batusangkar menyelesaikan rangkaian rencana penelitian yang diusulkan dalam olimpiade, khususnya pada tahapan yang berkaitan dengan pembuatan video game.

9. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran: Pendampingan pembuatan video game diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terkait proses pembuatan video game dan mendukung persiapan SMA N 3 Batusangkar untuk menyelesaikan rencana penelitian yang diusulkan pada Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia sehingga dapat meraih prestasi.

10. Rencana luaran : Terlaksananya proses pendampingan sehingga meningkatkan pemahaman siswa terkait proses pembuatan video game, sebagai penunjang keikutsertaan siswa dalam olimpiade penelitian

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Analisis Situasi

SMA N 3 Batusangkar merupakan salah satu dari 16 sekolah *boarding school* untuk kategori SMA Negeri di Sumatera Barat dengan berbagai program keunggulannya. “Belajar keras dan berfikir cerdas” merupakan moto para siswa SMAN 3 Batusangkar dalam menuntut ilmu pengetahuan. Unggul dalam Prestasi, Berkarakter, Bertaqwa dan Berwawasan Lingkungan adalah tujuan dari SMAN 3 Batusangkar.

Dengan dukungan sekolah dan kemampuan yang dimiliki, siswa SMA N 3 Batusangkar aktif dalam mengikuti kompetisi maupun olimpiade yang dapat meningkatkan prestasi yang diperoleh. Sebagian olimpiade yang diikuti tidak hanya mendatangkan manfaat bagi siswa maupun sekolah, tetapi juga bagi lingkungan sekitar dan masyarakat dalam lingkup yang lebih luas. Hal ini terlihat dari salah satu olimpiade yang diikuti, yaitu Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia yang meneliti pengaruh video game terhadap konsentrasi dan *working memory* pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) menggunakan *attentional blink paradigm*, yang bertujuan untuk menyediakan media terapi dalam membantu anak ADHD mengatasi masalah hiperaktifitas (gangguan dengan aktifitas yang berlebihan), impulsivitas (gangguan pengendalian diri) dan inatensi (gangguan pemusatan perhatian), yang dalam hal ini berfokus pada anak berkebutuhan khusus di SLB Lima Kaum Batusangkar.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembuatan media terapi berupa video game belum dapat dilaksanakan dengan maksimal, mengingat pembuatan video game bukanlah bagian dari silabus wajib mata pelajaran di sekolah. Hal ini menjadi salah satu penghambat bagi siswa untuk berprestasi dan mewujudkan sebuah metode yang memiliki potensi besar untuk dapat dimanfaatkan masyarakat.

Hal ini menjadi momentum bagi Departemen Sistem Informasi, UNAND dalam membantu menambah pemahaman, mendampingi, dan mengedukasi siswa di SMA N 3 Batusangkar sebagai bentuk nyata dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat. Tema yang diangkat pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun ini adalah “**Pendampingan Pembuatan Video Game untuk SMA N 3 Batusangkar**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pendampingan yang dilakukan dapat mendukung siswa SMA N 3 Batusangkar yang sedang mengikuti olimpiade terkait video game untuk mencapai target yang ditetapkan dan menunjang peningkatan prestasi sekolah secara keseluruhan ?

## **BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

### **2.1 Tujuan**

Tujuan dari kegiatan ini adalah melakukan pendampingan pada siswa SMA N 3 Batusangkar yang sedang mengikuti olimpiade terkait video game. Melalui kegiatan ini, siswa SMA N 3 Batusangkar diharapkan mampu meraih prestasi dan mengimplementasikan hasil yang diperoleh untuk membantu masyarakat terkait.

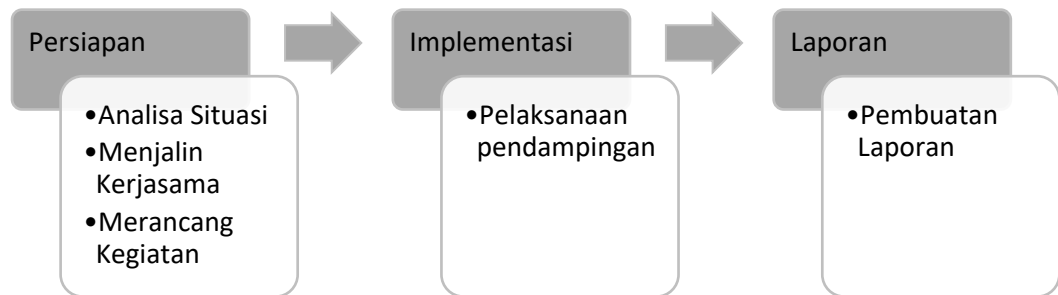
### **2.2 Hasil yang Diharapkan**

Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa SMA N 3 Batusangkar yang sedang mengikuti olimpiade penelitian terhadap proses pembuatan video game yang dapat digunakan untuk media terapi. Selain itu, diharapkan, SMA N 3 Batusangkar dapat terus mendorong dan memfasilitasi siswanya dalam meningkatkan kreatifitas dan prestasi.



### BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka metode pelaksanaan pada kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Berdasarkan Gambar 1, tahapan dari kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahapan ini, akan dimulai dengan analisa situasi, membuat kerjasama dengan mitra, dan merancang kegiatan. Kerjasama dilakukan dengan pihak sekolah SMA N 3 Batusangkar. Tujuan dari tahapan ini adalah mendiskusikan program kegiatan dan memberikan informasi yang tepat kepada target dari kegiatan pengabdian ini.

2. Implementasi

Tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan pendampingan pembuatan video game. Tujuan utamanya adalah untuk mengedukasi siswa terkait proses pembuatan video game yang dapat digunakan untuk menyelesaikan salah satu tahapan penelitian dari olimpiade yang sedang diikuti.

3. Laporan

Pada langkah ini, hasil kegiatan akan dilaporkan kepada LPPM selaku pengelola kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Universitas Andalas.

## BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

### 4.1 Kepakaran Tim Pengusul

Tabel 1. Kepakaran Tim Pengusul

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal
1	Aina Hubby Aziira, M.Eng	Ketua	Sistem Informasi	Universitas Andalas
2	Husnil Kamil, MT	Anggota 1	Rekayasa P. Lunak	Universitas Andalas
3	Ricky Akbar, M.Kom	Anggota 2	Sistem Informasi	Universitas Andalas
4	Prof. Surya Afnarius, Ph.D	Anggota 3	Sistem Informasi	Universitas Andalas
5	Fajril Akbar, M.Sc	Anggota 4	Mekatronika	Universitas Andalas
6	Hasdi Putra, MT	Anggota 5	Telekomunikasi	Universitas Andalas
7	Haris Suryamen, M.Sc	Anggota 6	Sistem Informasi	Universitas Andalas
8	Afriyanti Dwi Kartika, M.T	Anggota 7	Sistem Informasi	Universitas Andalas
9	Adi Arga Arifnur, M.Kom	Anggota 8	Sistem Informasi	Universitas Andalas
10	Dwi Welly Sukma N, M.T	Anggota 9	Sistem Informasi	Universitas Andalas
11	Hafizah Hanim, M.Kom	Anggota 10	Sistem Informasi	Universitas Andalas
12	Jefril Rahmadoni, M.Kom	Anggota 11	Sistem Informasi	Universitas Andalas
13	Ullya Mega Wahyuni, M.Kom	Anggota 12	Sistem Informasi	Universitas Andalas
14	Rahmatika Pratama S, M.T	Anggota 13	Sistem Informasi	Universitas Andalas
15	Febby Apri Wenando, M.Eng	Anggota 14	Sistem Informasi	Universitas Andalas
16	Dodon Yendri, M.Kom	Anggota 15	Teknik Komputer	Universitas Andalas
17	Rahmadina	Anggota 16	Sistem Informasi	Universitas Andalas
18	Ahmad Fadli Ramadhan	Anggota 17	Sistem Informasi	Universitas Andalas

## BAB 5. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 5.1 Anggaran Biaya

Anggaran biaya kegiatan ini diharapkan dari dana DIPA Universitas Andalas Tahun Anggaran 2022 yang rinciannya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Anggaran Biaya

Bahan Habis Pakai						
1	Kertas A4 80 Gr	Persiapan materi, surat-menyurat	2	Rim	Rp45,000	Rp 90,000
2	X-Banner	Untuk sarana Informasi kegiatan	2	Buah	Rp70,000	Rp 140,000
3	Leaflet A6	Perbanyak leaflet sebagai sarana informasi	200	Lembar	Rp 500	Rp100,000
4	Perbanyak Laporan Akhir	Fotokopi laporan. Meliputi laporan kemajuan, laporan keuangan dan laporan akhir.	500	Lembar	Rp250	Rp125,000
5	Jilid Laporan Akhir	Meliputi laporan keuangan, laporan kemajuan dan laporan akhir	6	Laporan	Rp10,000	Rp 60,000
6	Materai	Untuk proposal, kontrak, laporan pengesahan	3	Buah	Rp11,000	Rp 33,000
7	CD	Softcopy laporan akhir	1	Buah	Rp10,000	Rp 10,000
<b>Sub Total</b>						<b>Rp558,000</b>
Pelaksanaan Kegiatan						
1	Narasumber	Narasumber aplikasi Unity	3	Hari	Rp150,000	Rp450,000
2	Konsumsi snack dan makan siang selama jadwal pendampingan	Untuk 5 hari pelaksanaan kegiatan	30	Bungkus	Rp35,000	Rp1.050.000
<b>Sub Total</b>						<b>Rp1,500,000</b>
<b>TOTAL</b>						<b>Rp2,058,000</b>

## 5.2 Jadwal Kegiatan

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan selama bulan Oktober 2022. Jadwal kegiatan ini dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Jadwal Kegiatan Pengabdian

Kegiatan	Jun	Jul	Agust	Sep	Okt	Nov
Diskusi dengan Pihak Mitra						
Perancangan Kegiatan						
Persiapan Kegiatan						
Pelaksanaan Kegiatan						
Laporan Akhir						

## **BAB 6 PELAKSANAAN KEGIATAN**

### **6.1 Persiapan**

Tahap persiapan diawali dengan diskusi antara pihak SMA N 3 Batusangkar dengan tim PkM Departemen Sistem Informasi (DSI) terkait pendampingan pembuatan video game untuk mendukung penelitian siswa SMA N 3 Batusangkar dalam rangka mengikuti Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia. Pada tahap ini, tim PKM DSI Unand dan pihak sekolah menyepakati untuk fokus pada pendampingan pembuatan game yang akan dilaksanakan di Laboratorium Dasar Sistem Informasi Universitas Andalas.

Tahap selanjutnya, tim PkM DSI Unand mulai mempersiapkan referensi dan materi yang akan disampaikan dalam proses pendampingan pembuatan game. Tim PkM DSI Unand juga mencari informasi terkait narasumber yang dapat memberikan pengetahuan tambahan terkait aplikasi pembuatan game seperti Unity.

### **6.2 Implementasi**

Pada hari Kamis, 6 Oktober 2022 pihak SMA N 3 Batusangkar mengirimkan surat resmi permintaan izin bimbingan pembuatan game untuk 2 orang siswa SMA N 3 Batusangkar atas nama Faiza Aura Fadhila dan M.Dzikri Ramadhan ke Ketua Departemen Sistem Informasi. Pada tahap ini, tim PkM DSI Unand melaksanakan pendampingan pembuatan game mulai hari Kamis, tanggal 6 Oktober 2022 sampai hari Rabu, 12 Oktober 2022.

Selain di laboratorium, pendampingan juga dilaksanakan pada ruangan rapat FTI, dari jam 08.00 sampai jam 16.00 secara bergantian, menyesuaikan jadwal mengajar dosen yang tergabung dalam tim PkM. Pada tahap ini, siswa SMA N 3 yang mengikuti pendampingan juga mendapatkan ilmu tambahan terkait pembuatan game menggunakan Unity oleh narasumber yang sudah memiliki pengalaman dalam pembuatan game menggunakan Unity.

### **6.2 Laporan**

Setelah seluruh rangkaian kegiatan PkM JSI Unand terlaksana, maka langkah selanjutnya adalah menyusun laporan kegiatan yang kemudian akan diserahkan Kepada Fakultas Teknologi Informasi sebagai pengelola kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

## **BAB 7 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seluruh proses kegiatan pengabdian berupa pendampingan pembuatan video game untuk SMA N 3 Batusangkar telah selesai dilaksanakan. Proses persiapan dimulai pada bulan Juni 2022 dengan proses pendampingan intensif dilaksanakan pada Fakultas Teknologi Informasi pada tanggal 6 sampai 12 Oktober 2022. Kegiatan ini melibatkan siswa SMA N 3 Batusangkar yang akan mengikuti olimpiade penelitian, dosen DSI Unand, serta mahasiswa asisten laboratorium dasar. Sesuai dengan kesepakatan awal dengan pihak sekolah, kegiatan ini difokuskan pada pendampingan pembuatan video game untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh siswa.

Materi dan referensi yang digunakan dalam proses pendampingan telah disusun dalam bentuk modul ajar yang bisa digunakan untuk mengenalkan Unity dalam proses pembuatan video game.

Setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan, pihak sekolah merasa bahwa pendampingan yang dilakukan oleh tim PkM DSI sangat menunjang pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh siswa SMA N 3 Batusangkar, sehingga berhasil submit tepat waktu untuk melanjutkan partisipasi dalam Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia.

**LAMPIRAN A**  
**LAMPIRAN BIODATA PELAKSANA**

## **A. Ketua Pelaksana**

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Aina Hubby Aziira, M.Eng.
- b. NIDN : -
- c. NIP : 199504302022032013
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / III.b
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang/30 April 1995
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian : -

## **B. Anggota Pelaksana**

### Anggota 1

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Husnil Kamil, MT
- b. NIDN : 0018018201
- c. NIP : 198201182008121002
- d. Golongan Pangkat : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat Tanggal Lahir : Payakumbuh / 18 Januari 1982
- g. Fakultas / jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :

- 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
- 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
- 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
- 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
- 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
- 6) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
- 7) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
- 8) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020



- 9) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
- 10) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 11) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 12) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 13) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

#### Anggota 2

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Ricky Akbar, M.Kom
- b. NIDN : 1006108402
- c. NIP : 198410062012121001
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I/ IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang/ 6 Oktober 1984
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
  - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
  - 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar 2016
  - 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 6) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyuratdengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara KotoGadang, 2019
  - 7) Pembangunan dan PenerapanSistem Informasi Surat Masukdan Surat Keluar padaSMAN 1 Sungayang, 2019
  - 8) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 9) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

- 10) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 11) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 12) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 13) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

### Anggota 3

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Prof. Surya Afnarius, Ph.D
- b. NIDN : 0009046406
- c. NIP : 196404091995121001
- d. Pangkat / Golongan :
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi 9 April 1964
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
  - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
  - 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
  - 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 6) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyuratdengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara KotoGadang, 2019
  - 7) Pembangunan dan PenerapanSistem Informasi Surat Masukdan Surat Keluar padaSMAN 1 Sungayang, 2019
  - 8) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 9) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
  - 10) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020

- 11) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 12) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 13) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

#### Anggota 4

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Hasdi Putra, MT
- b. NIDN : 0027078301
- c. NIP : 198307272008121003
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I/ IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh/ 27 Juli 1983
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
  - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
  - 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
  - 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 6) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 7) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
  - 8) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 9) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
  - 10) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
  - 11) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
  - 12) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021

13) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah  
Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

Anggota 5

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Fajril Akbar, MSc
- b. NIDN : 0010025804
- c. NIP : 198001102008121002
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda / IIIa
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang/ 10 Januari 1980
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
  - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar 2016
  - 3) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 4) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 5) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 6) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masukan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
  - 7) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 8) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
  - 9) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
  - 10) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
  - 11) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
  - 12) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

Anggota 6

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Haris Suryamen, MSc
- b. NIDN : 1023037504
- c. NIP : 197503232012121001
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb

- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang / 23 Maret 1975
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :

- 1) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
- 2) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
- 3) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
- 4) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
- 5) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
- 6) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
- 7) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
- 8) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
- 9) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 10) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 11) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 12) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapangan Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

#### Anggota 7

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Adi Arga Arifnur, M.Kom
- b. NIDN : 0420089202
- c. NIP : 199208202019031005
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / III.b
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru / 20 Agustus 1992
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :

- 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
- 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
- 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
- 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
- 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
- 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
- 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

Anggota 8

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Afriyanti Dwi Kartika, S.Pd., M.T.
- b. NIDN : 0421048908
- c. NIP : 198904212019032024
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / III.b
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Sikaping/21 April 1989
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
  - 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

- 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022
- 11)

Anggota 9

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dwi Welly Sukma Nirad, M.T
- b. NIDN : 1012089101
- c. NIP : 199108122019032018
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang / 12 Agustus 1991
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
  - 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
  - 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
  - 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
  - 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
  - 10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

#### Anggota 10

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Hafizah Hanim, M.Kom
- b. NIDN : 1029089301
- c. NIP : 199309292019032022
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Sao, 29 September 1993
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
  - 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
  - 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
  - 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
  - 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
  - 10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

#### Anggota 11

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Jefril Rahmadoni, M.Kom
- b. NIDN : 0015048907
- c. NIP : 198904152019031009
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Minas / 15 April 1989



- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :

- 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
- 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
- 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
- 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
- 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
- 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
- 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

Anggota 12

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Ullya Mega Wahyuni, M.Kom
- b. NIDN : 1003119001
- c. NIP : 199011032019032008
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Sei.Rumbai / 03 November 1990
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019

- 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
- 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
- 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
- 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
- 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021
- 10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

### Anggota 13

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Rahmatika Pratama Santi, M.T
- b. NIDN : -
- c. NIP : 199308152022032017
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 15 Agustus 1993
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
  - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
  - 3) Perancangan Konseptual Aplikasi Surat-Menyurat dengan Integrasi Data Kependudukan di Nagara Koto Gadang, 2019
  - 4) Pembangunan dan Penerapan Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar pada SMAN 1 Sungayang, 2019
  - 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
  - 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020
  - 7) Sosialisasi Dan Literasi Visual Media Edukasi Poster Terkait Covid-19 untuk Siswa Sma/Smk Di Kota Padang, 2020
  - 8) Implementasi Sistem JIBAS (Jaringan Informasi Bersama Antar Sekolah) di SMA N 1 Batusangkar, 2021
  - 9) Sosialisasi Berbagai Program Studi Dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK Di Sumatera Barat, 2021

10) Pembangunan dan Implementasi Website Profil Kelurahan Tanah  
Lapang Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, 2022

Anggota 14

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Febby Apri Wenando, S.pd. M.Eng
- b. NIDN : 1017049102
- c. NIP : 199104172022031007
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi, 17 April 1991
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
  - 1) Pelatihan Pengutipan dan Cara Menghindari Tindakan Plagiat Bagi Guru SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru, 2018
  - 2) Pkm Kelompok Usaha Liz Snack di Kelurahan Air Dingin Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru, 2019
  - 3) Pelatihan Pengelolaan Website Sebagai Upaya Meningkatkan Publikasi Profil Kelurahan Tangkerang Selatan Pekanbaru, 2019
  - 4) Pengenalan Dan Pelatihan Implementasi Tool Mendeley Guna Efektivitas Penyusunan Karya Ilmiah, 2021
  - 5) Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zoom Untuk Pembelajaran Daring di MTs Muhammadiyah 02 Pekanbaru, 2021

Anggota 15

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dodon Yendri, M.Kom
- b. NIDN : 0009036605
- c. NIP : 196603091986031001
- d. Pangkat / Golongan : III/d - Penata Tingkat I
- e. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Sungai Patai 3 September 1966
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Teknik Komputer
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas

**LAMPIRAN B**  
**MODUL KEGIATAN**



# PENGENALAN UNITY

# Apa itu Unity?

Unity adalah sebuah Game Engine yang cukup populer. Secara umum, Game Engine adalah sebuah aplikasi yang memudahkan kita dalam membuat sebuah game. Dengan Game Engine, kita tidak perlu mempelajari hal-hal yang bersifat terlalu teknis dalam dunia komputer grafis. Selain itu, game engine juga sangat mudah untuk digunakan bahkan untuk orang yang belum paham pemrograman sekalipun. Selain Unity, ada pula game engine lain yang cukup terkenal seperti Unreal Engine, Godot, Game Maker, RPG Maker, dan lain-lain.

Unity saat ini cukup populer untuk developer baru, khususnya di Indonesia. Baik anak sekolah, Youtuber, Freelancer, bahkan perusahaan game besar pun menggunakan Unity. Unity memang bisa dibilang paling mudah dan memiliki dokumentasi dan beberapa tutorial yang cukup banyak.

# Sejarah Unity

Pada mulanya pada 2005 Unity dirilis sebagai sebuah software premium untuk platform Mac OS. Penggunaannya makin melejit setelah Unity merilis versi yang mendukung platform Windows pada 2009 (Unity 2.5) lalu merilis license Unity Free (pada versi Unity 2.6) yang menggantikan Unity Indie (yang biayanya \$200) pada 28 Oktober 2009. Sebelum Unity Free dirilis, David Helgason (CEO Unity pada saat itu) menyatakan bahwa pengguna Unity adalah 13.000 user. Pada masa perilisan Unity 3 (27 September 2010) penggunaannya mencapai 200.000 user.

Pengembangan lanjutan setelah versi tersebut juga turut meningkatkan jumlah pengguna Unity, seperti Unity WebGL yang membuat game bisa langsung dideploy di browser tanpa plugin (pada Unity 5 yang dirilis pada 2014). Pada tahun 2015 pengguna Unity mencapai 4,5 juta user (“Unity – does indie gaming’s biggest engine have an image problem?” Laura Kate Dale, 6 Juli 2015, <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/06/unity-indie-gamings-biggest-engine-john-riccitiello>)

# Sejarah Unity

Kemudahan penggunaan, keterjangkauan biaya, serta beragam kapabilitas ini meningkatkan jumlah pengguna Unity dan pada gilirannya, game yang diproduksi. Kuantitas ini dapat dilihat dari efek samping keunggulan Unity: ada masa ketika citra Unity tidak terlalu bagus karena dianggap sebagai engine penghasil game dengan kualitas produksi asal-asalan. Citra ini muncul karena di store muncul banyak game dengan kualitas produksi kurang begitu memuaskan dengan splash screen Unity. Masalah ini cukup ramai pada 2014-2015.

Di sisi lain, game developer profesional pada umumnya menggunakan Unity untuk pekerjaannya. Berdasarkan spesifikasi banyak lowongan untuk posisi game programmer di Indonesia, mahir menggunakan Unity adalah salah satu syarat pekerjaannya.



# Game Yang Dibuat Unity



Among Us



Genshin Impact



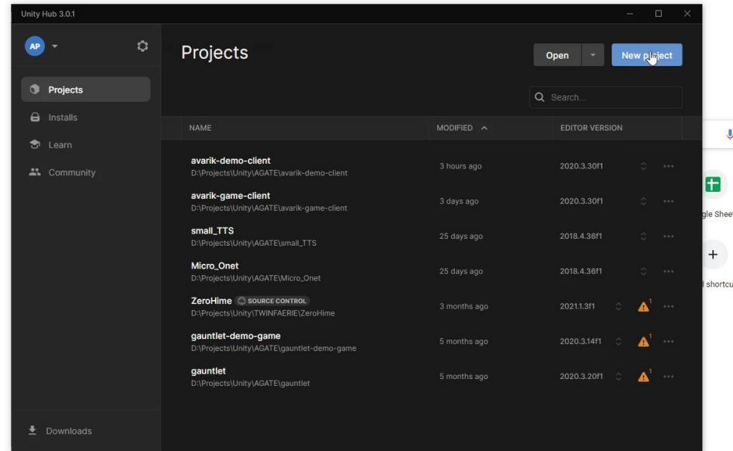
Mobile Legends

# Instalasi Unity

Kita bisa mendownload unity melalui websitenya : <https://unity.com/>

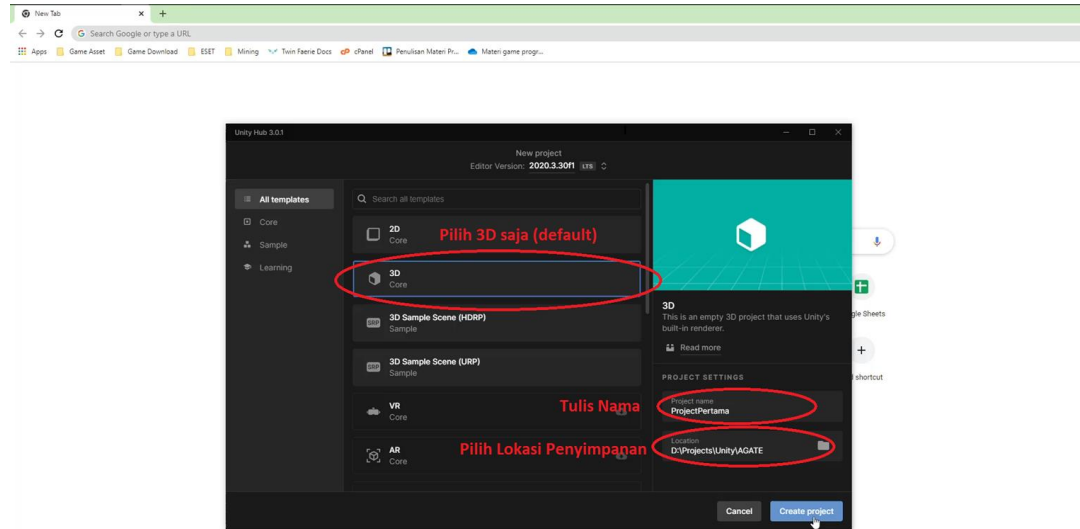
Untuk pembelajaran kita menggunakan versi gratisnya yang ada pada bagian individu. Untuk perbedaan versi berbayar dan versi gratis dapat dilihat pada bagian project bersama dan publikasi.

# Create New Project



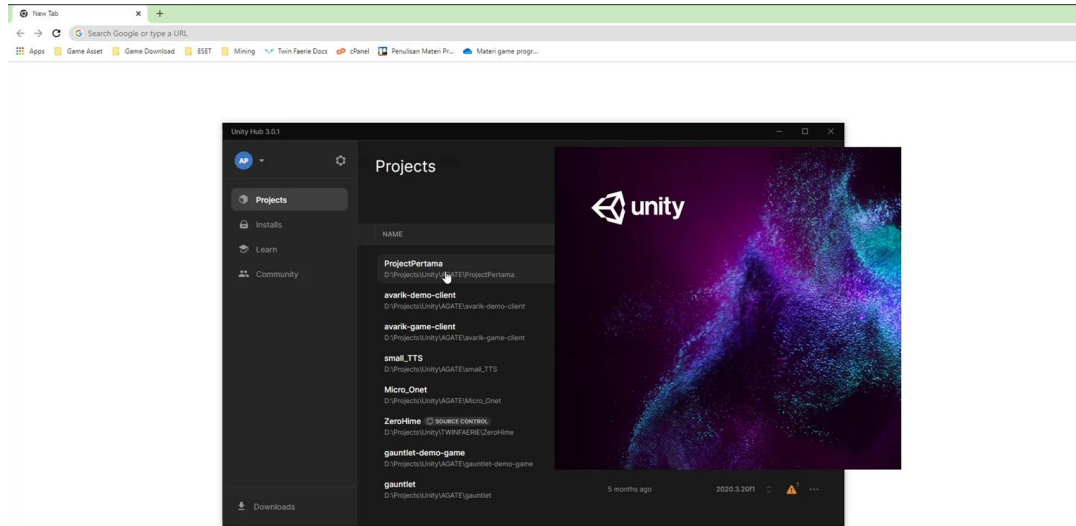
Mari kita mulai membuat project baru untuk game kita. Kita pindahkan dulu tab nya ke Projects dan langsung saja klik tombol New Project.

# Create New Project



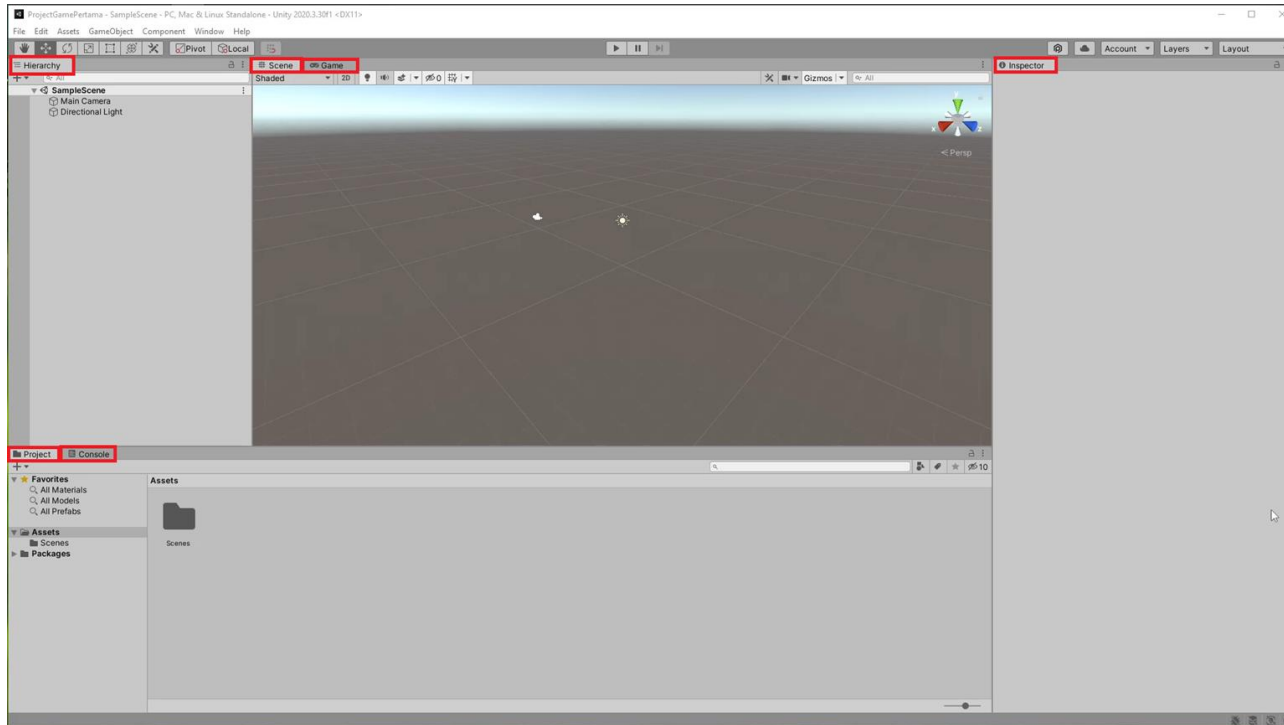
Setelah itu muncul beberapa opsi untuk project yang akan dibuat, tidak perlu diubah-ubah karena sebenarnya ini hanya memilih template untuk membantu saja. Kita langsung melihat ke pojok kanan bawah saja. Kita ganti nama projectnya sesuai keinginan kita, lalu pilih lokasi penyimpanan projectnya. Setelah itu pilih Create Project.

# Create New Project



Setelah dibuat, maka project akan dibuat oleh Unity dan otomatis muncul di project list di Unity Hub. Unity juga akan otomatis membukanya, seperti pada gambar di bawah ini.

# Unity Workspace



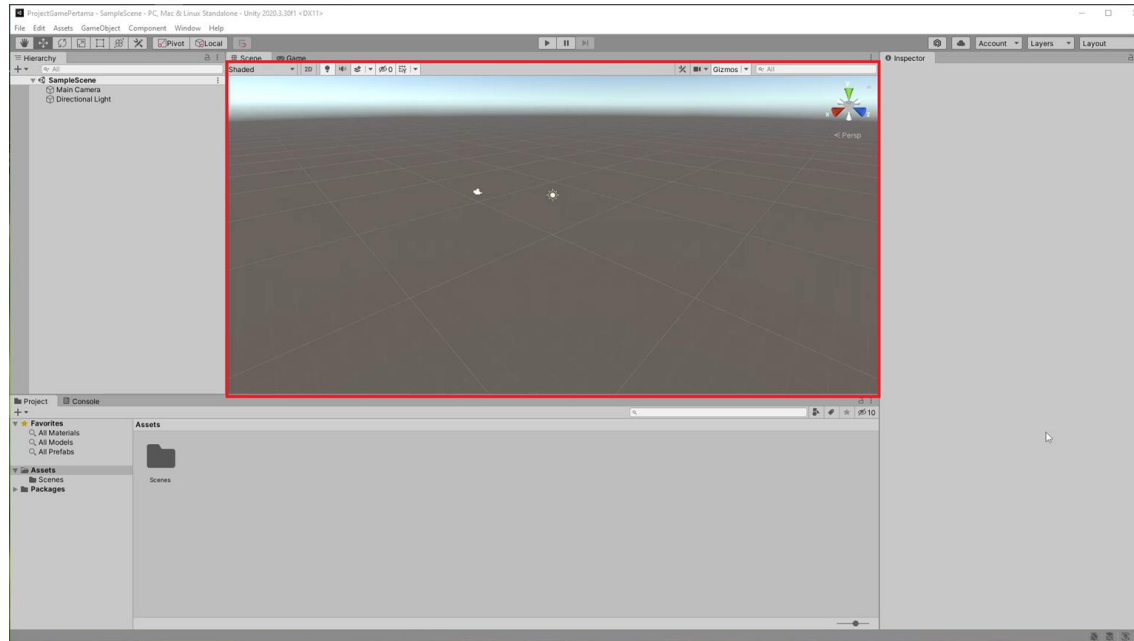
Project Window

# Project Workspace

Pada Unity ini kita sudah diberikan tab-tab penting yang diperlukan untuk membuat game yang simpel. Beberapa tab ini diantaranya:

- Game Preview
- Scene Editor
- Hierarchy
- Project Explorer
- Inspector
- Console Log

# Scene Editor



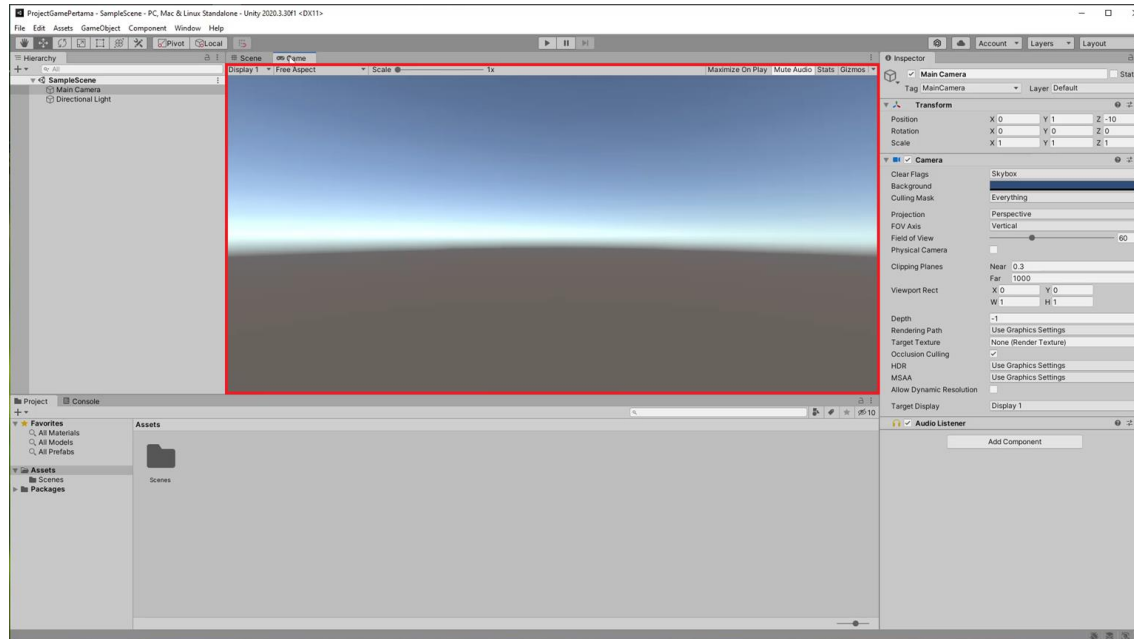


# Scene Editor

Dimulai dari yang paling besar, yaitu Scene Editor. Disini adalah tempat utama kita untuk mengatur set dari sebuah game seperti pada set film. Konsepnya sama, jadi ada kamera yang akan mengarah ke sebuah set, dan kamera itulah yang nantinya akan merekam dan menampilkan tampilan game nya ke pemain.

Kita bisa navigasi dengan mudah hanya dengan menahan klik kanan, lalu menggerakkannya dengan WASD dan dengan menggerakkan mouse nya seperti pada game FPS.

# Game Preview



# Game Preview

Bersamaan dengan Scene Editor ada tab Game Preview yang bisa kita pindahkan view nya dengan mengklik title tab nya di atas.

Pada Game Preview seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, kita bisa melihat tampilan dari kamera yang ada pada Scene. Selain tampilan kamera juga ada tampilan-tampilan lain yang muncul hanya pada Game Preview seperti UI.

Tidak seperti Scene Editor, pada Game Preview kita tidak bisa navigasi scene, akan tetapi saat game nya di play, kita bisa mencoba input atau tombol-tombol UI pada Game Preview ini.

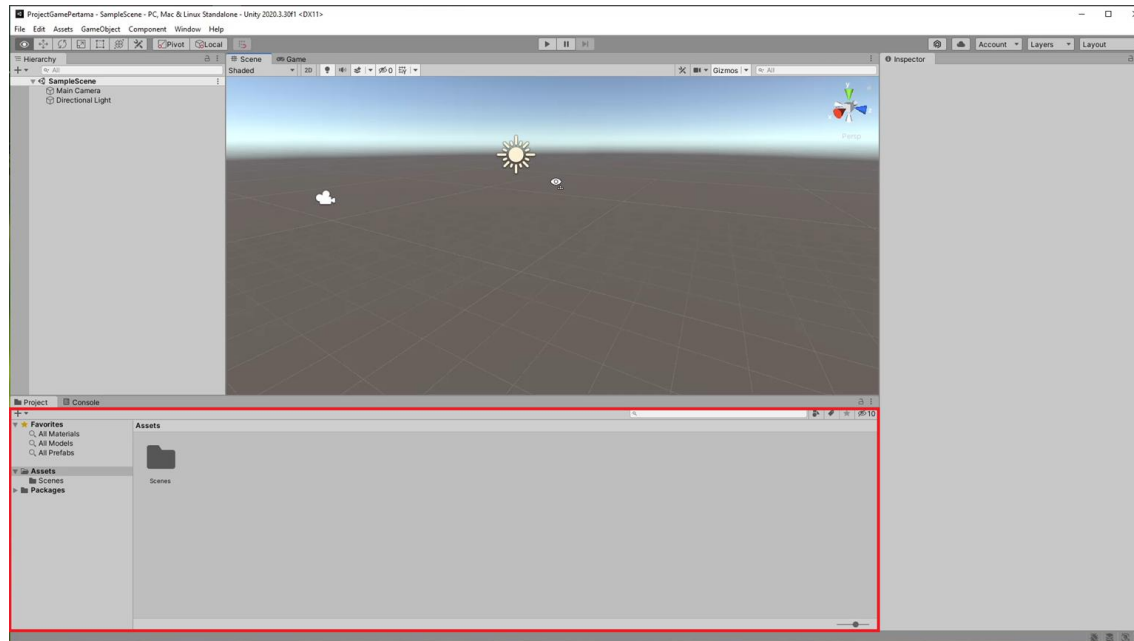
# Hierarchy



# Hierarchy

Hierarchy ini adalah semacam list game object yang ada pada game kita. Pada Hierarchy juga kita bisa melihat game object yang merupakan child atau parent dari game object lain.

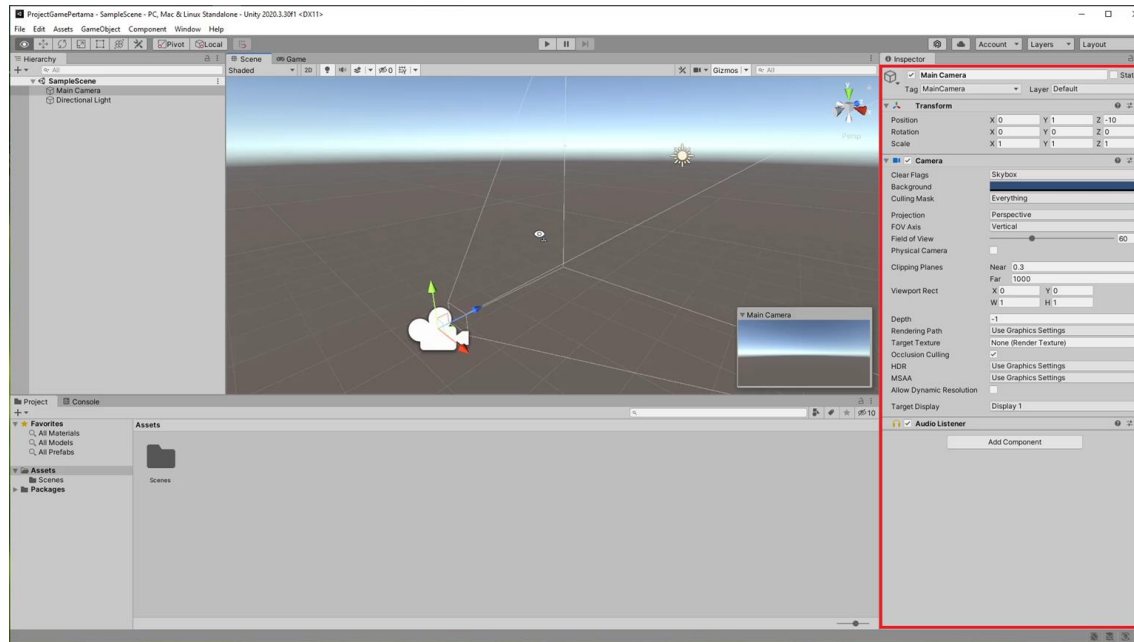
# Project Explorer



# Project Explorer

Project Explorer, sama seperti file explorer yang ada di komputer kita, berguna untuk melihat file-file yang ada pada project kita. Semua file ini ada dalam folder Assets pada folder project Unity kita. Kita bisa dengan mudah memasukan asset game seperti model karakter kita ke dalam scene dengan menggunakan Project Explorer ini.

# Inspector

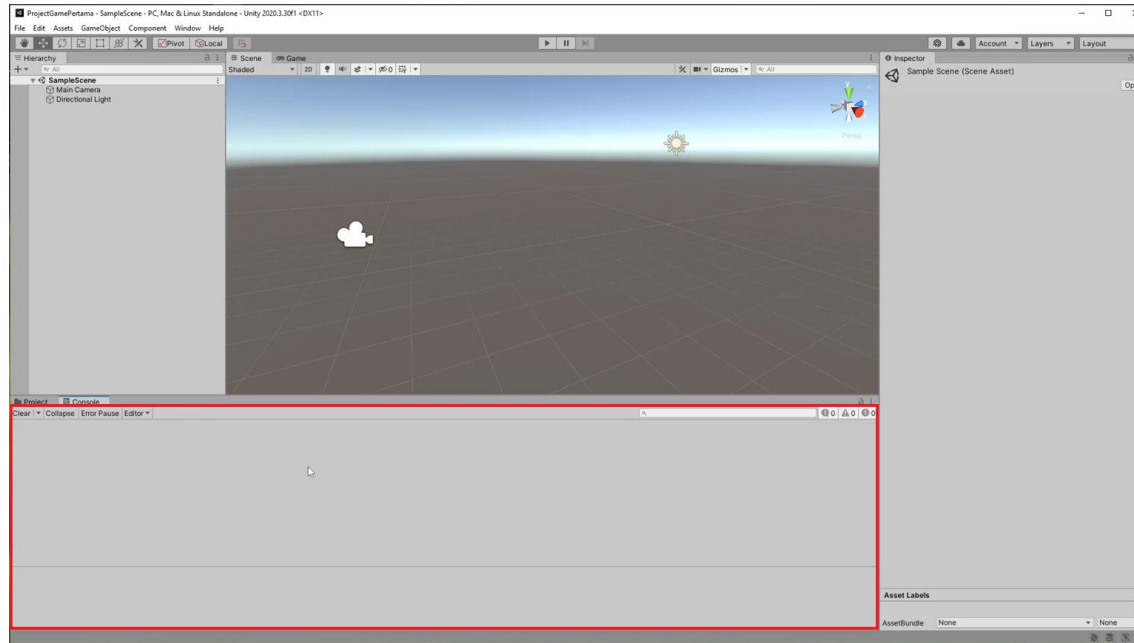




# Inspector

Inspector ini digunakan untuk melihat game component yang ada pada game object yang sedang kita pilih. Kita juga bisa langsung mengganti opsi-opsi dari game component yang ditampilkan.

# Console Log



# Console Log

Console log terletak bersamaan dengan Project Explorer. Ini digunakan untuk melihat informasi yang diberikan oleh game object baik itu error, warning, maupun hanya log untuk mengecek fungsi yang kita buat.

# Unity Concept

Setelah kita mengenal tampilan dari Unity sendiri tadi, mungkin kalian merasa kebingungan dengan beberapa istilah aneh yang dipakai. Berikut beberapa dasar yang harus dipelajari :

- Edit and Play Mode
- Game Loop
- Game Object
- Game Component
- Scene
- Camera
- Transform

# Edit Mode and Play Mode

Dalam unity ada 2 mode yang kita perlu perhatikan, yaitu Edit Mode dan Play Mode.

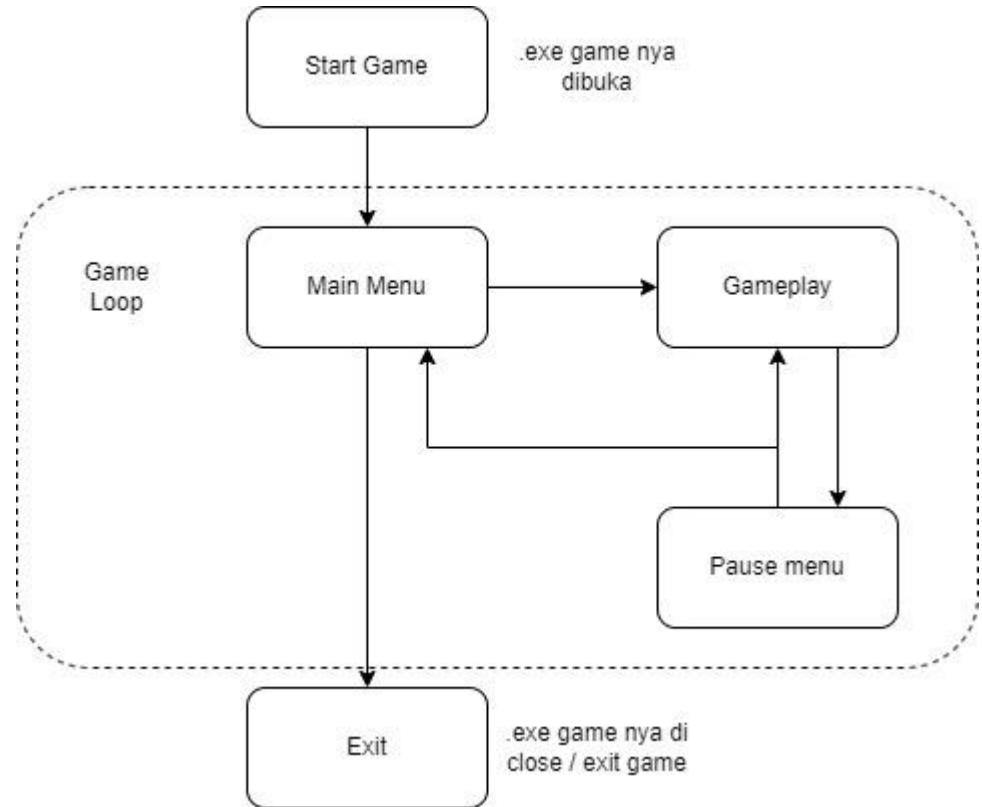
Edit mode adalah mode utama pada unity. Pada Edit mode kita bisa membuat asset, mengubah scene, membuat script, dll.

Play mode adalah mode saat kita menjalankan game nya dan melihat game nya berjalan pada Game Preview. Pada mode ini segala perubahan scene tidak akan disimpan dan akan kembali seperti semula saat Play mode berhenti. Untuk memasuki play mode kita tinggal klik tombol Play saja di tengah atas. Saat Play mode berlangsung biasanya ditandai dengan window unity yang menjadi gelap kecuali Game Previewnya.

# Game Loop

Game Loop adalah dasar dari sistem game itu sendiri. Secara garis besar semua game adalah sebuah program yang berjalan terus menerus sampai game itu dihentikan oleh user. Untuk gambarannya flowchart di samping.

Jadi pada game saat dijalankan, dia akan langsung masuk ke dalam game loop. Di dalam game loop lah developer game membuat sistem game nya sendiri dari main menu yang ditampilkan di awal game dibuka, kemudian bisa masuk ke gameplay nya. Lalu dari gameplay bisa di pause dan kembali ke main menu, kemudian bisa menutup game nya dengan cara keluar dari game loop nya dengan tombol exit.



# Implementasi Game Loop

```
class game {  
    // user membuka game nya  
    dengan start game  
    void StartGame()  
    {  
        Start();  
        while (true)  
        {  
            // cek apakah user menutup  
            game atau tidak  
            if (terminate)  
            {  
                EndGame();  
            }  
            Update();  
        }  
    }  
}
```

Pada saat Play mode, Unity akan secara otomatis menjalankan Game Loop ini dengan beberapa fungsi utama dari Unity, yaitu:

- Start() - Dijalankan saat pertama kali game object aktif, biasanya digunakan untuk inialisasi data, spawning, dll
- Update() - Dijalankan setiap Frame di ulang-ulang selama Game Loop, biasanya digunakan untuk membaca input dari controller, membuat karakter berjalan, dll.

Sebenarnya masih ada banyak lagi fungsi Game Loop dari Unity seperti Awake, LateUpdate, dll. Tapi untuk saat ini cukup menggunakan dua fungsi ini.

# Game Object





# Game Object

Game Object adalah sebuah object yang ada pada Game kita. Semua object yang ada dalam Scene pada Hierarchy adalah game object. Game object ini contohnya dalam game adalah karakter game nya, kamera, cahaya, jalan, bangunan, pohon, dll. Biar lebih jelas lihat gambar di bawah.

Seperti yang kalian lihat di gambar pada slide sebelumnya, kita memiliki 4 game object pada Hierarchy, salah satunya bernama Cube. Pada Scene Editor juga kita bisa melihat Cube yang sedang di highlight.

# Game Component



# Game Component

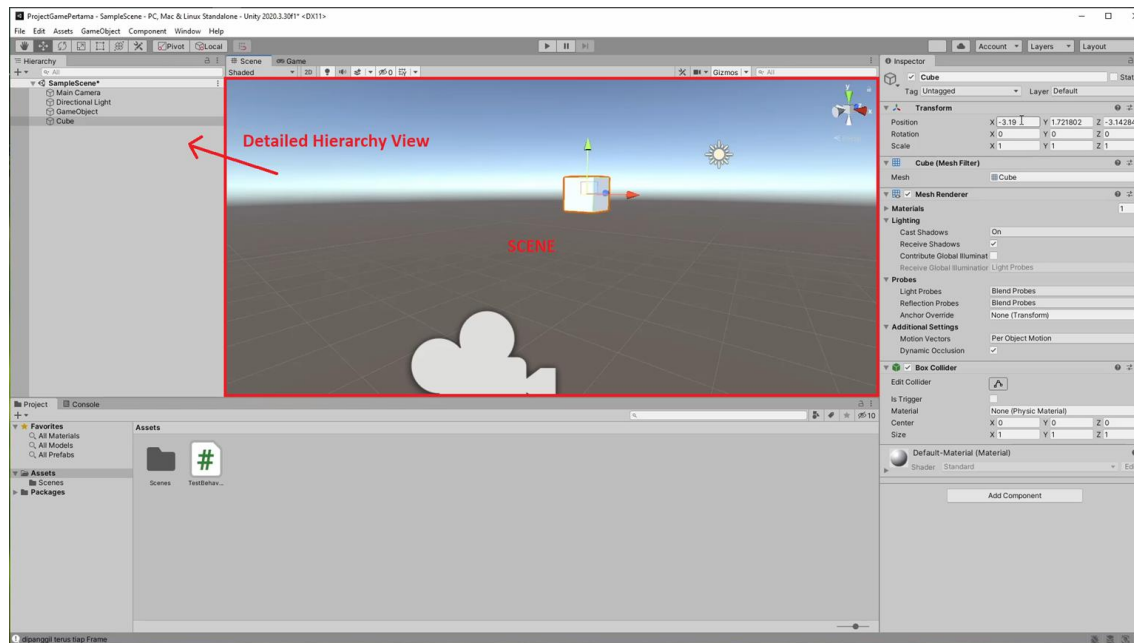
Game Component adalah komponen-komponen yang ada di dalam Game Object, yang mengontrol behaviour dari sebuah object. Sempelnya kalau Game Object adalah mobil, maka Game Component adalah mesin, setir, kaca, pintu, dan bagian mobil lainnya.

Bayangkan sebuah game object, misalnya karakter game kita ingin bisa kita gerakan, maka kita perlu sebuah komponen yang bisa membaca input dari tombol dan juga sebuah komponen yang bisa menggerakkannya.

Seperti yang kalian lihat di gambar pada slide sebelumnya, sebuah game object Cube kita memiliki 4 Game Component, yaitu Transform, Cube (Mesh Filter), Mesh Renderer, dan Box Collider. Abaikan saja dulu apa maksud dari nama-nama game component itu kalau kalian bingung.

Salah satu Game Component penting yang akan selalu ada pada sebuah Game Object adalah Transform. Hal ini dikarenakan transform adalah data posisi, rotasi, dan skala dari sebuah game object yang diperlukan scene untuk menampilkan preview game object tersebut.

# Scene



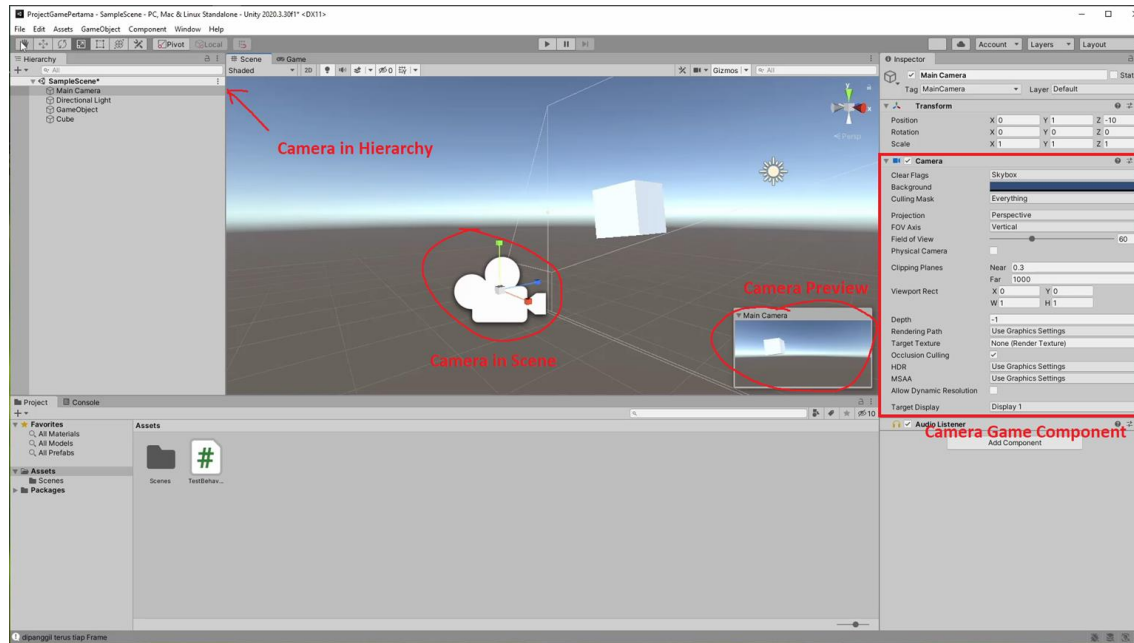
# Scene

Seperti yang sudah dijelaskan di Scene Editor, scene adalah sebuah set dari dunia game kita. Pada sebuah game kita bisa saja memiliki banyak scene.

Umumnya scene dikategorikan sebagai level, contohnya pada game yang level-based seperti Hitman atau Call of Duty. Pada game tersebut tiap level nya memiliki set masing-masing yang berbeda, dari tempat di gedung tinggi, kemudian pindah ke tempat lainnya seperti di hutan pada level berikutnya.

Seperti yang kalian lihat di gambar pada slide sebelumnya, pada scene kita bisa melihat object Cube yang juga ada pada Hierarchy. Dan pada hierarchy paling atas juga terdapat nama scene yang sedang kita buka.

# Camera



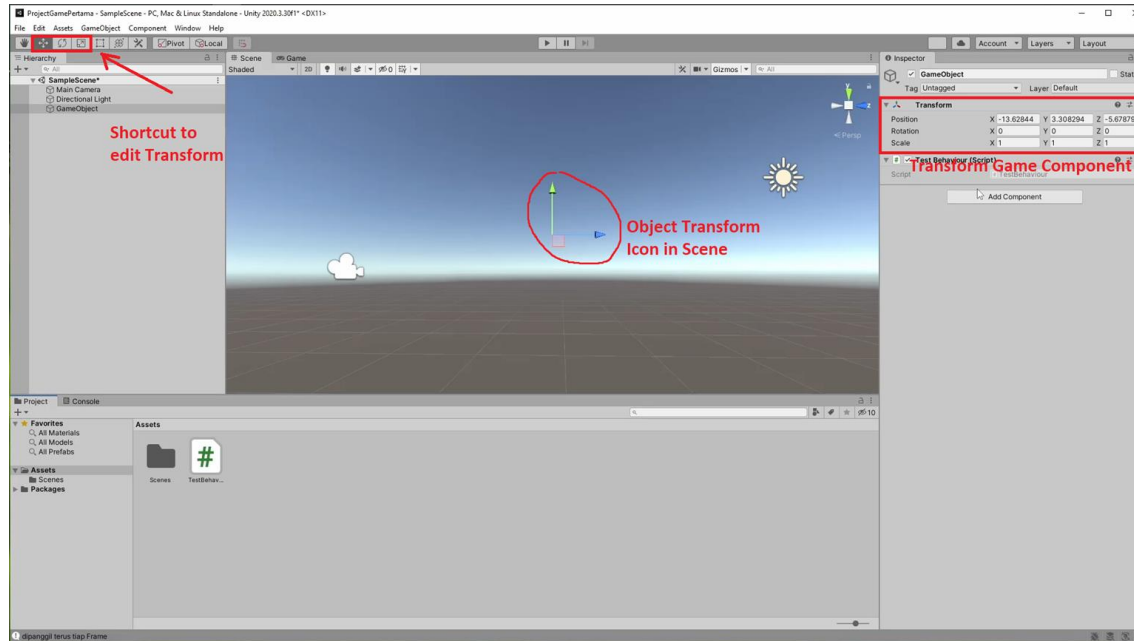
# Camera

Kamera adalah salah satu jenis Game Object yang berfungsi untuk menampilkan tampilan dari Scene. Game pada umumnya akan menaruh kameranya di suatu tempat yang mengarah pada karakter game kita, kemudian kameranya dibuat mengikuti pergerakan dari karakter kita.

Game bisa memiliki kamera lebih dari satu yang dapat diganti-ganti oleh user dengan mudah. Seperti pada game balapan, kita bisa mengganti kameranya melihat ke depan maupun ke belakang. Atau bisa juga ada kamera yang aktif lebih dari satu, misalnya dalam game terdapat monitor cctv dimana cctv tersebut pun adalah kamera yang mengarah ke tempat lainnya.

Pada Unity, semua game object bisa menjadi kamera dengan cara menambahkan component Camera pada game object tersebut

# Transform





# Transform

Transform adalah game object yang pasti ada pada game object di Unity seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada game object ini kita bisa memindahkan, memutar-mutar, dan mengatur ukuran dari sebuah game object. Untuk lebih detailnya lihat di gambar di bawah ini.

Pada shortcut untuk mengedit tool kalian hanya perlu tahu 4 macam tools yang biasa digunakan, yaitu (secara berurutan dari kiri)

- Move Tool - Untuk mengubah posisi game object dengan mouse
- Rotate Tool - Untuk mengubah rotasi game object dengan mouse
- Scale Tool - Untuk mengubah ukuran game object dengan mouse
- Rect Tool - Untuk mengubah bentuk object 2D dengan mouse

# Materi Selanjutnya

Setelah kita mengerti tentang Unity, mari kita langsung praktekkan untuk membuat game yang mudah terlebih dahulu seperti pong. Pong adalah semua permainan dimana ada dua pemain yang memantulkan bola ke sisi lawan untuk mendapatkan score.

**LAMPIRAN C**  
**DOKUMENTASI KEGIATAN**



Gambar 1. Tim Olimpiade SMA N 3 Batusangkar dengan Tim PkM DSI



Gambar 2. Proses Pendampingan di Fakultas Teknologi Informasi



*Gambar 3. Proses Pendampingan bersama Narasumber*



*Gambar 4.. Proses Pendampingan Pembuatan Game*

**LAMPIRAN D**  
**LAPORAN KEUANGAN**

No	Nama Barang	Kegunaan	Qty	Unit	Harga Satuan	Biaya	Bukti
ATK							
1	Print warna	Kebutuhan laporan pengabdian	1	paket	Rp9,000.00	Rp9,000.00	001
2	Jilid langsung	Kebutuhan laporan pengabdian	1	paket	Rp6,000.00	Rp6,000.00	002
3	Alat Tulis	Kebutuhan laporan pengabdian	2	buah	Rp5,000.00	Rp10,000.00	002
4	Materai	Kebutuhan laporan pengabdian	5	buah	Rp11,000.00	Rp55,000.00	002
5	ATK 1	Kebutuhan laporan pengabdian	1	paket	Rp141,900.00	Rp141,900.00	003
6	ATK 2	Kebutuhan laporan pengabdian	1	paket	Rp119,000.00	Rp119,000.00	004
7	ATK 3	Kebutuhan laporan pengabdian	1	paket	Rp17,000.00	Rp17,000.00	005
8	ATK 4	Kebutuhan laporan pengabdian	1	paket	Rp22,000.00	Rp22,000.00	006
Konsumsi							
9	Konsumsi hari ke-1	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	10	paket	Rp16,000.00	Rp160,000.00	007
10	Konsumsi hari ke-2	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	13	paket	Rp16,000.00	Rp208,000.00	008
11	Konsumsi hari ke-3	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	9	paket	Rp32,000.00	Rp288,000.00	009
21	Konsumsi hari ke-3	Pengantaran konsumsi pendampingan	1	paket	Rp7,000.00	Rp7,000.00	009
12	Konsumsi hari ke-4	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	3	paket	Rp21,000.00	Rp63,000.00	010
13	Konsumsi hari ke-5	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	5	paket	Rp23,000.00	Rp115,000.00	011
14	Konsumsi hari ke-5	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	2	paket	Rp32,000.00	Rp64,000.00	011
15	Konsumsi hari ke-5	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	1	paket	Rp10,000.00	Rp10,000.00	011
22	Konsumsi hari ke-5	Pengantaran konsumsi pendampingan	1	paket	Rp8,000.00	Rp8,000.00	011
16	Konsumsi hari ke-6	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	3	paket	Rp15,000.00	Rp45,000.00	012
17	Konsumsi hari ke-7	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	3	paket	Rp23,000.00	Rp69,000.00	013
18	Konsumsi hari ke-7	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	2	paket	Rp30,000.00	Rp60,000.00	013
19	Konsumsi hari ke-7	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	2	paket	Rp32,000.00	Rp64,000.00	013
20	Konsumsi hari ke-7	Konsumsi pelaksanaan pendampingan	1	paket	Rp4,000.00	Rp4,000.00	013

23	Konsumsi hari ke-7	Pengantaran konsumsi pendampingan	1	paket	Rp4,000.00	Rp4,000.00	013
Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat							
24	Honorarium Narasumber	Materi tambahan terkait topik PkM	3	hari	Rp150,000.00	Rp450,000.00	014
<b>Total Pengeluaran</b>						<b>Rp2,000,400.00</b>	



No Bukti :

**001**

### KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN


Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Andalas  
Banyaknya uang : Sembilan Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : Print warna

Jumlah Kotor : Rp. 9.000  
Pajak : Rp. 0-  
Jumlah Bersih : Rp. 9.000

**Jumlah : Rp. 9.000**

Padang, 1 Juni 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM

Aina Hubby Aziira., M.Eng.  
NIP. 199504302022032013

		<b>MUDERA</b> PADANG.....	
<b>PHOTO COPY</b>		.....	
Jl. Dr. Moh. Hatta Depan Rumah Makan. Simp. Pasi		<b>MENERIMA:</b> PHOTO COPY-CETAK PHOTO PRINT WARNA-PRINT LASER ATK-JILID-LAMINATING DLL.	
JENIS	BANYAK	HARGA	JUMLAH
PHOTO COPY A4/F4			
PHOTO COPY BOLAK BALIK			
PHOTO COPY A3			
LAMINATING			
JILID BIASA			
JILID SPIRAL/RING			
CETAK PHOTO			
PRINT WARNA			9000
PRINT BIASA			
PRINT LASER			
ALAT TULIS KANTOR			4
<b>PRINT WARNA</b> 0852 8270 7172 0822 1432 8953 <b>TERIMA KASIH</b> anda telah jadi langganan		<b>TOTAL</b> <b>MUDERA</b> <b>LANGKA</b> <b>EPSON</b> <b>SISA</b>	9000



No Bukti :

003

**KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN**

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Seratus Empat Puluh Satu Ribu Sembilan Ratus Rupiah  
Untuk pembayaran : ATK

Jumlah Kotor : Rp. 141.900  
Pajak : Rp. 0-  
Jumlah Bersih : Rp. 141.900

**Jumlah : Rp. 141.900**

Padang, 17 November 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM

**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013

PT ACE HARDWARE INDONESIA, TBK  
ACE DAMAR PADANG  
Phone 0751-8957678  
Email. ask\_ace@acehardware.co.id  
NPWP : 01.721.123.6-054.000  
JL. PURI KENCANA NO. 1 RT. 005 RW. 002  
KEMBANGAN SELATAN, KEMBANGAN, JAKARTA  
BARAT, DKI JAKARTA.

172014 - A NETWORK-RE 17 Nov 2022 16:53  
Receipt No: J2.1.20221117.48

228243 FILE TRAY 2 TIER BLK 6303

1 x	129,000	:	129,000
10451877 SHOPPING BAG EARTH RED M			
1 x	12,900	:	12,900
-----			
Total		:	141,900
=====			
Total sales		:	141,900
-----			
BNI Debit (RP)		:	141,900
CardID	: **6422		
Holder	: 0		
Approval No	: 0		
Total payment		:	141,900
Item : 2	Qty : 2		

Anda tidak bisa mendapatkan point dari transaksi ini

14 Days sales return with Receipt  
BKP - harga sudah termasuk PPN

No Bukti :

004

**KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN**

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Seratus Sembilan Belas Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : ATK

Jumlah Kotor : Rp. 119.000  
Pajak : Rp. 0-,  
Jumlah Bersih : Rp. 119.000

**Jumlah : Rp. 119.000**

Padang, 17 November 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM



**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013

PT ACE HARDWARE INDONESIA, TBK  
ACE DAMAR PADANG  
Phone 0751-8957678  
Email. ask\_ace@acehardware.co.id  
NPWP : 01.721.123.6-054.000  
JL. PURI KENCANA NO. 1 RT. 005 RW. 002  
KEMBANGAN SELATAN, KEMBANGAN, JAKARTA  
BARAT, DKI JAKARTA.

172014 - A NETWORK-RE 17 Nov 2022 16:52  
Receipt No: J2.1.20221117.47

10155819 DESK ORGANIZER BLK WITH DRAWER

1 x 119,000 : 119,000

Total : 119,000

Total sales : 119,000

BNI Debit (RP) : 119,000

CardID : \*\*6422

Holder : 0

Approval No : 0

Total payment : 119,000

Item : 1 Qty : 1

Anda tidak bisa mendapatkan point dari  
transaksi ini

14 Days sales return with Receipt  
BKP - harga sudah termasuk PPN

No Bukti :

005

**KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN**

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Tujuh Belas Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : ATK

Jumlah Kotor : Rp. 17.000  
Pajak : Rp. 0-,  
Jumlah Bersih : Rp. 17.000

**Jumlah : Rp. 17.000**

Padang, 28 November 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM

**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013



ACIAK MART UNAND  
JL. DR. MOH. HATTA, SIMP. PASI, KAPALO  
KOTO NAN XX, KEL. KOTO LUAR, KEC. PAUH,  
NO 20 RT 001 RW 002  
PADANG  
Telp: 0821-7388-4441 Fax: -

No. : 0258803/KSR/UTM/1122 28-11-2022  
Kasir: AYU 09:12:30

PENA JOYKO 3000	x1	PCS=	3.000,00
CP MATA BES 4500	x1	PCS=	4.500,00
MEMO STICK 7000	x1	PCS=	7.000,00
BINDER CLIP 500	x1	PCS=	500,00
JOYKO TRIGO 2000	x1	PCS=	2.000,00

BARIS=5 QTY=5 17.000,00  
Tunai = 50.000,00

Kembali = 33.000,00

Barang yang telah dibeli tidak dapat  
dikembalikan kecuali ada  
perjanjian.

Wifi pass :  
belanjanyamandanhemat



No Bukti :

006

**KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN**

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Dua Puluh Dua Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : ATK

Jumlah Kotor : Rp. 22.000  
Pajak : Rp. 0-,  
Jumlah Bersih : Rp. 22.000

**Jumlah : Rp. 22.000**

Padang, 28 November 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM



**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013



ACIAK MART UNAND  
JL. DR. MOH. HATTA, SIMP. PASI, KAPALO  
KOTO NAN XX, KEL. KOTO LUAR, KEC. PAUH,  
NO 20 RT 001 RW 002  
PADANG  
Telp: 0821-7388-4441 Fax: -

No. : 0258810/KSR/UTM/1122 28-11-2022  
Kasir: AYU 09:21:40

AQUA 1,5 LI 6000	x1	PCS=	6.000,00
PENA MY GEL 6000	x1	PCS=	6.000,00
JOYKO GLUE 2000	x1	PCS=	2.000,00
GUNTING BAS 5000	x1	PCS=	5.000,00
AMPLOP GARD 300	x10	PCS=	3.000,00

BARIS=5	QTY=14	22.000,00
Tunai	=	22.000,00

Kembali	=	0,00
---------	---	------

Barang yang telah dibeli tidak dapat  
dikembalikan kecuali ada  
perjanjian.

Wifi pass :  
belanjanyamandanhemat

No Bukti :

**007**

### KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
 Banyaknya uang : Seratus Enam Puluh Ribu Rupiah  
 Untuk pembayaran : Konsumsi Pendampingan Hari Ke-1

Jumlah Kotor : Rp. 160.000  
 Pajak : Rp. 0-  
 Jumlah Bersih : Rp. 160.000

**Jumlah : Rp. 160.000**

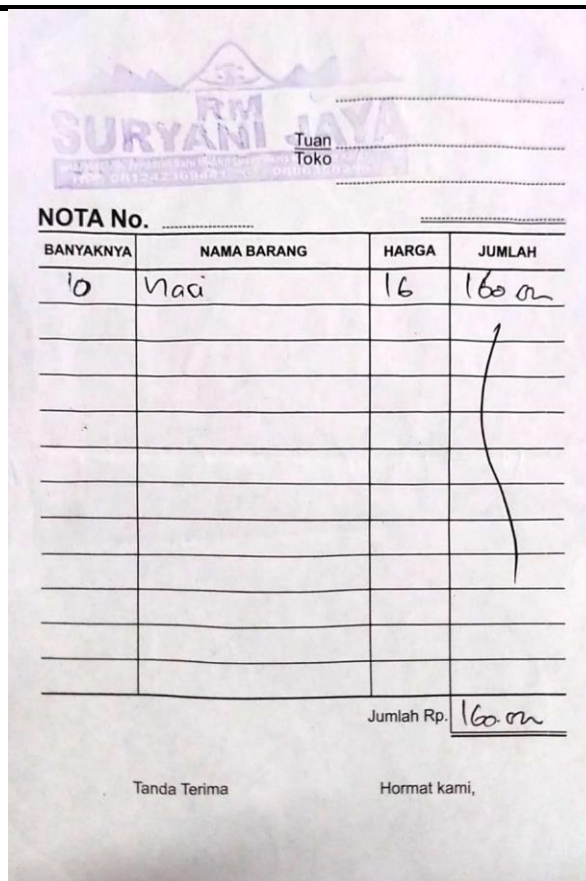
Padang, 5 Oktober 2022

Yang Membayar,

Ketua Tim PkM

**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013







No Bukti :

009

### KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Dua Ratus Sembilan Puluh Lima Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : Konsumsi Pendampingan Hari Ke-3

Jumlah Kotor : Rp. 295.000  
Pajak : Rp. 0-  
Jumlah Bersih : Rp. 295.000

**Jumlah : Rp. 295.000**

Padang, 7 Oktober 2022

Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM

**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013



Friday, 7 October 2022  
Order ID: F-1871029959

#### Thanks for ordering GoFood

You ordered food from Ayam Goreng Sambel Uleg Tirta Sari

Total paid

**Rp295.000**

#### Order details

3 Paket 1 (Ayam Sambel Uleg+nasi+es Teh) @Rp32.000 **Rp96.000**

6 Paket 2 (Ayam Geprek+nasi+teh Es) @Rp32.000 **Rp192.000**

No cutlery/straws. Thanks for reducing single-use waste!

**Total Price** **Rp288.000**

Delivery fee Rp14.000

Service and other fees Rp3.000

Discounts -Rp10.000

---

**Total payment** **Rp295.000**

Paid with GoPay Rp295.000

No Bukti :

010

### KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Enam Puluh Tiga Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : Konsumsi Pendampingan Hari Ke-4

Jumlah Kotor : Rp. 63.000  
Pajak : Rp. 0-  
Jumlah Bersih : Rp. 63.000

**Jumlah : Rp. 63.000**

Padang, 8 Oktober 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM



**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013



Sabtu, 8 Oktober 2022  
ID pesanan: F-1872376251

#### Makasih udah pesan GoFood

Tadi, kamu pesan makan dari Rumah Makan Lidah Bagoyang

**Total dibayar**

**Rp63.000**

#### Rincian pesanan

2 Nasi Dendeng	@Rp20.000	<b>Rp40.000</b>
1 Nasi Ayam Bumbu	@Rp14.000	<b>Rp14.000</b>
3 Teh Es	@Rp9.000	<b>Rp27.000</b>

Tanpa alat makan/sedotan. Makasih udah ngurangin sampah sekali pakai!

<b>Total harga</b>		<b>Rp81.000</b>
Ongkir		Rp9.000
Biaya layanan & lainnya		Rp3.000
Diskon		-Rp30.000

<b>Total pembayaran</b>		<b>Rp63.000</b>
Bayar pakai Tunai		Rp63.000
Tip		Rp13.000

No Bukti :

011

### KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Seratus Sembilan Puluh Tujuh Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : Konsumsi Pendampingan Hari Ke-5

Jumlah Kotor : Rp. 197.000  
Pajak : Rp. 0-,  
Jumlah Bersih : Rp. 197.000

**Jumlah : Rp. 197.000**

Padang, 10 Oktober 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM



**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013



Monday, 10 October 2022  
Order ID: F-1874829359

#### Thanks for ordering GoFood

You ordered food from Ayam Goreng Sambel Uleg Tirta Sari

Total paid

**Rp197.000**

#### Order details

5 Sup Buah	@Rp23.000	<b>Rp115.000</b>
2 Paket 1 (Ayam Sambel Uleg+nasi+es Teh)	@Rp32.000	<b>Rp64.000</b>
1 Lemon Tea	@Rp10.000	<b>Rp10.000</b>
No cutlery/straws. Thanks for reducing single-use waste!		
<b>Total Price</b>		<b>Rp189.000</b>
Delivery fee		Rp10.000
Service and other fees		Rp4.000
Discounts		-Rp6.000
<b>Total payment</b>		<b>Rp197.000</b>
Paid with GoPay		Rp197.000



No Bukti :

**013****KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN**

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Andalas  
Banyaknya uang : Dua Ratus Satu Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : Konsumsi Pendampingan Hari Ke-6

Jumlah Kotor : Rp. 201.000  
Pajak : Rp. 0-  
Jumlah Bersih : Rp. 201.000

**Jumlah : Rp. 201.000**

Padang, 12 Oktober 2022  
Yang Membayar,  
Ketua Tim PkM



**Aina Hubby Aziira., M.Eng.**

NIP. 199504302022032013



Wednesday, 12 October 2022  
Order ID: F-1876790855

Thanks for ordering GoFood

You ordered food from Ayam Goreng Sambel Uleg Tirta Sari

Total paid

**Rp201.000**

#### Order details

3 Sup Buah	@Rp23.000	Rp69.000
2 Nasi Goreng Seafood	@Rp30.000	Rp60.000
2 Paket 2( Ayam Geprek+nasi+teh Es)	@Rp32.000	Rp64.000
1 Tahu Tempe (Isi 3)	@Rp4.000	Rp4.000
No cutlery/straws. Thanks for reducing single-use waste!		
<b>Total Price</b>		<b>Rp197.000</b>
Delivery fee		Rp10.000
Service and other fees		Rp4.000
Discounts		-Rp10.000
<b>Total payment</b>		<b>Rp201.000</b>
Paid with GoPay		Rp201.000

KWITANSI/BUKTI PEMBAYARAN

No. Bukti :  
014

Sudah terima dari : Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Andalas  
Banyaknya uang : Empat Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran : Honor Narasumber Pengenalan Unity untuk Pembuatan Video Game  
Tanggal 15 November 2022

Jumlah Kotor : Rp. 450.000-  
Pajak : Rp.0-  
Jumlah Bersih : Rp. 450.000-

Jumlah : Rp. 450.000-,

Setuju Dibayar,  
Ketua Tim PKM

Aina Hubby Aziira., M.Eng.  
NIP. 199504302022032013

Padang, November 2022  
yang menerima

Filzi Muhaimin Manan

No. \_\_\_\_\_  
Telah terima dari Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Unand  
Uang sejumlah Empat Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah  
Untuk pembayaran Honor narasumber pengenalan unity untuk pembuatan video game  
Rp. 450.000  
  
Filzi Muhaimin Manan  
PAPERLINE





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

Kampus Universitas Andalas, Limau Manis, Padang - 25163

Telp: 0751-9824667 website: <http://fti.unand.ac.id> email: [sekretariat@it.unand.ac.id](mailto:sekretariat@it.unand.ac.id)

## SURAT IZIN

Nomor: **90** /UN16.15/D/JM.00/2022

Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas mengizinkan nama-nama yang tersebut di bawah ini :

No	Nama	Jabatan
1	Aina Hubby Aziira, S.T, M.Eng	Ketua
2	Husnil Kamil, ST., MT	Anggota
3	Ricky Akbar, S.Kom, M.Kom	Anggota
4	Surya Afnarius, M.Sc.,Ph.D, Prof	Anggota
5	Haris Suryamen, MSc	Anggota
6	Fajril Akbar, ST., MSc	Anggota
7	Hasdi Putra, ST., MT	Anggota
8	Jefril Rahmadoni, S.Kom., M.Kom	Anggota
9	Afriyanti Dwi Kartika, S.Pd., M.T	Anggota
10	Ullya Mega Wahyuni, S.Kom, sM.Kom	Anggota
11	Febby Apri Wenando, S.Pd, M.Eng	Anggota
12	Dwi Welly Sukma Nirad, S.Kom., M.T	Anggota
13	Adi Arga Arifnur, S.Kom., M.Kom	Anggota
14	Rahmatika Pratama Santi, MT	Anggota
15	Hafizah Hanim, S.Kom., M.Kom	Anggota
16	Dodon Yendri, M.Kom	Anggota
17	Rahmadina	Anggota
18	Ahmad Fadhli Ramadhan	Anggota

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat Departemen Sistem Informasi dengan judul **“Pendampingan Pembuatan Video Game untuk SMA 3 Batusangkar”** yang dilaksanakan mulai Bulan Juni sampai dengan Bulan November 2022.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Padang, **6** Juni 2022  
Dekan,  
  
Dr. Ahmad Syafuruddin Indrapriyatna, MT  
NIP. 196307071991031003

**Tembusan:**

1. Yang Bersangkutan
2. Arsip



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

Kampus Universitas Andalas, Limau Manis, Padang - 25163  
Telp: 0751-9824667 website: <http://fti.unand.ac.id> email: [sekretariat@it.unand.ac.id](mailto:sekretariat@it.unand.ac.id)

## SURAT TUGAS

Nomor: **89** /UN16.15/D/JM.00/2022

Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas menugaskan nama-nama yang tersebut di bawah ini :

No	Nama	Jabatan
1	Aina Hubby Aziira, S.T, M.Eng	Ketua
2	Husnil Kamil, ST., MT	Anggota
3	Ricky Akbar, S.Kom, M.Kom	Anggota
4	Surya Afnarius, M.Sc.,Ph.D, Prof	Anggota
5	Haris Suryamen, MSc	Anggota
6	Fajril Akbar, ST., MSc	Anggota
7	Hasdi Putra, ST., MT	Anggota
8	Jefril Rahmadoni, S.Kom., M.Kom	Anggota
9	Afriyanti Dwi Kartika, S.Pd., M.T	Anggota
10	Ullyya Mega Wahyuni, S.Kom, sM.Kom	Anggota
11	Febby Apri Wenando, S.Pd, M.Eng	Anggota
12	Dwi Welly Sukma Nirad, S.Kom., M.T	Anggota
13	Adi Arga Arifnur, S.Kom., M.Kom	Anggota
14	Rahmatika Pratama Santi, MT	Anggota
15	Hafizah Hanim, S.Kom., M.Kom	Anggota
16	Dodon Yendri, M.Kom	Anggota
17	Rahmadina	Anggota
18	Ahmad Fadhli Ramadhan	Anggota

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat Departemen Sistem Informasi dengan judul **“Pendampingan Pembuatan Video Game untuk SMA 3 Batusangkar”** yang dilaksanakan mulai Bulan Juni sampai dengan Bulan November 2022.

Segala biaya yang timbul akibat dikeluarkannya surat tugas ini dibebankan pada anggaran RKAT Universitas Andalas Tahun 2022.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Padang, 6 Juni 2022  
Dekan,  
  
Dr. Ahmad Syafruddin Indrapriyatna, MT  
NIP. 196307071991031003

Tembusan:

1. Yang Bersangkutan
2. Arsip