

RINGKASAN

PEMBUATAN PROJECT GAME EDUKASI SCIENCE SCHOOL
DIVISI PROGRAMMER DI MAULIDAN GAMES, Murpy Satriya Nugraha,
NIM E31181496, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember,
Hermawan Arief P, ST, MT (Pembimbing), Rizka Noviana (Pembimbing Lapang
1), dan Salisah Rosyidah (Pembimbing Lapang 2)

Maulidan Games adalah perusahaan *IT* kreatif yang telah berkecimpung dalam dunia industri pengembangan *software* sejak 2009 dan telah menghasilkan puluhan produk baik *game* maupun aplikasi serta bekerjasama dengan para publisher lokal maupun internasional. Perusahaan ini telah membuka kesempatan untuk mahasiswa melaksanakan Praktek Kerja Lapang (PKL) dilakukan selama minimum tiga bulan dengan berbagai macam divisi yang tersedia. Salah satu divisi di Maulidan Games yaitu divisi *Programmer*, yang mempunyai tugas melaksanakan pengembangan, pembuatan dan mengubah konsep game menjadi satu program game yang dapat dimainkan.

Maulidan Games telah banyak memiliki kerjasama dan *client* dari kalangan internasional maupun lokal. Maulidan Games sendiri lebih berfokus kepada *game – game* bertema edukasi maupun manajemen. Pada Praktek Kerja Lapang (PKL) ini penulis mendapatkan tugas untuk membuat *game edukasi* bertemakan fisika dengan target pemain atau *user* yaitu usia anak 4 - 9 tahun agar pemain tersebut lebih mudah dalam memahami fisika melalui *game*, *game* ini nantinya akan berjudul “*Science School*”. *Game* ini nantinya akan dapat dimainkan dalam *multiplatform*, baik *WebGL*, *Desktop PC* maupun *Android*.