



UNIVERSITAS IPWIJA

FAKULTAS SAINS DAN KESEHATAN (FSK)

PROGRAM SARJANA (Sistem Informasi, Informatika, Rekayasa Perangkat Lunak)

PROGRAM DIPLOMA 3 (Kebidanan)

Jl. Letda Natsir No.7 Cikeas Ds. Nagrak, Kec. Gunung Putri

Kab. Bogor. 16967 Telp. +62-21-8233737

fskunip@ipwija.ac.id <https://fsk.ipwija.ac.id>

UNIVERSITAS IPWIJA

## SURAT TUGAS MENGAJAR

021/IPWIJA.RPL/ST-00/III/2038

Dekan Fakultas Sains & Kesehatan Universitas IPWIJA, menugaskan kepada **Muhammad Maulana Rachman, S.Kom., M.Kom.** untuk mengajar pada program studi S1 Semester Genap 2024/2025, dengan mata kuliah dan jadwal sebagai berikut :

| Kode MK | Mata Kuliah                | SKS | Kelas | Hari  | Jam          |
|---------|----------------------------|-----|-------|-------|--------------|
| RMP502  | Praktikum Game Programming | 3   | RK221 | Sabtu | 13.30 -16.00 |

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Kab. Bogor, 1 Maret 2025  
Dekan Fakultas Sains & Kesehatan Universitas IPWIJA



Mera Maulana Rachman, S.S.T., M.Kes  
NIDN: 0301037802



# UNIVERSITAS IPWIJA

SK. Kemendikbudristek RI No. 627/E/O/2022  
Jl. Letda Natsir No. 7 Cikeas Nagrak, Gunung Putri  
Bogor 16967 Telp. 021-8233737  
Email: [contact@ipwija.ac.id](mailto:contact@ipwija.ac.id) <https://ipwija.ac.id>

## JURNAL PERKULIAHAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK 2024 GENAP

MATA KULIAH : Praktikum Game Programming  
NAMA DOSEN : Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom  
KREDIT/SKS : 3 SKS  
KELAS : RK221

| TATAP MUKA KE | HARI/TANGGAL         | MULAI | SELESAI | RUANG | STATUS  | RENCANA MATERI                                                     | REALISASI MATERI                                                                     | KEHADIRAN MHS | PENGAJAR                                | TANDA TANGAN |
|---------------|----------------------|-------|---------|-------|---------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------|--------------|
| 1             | Sabtu, 8 Maret 2025  | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Pendahuluan pemrograman Game                                       | Mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara melakukan pemrograman komputer             | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 2             | Sabtu, 15 Maret 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | • Tranformasi Geometri pada Object: translation, rotation, scaling | Mahasiswa dapat menjelaskan fungsi dari Transformasi geometri pada object            | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 3             | Sabtu, 22 Maret 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Pembuatan Scene pada game                                          | Mahasiswa dapat menjelaskan langkah dalam pembuatan scene pada game                  | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 4             | Sabtu, 12 April 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Teknik Pembuatan Karakter dan animasi                              | Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana dalam membuat karakter dalam game atau animasi | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 5             | Sabtu, 19 April 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Komputer Grafik                                                    | Mahasiswa dapat menjelaskan peran komputer grafik dalam pemrograman game             | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 6             | Sabtu, 26 April 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Kecerdasan Buatan pada game                                        | Mahasiswa dapat mengimplementasikan AI untuk game                                    | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |

|   |                    |       |       |  |         |                     |                                                                 |         |                                         |                                                                                   |
|---|--------------------|-------|-------|--|---------|---------------------|-----------------------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 7 | Sabtu, 3 Mei 2025  | 13:30 | 16.00 |  | Selesai | Physical properties | Mahasiswa dapat menjelaskan parameter dalam physical properties | (2 / 2) | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |  |
| 8 | Sabtu, 10 Mei 2025 | 13:30 | 16.00 |  | Selesai | Collisions          | Mahasiswa dapat menjelaskan aturan dalam collisions             | (2 / 2) | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |   |



# UNIVERSITAS IPWIJA

SK. Kemendikbudristek RI No. 627/E/O/2022  
Jl. Letda Natsir No. 7 Cikeas Nagrak, Gunung Putri  
Bogor 16967 Telp. 021-8233737  
Email: [contact@ipwija.ac.id](mailto:contact@ipwija.ac.id) <https://ipwija.ac.id>

## JURNAL PERKULIAHAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK 2024 GENAP

MATA KULIAH : Praktikum Game Programming  
NAMA DOSEN : Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom  
KREDIT/SKS : 3 SKS  
KELAS : RK221

| TATAP MUKA KE | HARI/TANGGAL        | MULAI | SELESAI | RUANG | STATUS  | RENCANA MATERI                                                | REALISASI MATERI                                                                                 | KEHADIRAN MHS | PENGAJAR                                | TANDA TANGAN |
|---------------|---------------------|-------|---------|-------|---------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------|--------------|
| 9             | Sabtu, 17 Mei 2025  | 18:30 | 20:30   |       | Selesai | Ujian Tengah Semester                                         | Ujian Tengah Semester                                                                            | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 10            | Sabtu, 31 Mei 2025  | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Software issues: controls, application states, best practices | Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai software issues dalam pemrograman game                      | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 11            | Sabtu, 07 Juni 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Game maker                                                    | mahasiswa dapat menggunakan game maker sebagai salah satu perangkat lunak dalam pemrograman game | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 12            | Sabtu, 14 Juni 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Unity game engine                                             | mahasiswa dapat menggunakan unity game sebagai salah satu perangkat lunak dalam pemrograman game | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 13            | Sabtu, 21 Juni 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Advanced topics in game programming                           | Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dari ide pembuatan game                                       | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |
| 14            | Sabtu, 28 Juni 2025 | 13:30 | 16:00   |       | Selesai | Project                                                       | Mahasiswa dapat meningkatkan softskill                                                           | (2 / 2)       | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |              |

|    |                     |       |       |  |         |                         |                                        |         |                                         |                                                                                  |
|----|---------------------|-------|-------|--|---------|-------------------------|----------------------------------------|---------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 15 | Sabtu, 05 Juli 2025 | 13:30 | 16:00 |  | Selesai | Presentation of project | Mahasiswa dapat meningkatkan softskill | (2 / 2) | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |  |
| 16 | Sabtu, 19 Juli 2025 | 18:30 | 20:30 |  | Selesai | Ujian Akhir Semester    | Ujian Akhir Semester                   | (2 / 2) | Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom |  |

Bogor, 20 Agustus 2025  
Fakultas Sains & Kesehatan





# UNIVERSITAS IPWIJA

SK. Kemendikbudristek RI No. 627/E/O/2022

Jl. Letda Natsir No. 7 Cikeas Nagrak, Gunung Putri

Bogor 16967 Telp. 021-8233737

Email: [contact@ipwija.ac.id](mailto:contact@ipwija.ac.id) <https://ipwija.ac.id> (<https://ipwija.ac.id>)

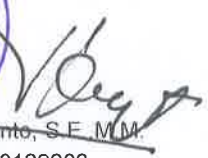
## LAPORAN PERSENTASE PRESENSI MAHASISWA REKAYASA PERANGKAT LUNAK 2024 GENAP

Mata kuliah : Praktikum Game Programming

Nama Kelas : RK221

Dosen Pengajar : Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom

| No              | NIM          | Nama                             | Pertemuan | Alfa | Hadir | Ijin | Sakit | Presentase |
|-----------------|--------------|----------------------------------|-----------|------|-------|------|-------|------------|
| Peserta Reguler |              |                                  |           |      |       |      |       |            |
| 1               | 202203110002 | HIDAYATUSH SHIBYAN IBNU WILANGGA | 16        |      | 14    |      |       | 87.5       |
| 2               | 202203110004 | ASTRIE FAUZIAH WULANDARI         | 16        |      | 14    |      |       | 87.5       |

Bogor, 17 Agustus 2025  
Dekan Fakultas Sains & Kesehatan  
  
Dr. H. Mulyanto, S.E., M.M.  
NIP. 0330129202



UNIVERSITAS IPWIJA

SK. Kemendikbudristek RI No. 627/E/O/2022  
Jl. Letda Natsir No. 7 Cikeas Nagrak, Gunung Putri  
Bogor 16967 Telp. 021-8233737  
Email: contact@ipwija.ac.id <https://ipwija.ac.id> (<https://ipwija.ac.id>)

LAPORAN NILAI PERKULIAHAN MAHASISWA  
Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak  
Periode 2024 Genap

Mata kuliah : Praktikum Game Programming  
Kelas / Kelompok :  
Kode Mata kuliah : RMP502  
Nama Kelas : RK221  
SKS : 3

| No                    | NIM          | Nama Mahasiswa                      | TUGAS<br>(35,00%) | UTS<br>(20,00%) | UAS<br>(35,00%) | KEHADIRAN<br>(10,00%) | Nilai | Grade | Lulus | Sunting<br>KRS? | Info |
|-----------------------|--------------|-------------------------------------|-------------------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------|-------|-------|-----------------|------|
| 1                     | 202203110002 | HIDAYATUSH SHIBYAN<br>IBNU WILANGGA | 80.00             | 80.00           |                 | 87.5                  |       |       |       |                 |      |
| 2                     | 202203110004 | ASTRIE FAUZIAH<br>WULANDARI         | 70.00             | 70.00           | 80.00           | 87.5                  | 75.25 | B+    | ✓     |                 |      |
| Rata-rata nilai kelas |              |                                     | 75.00             | 75.00           | 40.00           | 87.50                 | 37.63 | D     |       |                 |      |

Pengisian nilai untuk kelas ini ditutup pada Minggu, 17 Agustus 2025 oleh 0330129202

Tanggal Cetak : Minggu, 17 Agustus 2025, 19:15:37

Paraf Dosen :

Muhamad Maulana Rachman, S. Kom, M. Kom