

ACHMAD AULIA AKBAR

achmadaakbar29@gmail.com | +62 821 2327 1450 | Palu, Indonesia

Lulusan S1 Teknik Informatika dengan spesialisasi pada Unity Game Development dan Frontend Web Development serta pengalaman industri dalam membangun gameplay system, implementasi UI interaktif, integrasi asset, debugging, dan optimasi performa aplikasi menggunakan Unity dan C#. Berpengalaman mengembangkan antarmuka web responsif dan interaktif menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript dengan pendekatan modular dan terstruktur, serta memanfaatkan AI tools dalam workflow development untuk mempercepat proses coding, debugging, dan eksplorasi solusi teknis guna meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan aplikasi.

PENDIDIKAN

Universitas Tadulako – S1 Teknik Informatika 2019 – 2025

- IPK : 3.48

PENGALAMAN KERJA

PT. Kinema Systrans Multimedia, Game Development Juli 2023 – Desember 2023

- Mengembangkan gameplay dan sistem game menggunakan Unity
- Membuat serta mengintegrasikan asset visual dan UI game
- Melakukan optimasi dan perbaikan bug Berkolaborasi dalam desain visual dan mekanik game
- Melakukan Presentasi dan demonstrasi produk kepada klien

PT. Celebest Film Production, Film Marketing April 2021 – April 2022

- Menyusun strategi pemasaran film (online & offline)
- Memanajemen media sosial dan kampanye digital
- Melakukan pembuatan trailer, poster, teaser, dan konten promosi
- Bertanggung jawab untuk kontrol aktivasi penonton untuk meningkatkan jumlah view dan engagement

PENGALAMAN ORGANISASI

- Dewan Perwakilan Mahasiswa – DPM (2022 – 2023)
Ketua Komisi I
- Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika – HMTI (2021 – 2022)
Departemen Kewirausahaan

MEDIA SOSIAL	KEY EXPERTISE	KEMAMPUAN BAHASA
• LinkedIn : Achmad Aulia Akbar • Instagram : Achmadakbarrrr	• Microsoft Office • Unity • C# • HTML • CSS • JavaScript	• Indonesia : Native • English : Upper-intermediate



ACHMAD AULIA AKBAR

Kepada Yth,
Human Resources Department / PERSONALIA
Di tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan penawaran posisi pekerjaan yang sedang dibutuhkan di perusahaan yang bapak / ibu pimpin dan sesuai dengan informasi yang saya dapatkan. Saya bermaksud mengajukan diri untuk melamar kerja di perusahaan yang sedang bapak / ibu pimpin untuk posisi **Game Developer**. Berikut ini data singkat saya :

Nama	: Achmad Aulia Akbar
Tempat & Tgl. Lahir	: Palu, 29 September 2001
Pendidikan Akhir	: Universitas Tadulako - Teknik Informatika
Alamat	: Jalan Poncol Raya No. 61, Kel. Duren Sawit, Jakarta Timur
Email	: achmadaakbar29@gmail.com
No HP / WA	: 082123271450

Surat Lamaran diatas saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bahan pertimbangan tambahan, saya lampirkan :

1. CV / Daftar Riwayat Hidup
2. Surat Lamaran Kerja
3. Scan Surat Keterangan Lulus
4. Scan Transkrip Nilai
5. Scan Sertifikat

Dengan ini saya berharap bisa mendapat undangan interview untuk menjelaskan profil pribadi saya secara detail dan bisa menjelaskan secara rinci mengenai keahlian saya dalam bekerja.

Demikian Surat Lamaran yang saya buat, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,

ACHMAD AULIA AKBAR



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TADULAKO
FAKULTAS TEKNIK**

Jalan Soekarno Hatta Kilometer 9 Tondo, Mantikulore, Palu
Surel: fatek@untad.ac.id Laman: <https://fatek.untad.ac.id>

SURAT KETERANGAN LULUS

Nomor : 1706/UN28.6/TU/<<TAHUN>>

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ir. Andi Arham Adam, ST, M.Sc.,PhD.
NIP : 19740323 199903 1 002
Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Dekan
Unit Kerja : Fakultas Teknik Universitas Tadulako

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Achmad Aulia Akbar
Stambuk : F55119090
Program Studi : S1-Teknik Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Benar yang bersangkutan telah lulus Ujian Skripsi/Tugas Akhir dan di Yudisium pada tanggal 12 Desember 2025, Nilai Skripsi A, Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3.48 Predikat Sangat Memuaskan dengan Judul Skripsi : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI 2D BERBASIS UNITY DENGAN IMPLEMENTASI SCORING SYSTEM UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI ERA DIGITAL / DEVELOPMENT OF A 2D UNITY-BASED EDUCATIONAL GAME WITH SCORING SYSTEM IMPLEMENTATION FOR INTERACTIVE LEARNING IN THE DIGITAL ERA.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palu, 3 Februari 2026

Dekan,



Ir. Andi Arham Adam, ST, M.Sc(Eng), Ph.D.
NIP. 19740323 199903 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS TADULAKO

Jalan Sockamo Hatta Km. 9 Tondo, Mantikulore, Palu 94119

Surel : untad@untad.ac.id Laman : http://untad.ac.id

Nama/ Name : **ACHMAD AULIA AKBAR** Tempat Lahir/ Place of Birth : **Palu**
 NIM/ Student Number : **F55119090** Tanggal Lahir/ Date of Birth : **29 September 2001 / September 29th 2001**
 Fakultas/ Faculty : **TEKNIK / (Engineering)** Program Studi/ Study Program : **TEKNIK INFORMATIKA / (Informatics Engineering)**

No	Mata Kuliah/Courses	SKS/ Credits	Nilai/ Grade		Ks/N/ C x G	Keterangan/ Remarks
			Angka/ Number	Huruf/ Letter		
1	2	3	4	5	6	7
1	DASAR PEMROGRAMAN / BASIC PROGRAMMING	4	3.75	A-	15	
2	SISTEM DIGITAL / DIGITAL SYSTEMS	3	3	B	9	
3	PANCASILA / PANCASILA	2	3.5	B+	7	
4	BAHASA INDONESIA / INDONESIAN LANGUAGE	2	3	B	6	
5	BAHASA INGGRIS / ENGLISH	2	3.75	A-	7.5	
6	PENDIDIKAN AGAMA / RELIGIOUS EDUCATION	3	4	A	12	
7	KAJIAN LINGKUNGAN HIDUP / ENVIRONMENTAL ASSESSMENT	2	2.5	C	5	
8	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI / INTRODUCTION TO INFORMATION TECHNOLOGY	3	3.75	A-	11.25	
9	MATEMATIKA DISKRIT / DISCRETE MATHEMATICS	3	3.5	B+	10.5	
10	MIKROKONTROLER / MICROCONTROLLER	4	4	A	16	
11	STRUKTUR DATA / DATA STRUCTURES	4	3.75	A-	15	
12	STATISTIKA DAN PROBABILITAS / STATISTICS AND PROBABILITY	2	4	A	8	
13	KECERDASAN BUATAN / ARTIFICIAL INTELLIGENCE	4	2.5	C	10	
14	KRIPTOGRAFI / CRYPTOGRAPHY	2	3.75	A-	7.5	
15	PERANCANGAN DAN ANALISIS ALGORITMA I / DESIGN AND ANALYSIS OF ALGORITHMS I	3	2.5	C	7.5	
16	APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (API) / APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (API)	4	3.75	A-	15	
17	PENDIDIKAN KARAKTER DAN ANTI KORUPSI / CHARACTER BUILDING AND ANTICORPORATION EDUCATION	2	4	A	8	
18	PERANCANGAN DAN ANALISIS ALGORITMA II / DESIGN AND ANALYSIS OF ALGORITHMS II	3	3.75	A-	11.25	
19	CLOUD COMPUTING / CLOUD COMPUTING	3	3.5	B+	10.5	
20	METODE PENELITIAN / RESEARCH METHODS	3	3	B	9	
21	PENGENALAN POLA / PATTERN RECOGNITION	3	3.5	B+	10.5	
22	REKAYASA PERANGKAT LUNAK / SOFTWARE ENGINEERING	4	3.75	A-	15	
23	JARINGAN KOMPUTER / COMPUTER NETWORKS	3	2.75	B-	8.25	
24	KEAMANAN SISTEM KOMPUTER / COMPUTER SECURITY	3	3.75	A-	11.25	
25	TOPIK KHUSUS PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK / SPECIAL TOPICS IN SOFTWARE DESIGN	4	2.75	B-	11	
26	SISTEM INFORMASI / INFORMATION SYSTEMS	3	3.5	B+	10.5	
27	PEMROGRAMAN WEB I / WEB PROGRAMMING I	3	2.75	B-	8.25	
28	GRAFIKA KOMPUTER / COMPUTER GRAPHICS	3	4	A	12	
29	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER / HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3	3.75	A-	11.25	
30	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN / DECISION SUPPORT SYSTEMS	3	4	A	12	

No	Mata Kuliah/Courses	SKS/ Credits	Nilai/ Grade		KxN/ C x G	Keterangan/ Remarks
			Angka/ Number	Huruf/ Letter		
1	2	3	4	5	6	7
31	AUGMENTED REALITY / AUGMENTED REALITY	3	2.5	C	7.5	
32	BASIS DATA / DATABASES	4	3.75	A-	15	
33	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER / ORGANIZATION AND COMPUTER ARCHITECTURE	3	3.75	A-	11.25	
34	PEMROGRAMAN WEB II / WEB PROGRAMMING II	3	3.75	A-	11.25	
35	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS I / GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEMS I	3	3.75	A-	11.25	
36	KERJA PRAKTEK / INTERNSHIP	3	3.75	A-	11.25	
37	MATEMATIKA DASAR / BASIC MATHEMATICS	3	3.5	B+	10.5	
38	PEMROGRAMAN PARALEL / PARALEL PROGRAMMING	3	3	B	9	
39	KEWIRAUSAHAAN / ENTREPRENEURSHIP	2	4	A	8	
40	KULIAH KERJA NYATA (KKN) / STRATEGI PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN DAN KEMASYARAKATAN (SPKK) / STUDENT STUDY SERVICE	4	4	A	16	
41	PEMROGRAMAN JARINGAN / NETWORK PROGRAMMING	3	2.5	C	7.5	
42	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS II / GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEMS II	3	3.5	B+	10.5	
43	PEMOGRAMAN MOBILE / MOBILE PROGRAMMING	3	3	B	9	
44	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN / MANAGEMENT OF INFORMATION SYSTEMS	3	3.75	A-	11.25	
45	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN / CIVICS EDUCATION	2	4	A	8	
46	KALKULUS / CALCULUS	3	3	B	9	
47	PENGEMBANGAN GAME / GAME DEVELOPMENT	3	3.75	A-	11.25	
48	PROPOSAL / RESEARCH PROPOSAL	1	3.75	A-	3.75	
49	HASIL / RESEARCH FINDINGS SEMINAR	1	3.5	B+	3.5	
50	SKRIPSI / BACHELOR THESIS	4	4	A	16	
Jumlah/Total		147			511.75	

DENGAN JUDUL PROPOSAL/

The Title of Bachelor Thesis

$$\text{INDEKS PRESTASI / Grade Point of Academic} = \frac{\text{Jumlah}(K \times N)}{\text{Total SKS}} = \frac{511.75}{147} = 3.48$$

v



Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Yuli Asmi Rahman, ST, M.Eng
NIP. 198107022005012001

Palu, 11 Februari 2026

Koordinator Program Studi

Yuri Yudhawana Joeffie, Ph.D
NIP. 197903252009121005



PELAKSANA PUSAT
KAMPUS MERDEKA

INFINITE
LEARNING

MSIB

Kampus
Merdeka

MSIB CERTIFICATE

Number: 1571/IL-SIB/I/2024

THIS CERTIFICATE PROUDLY PRESENTED TO:

ACHMAD AULIA AKBAR

F55119090 - Universitas Tadulako - Teknik Informatika

For completing:

MSIB BATCH 5

This certificate is awarded for completing
Independent Study Program Batch 5 on Game Development
at Infinite Learning From August 2023 to December 2023

Batam, 02 January 2024



Ari Nugrahanto, B.ED, M.Sc
Program Director



Nara Dewa
Director