

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI TERTIB LALU
LINTAS KENDARAAN RODA EMPAT

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 22 Agustus 2019

Pembimbing,


(Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI TERTIB LALU
LINTAS KENDARAAN RODA EMPAT****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2019

Tim Penguji

Arrie Kurniawardhani, S. Si., M. Kom.

Anggota 1

Hanson Prihantoro Putro, S.T., M.T.

Anggota 2

Almed Hamzah, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Janu Dwi Anggoro

NIM : 14523136

Tugas akhir dengan judul:

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI TERTIB LALU
LINTAS KENDARAAN RODA EMPAT**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22-08-2019


(Janu Dwi Anggoro)

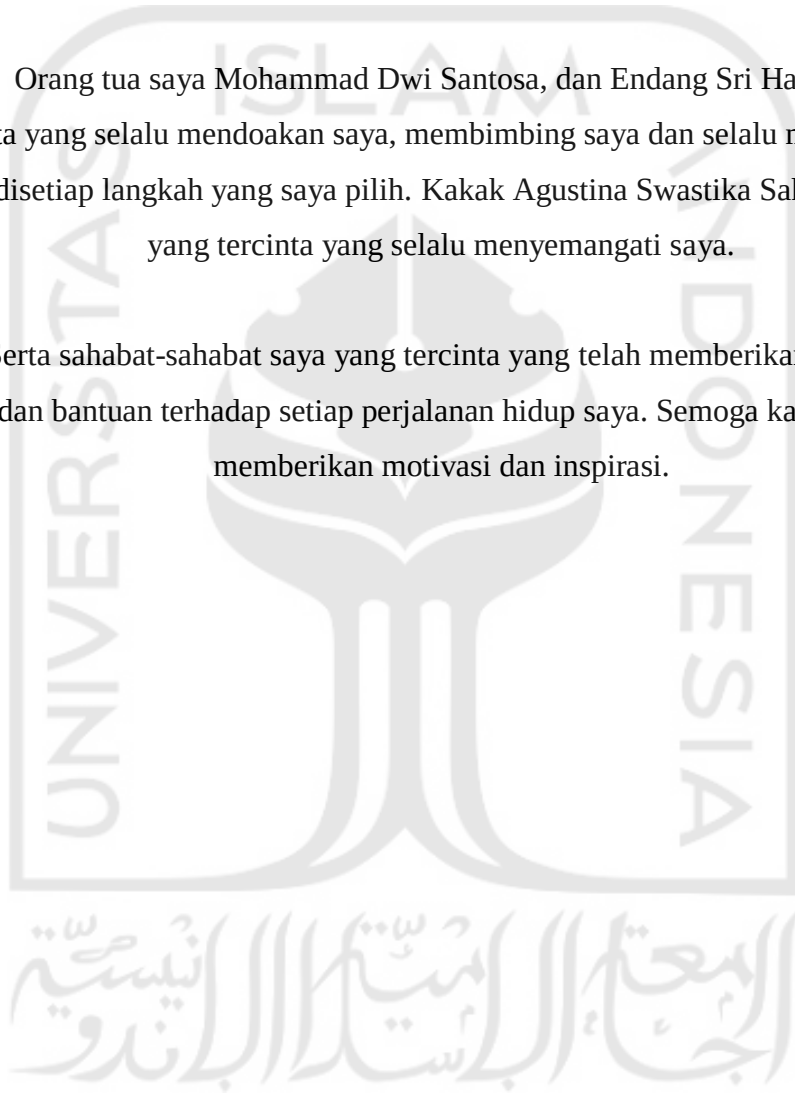


HALAMAN PERSEMBAHAN

Allah Swt. yang telah memberikan rezeki, petunjuk, kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Orang tua saya Mohammad Dwi Santosa, dan Endang Sri Hartini yang tercinta yang selalu mendoakan saya, membimbing saya dan selalu mendampingi saya disetiap langkah yang saya pilih. Kakak Agustina Swastika Sahitarani saya yang tercinta yang selalu menyemangati saya.

Serta sahabat-sahabat saya yang tercinta yang telah memberikan dukungan, doa dan bantuan terhadap setiap perjalanan hidup saya. Semoga karya ini bisa memberikan motivasi dan inspirasi.



HALAMAN MOTO

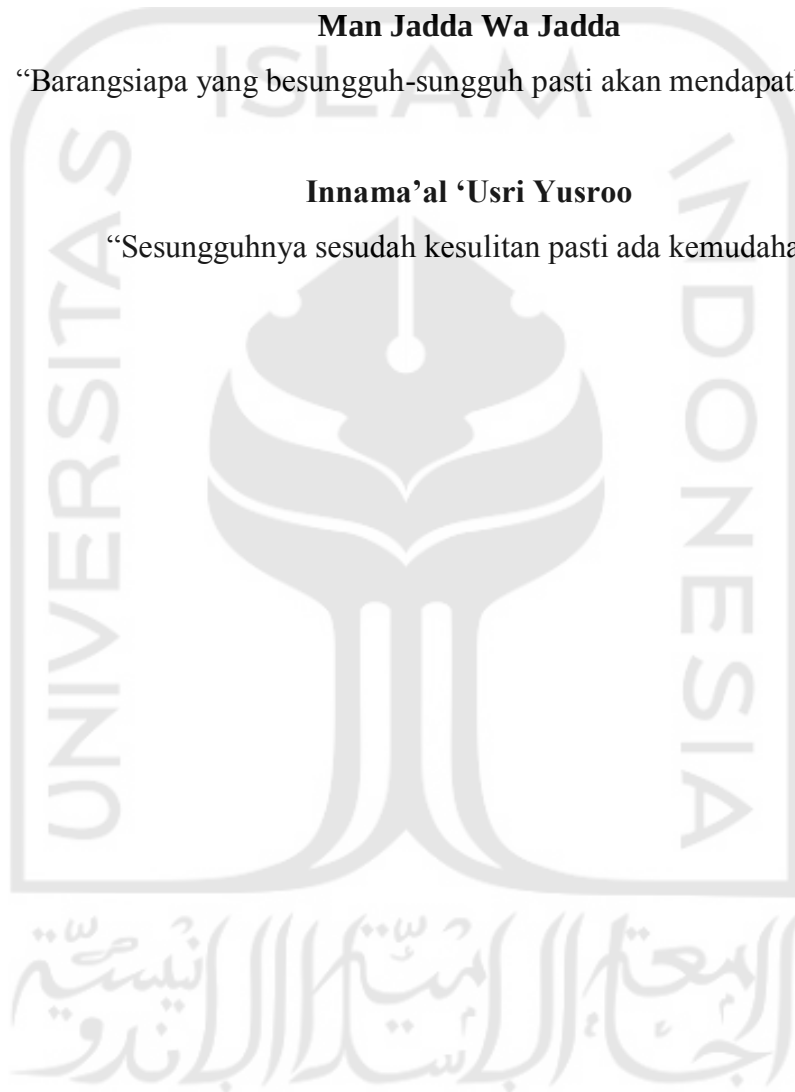
“Kerjakanlah, wujudkanlah, raihlah cita-citamu dengan memulainya, dari bekerja bukan hanya menjadi beban dalam impianmu”

Man Jadda Wa Jadda

“Barangsiapa yang besungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil”

Innama’al ‘Usri Yusroo

“Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan”



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Game* Edukasi Tertib Lalu Lintas Kendaraan Roda Empat Berbasis Android” dengan baik. Sholawat serta salam kita haturkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW karena berkat perjuangan beliau kita dapat mengecap indahny ilmu pengetahuan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Teknik Informatika di Universitas Islam Indonesia dan sebagai salah satu sarana bagi penulis untuk mempraktekkan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama masa studi di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini tidak bisa lepas dari bimbingan, dorongan, serta bantuan baik material maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua Orang Tua (M. Dwi Santosa, Endang Sri. H) atas segala doa dan dukungan selama penulis menyelesaikan masa studi di Teknik Informatika dan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Kakak saya Agustina Swastika Sahitarani dan Pacar saya Ninunia Rizca Amalia yang mensupport saya dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
5. Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Hendrik, S.T., M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.

7. Arrie Kurniawardhani, S. Si, M. Kom., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
8. Seluruh Dosen Jurusan Teknik Informatika UII yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Handi Mahatyanto yang sudah mengajari saya membuat desain 3D sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
10. Teman-teman Komunitas Musik Informatika (KOSMIK) yang telah mengajarkan saya banyak hal tentang komunitas dan *self development*.
11. Teman-teman veteran perang Kos Sumardiono Club (Bais, Aat, Sidqi) yang selalu memenuhi kamar kos saya sampai pagi.
12. Teman-teman game saya yaitu Opal, Yadi, Dwi, Unyil, Rizal, yang selalu membuat saya lupa skripsi, terutama Opal.
13. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2014 (MAGNIFICO) untuk semua bantuan, dukungan, serta kenangan indah selama saya kuliah.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan atas segala bantuan yang telah diberikan dari semua pihak semoga mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT, aamiin.

Wassalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 2019

(Janu Dwi Anggoro)

GLOSARIUM

Asset	Elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan game.
Build	Membangun seluruh elemen-elemen yang digunakan dalam membuat game sehingga menjadi kesatuan dalam bentuk game yang dapat dimainkan.
Importing	Memasukkan objek ke dalam aplikasi yang bersumber dari aplikasi lain.
Sketchup	Sebuah perangkat lunak desain grafis tiga dimensi..
Trigger	Perintah objek untuk memicu suatu kejadian.
Unity	Perangkat lunak untuk mengembangkan sebuah game.