# JUDUL

(Bold, Kapital 16pt)

**Tugas Akhir**

(Bold, 14pt)

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Komputer**

(Bold, 12pt)



Dibuat Oleh:

(12pt)

**NAMA MAHASISWA
Nomor Mahasiswa**

(Bold, 12pt)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2020**

(Bold, Kapital 16pt)

# LEMBAR PENGESAHAN

**Judul Skripsi**

**Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun**

**Nama Mahasiswa**

**Nomor Mahasiswa**

****

**Menyetujui,**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
| **Nama dan Gelar Dosen** | **Nama dan Gelar Dosen** |
|  |  |
| **Penguji I****Nama dan Gelar Dosen** |
| **Penguji II** | **Penguji III** |
| **Nama dan Gelar Dosen** | **Nama dan Gelar Dosen** |
|  |  |
|  |
| **Mengetahui,****Dekan Fakultas Teknologi Industri****Nama dan Gelar Dekan** |

# PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nama Lengkap Mahasiswa

NPM : Nomor Pokok Mahasiswa

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Judul Tugas Akhir

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun

 Yang menyatakan,

 Nama Lengkap Mahasiswa

 Nomor Mahasiswa

# PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Nama Lengkap Pembimbing Lapangan

Jabatan : Jabatan Pembimbing Lapangan

Departemen : Departemen Asal Pembimbing Lapangan

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Nama Lengkap Mahasiswa

NPM : Nomor Pokok Mahasiswa

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Judul Tugas Akhir

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada Instansi Penelitian dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota, Tanggal Bulan Tahun

 Yang menyatakan,

Nama Pembimbing Lapangan

 Jabatan

# HALAMAN PERSEMBAHAN

**Semua akan indah pada waktu-Nya**

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Berbasis Lokasi” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Bapak xxx, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak xxx, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak xxx, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 15 Maret 2020

Nama Mahasiswa

Nomor Mahasiswa

# DAFTAR ISI

[JUDUL i](#_Toc46447561)

[LEMBAR PENGESAHAN ii](#_Toc46447562)

[PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH iii](#_Toc46447563)

[PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN iv](#_Toc46447564)

[HALAMAN PERSEMBAHAN v](#_Toc46447565)

[KATA PENGANTAR vi](#_Toc46447566)

[DAFTAR ISI vii](#_Toc46447567)

[DAFTAR GAMBAR ix](#_Toc46447568)

[DAFTAR TABEL x](#_Toc46447569)

[INTISARI xi](#_Toc46447570)

[BAB I. PENDAHULUAN 1](#_Toc46447571)

[1.1. Latar Belakang 1](#_Toc46447572)

[1.2. Rumusan Masalah 1](#_Toc46447573)

[1.3. Batasan Masalah 1](#_Toc46447574)

[1.4. Tujuan Penelitian 1](#_Toc46447575)

[1.5. Metode Penelitian 1](#_Toc46447576)

[1.6. Sistematika Penulisan 1](#_Toc46447577)

[BAB II. TINJAUAN PUSTAKA 2](#_Toc46447578)

[BAB III. LANDASAN TEORI 2](#_Toc46447579)

[BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME 3](#_Toc46447580)

[4.1. Deskripsi Game 3](#_Toc46447581)

[4.1.1. Konsep Game 3](#_Toc46447582)

[4.1.2. Aliran/Genre Game 3](#_Toc46447583)

[4.1.3. Target Pengguna Game 3](#_Toc46447584)

[4.1.4. Ringkasan Alur Game 3](#_Toc46447585)

[4.1.5. Look and Feel Game 3](#_Toc46447586)

[4.2. Gameplay dan Mekanika 3](#_Toc46447587)

[4.2.1. Gameplay 3](#_Toc46447588)

[4.2.2. Mekanika 3](#_Toc46447589)

[4.2.3. Opsi Game 4](#_Toc46447590)

[4.3. Cerita, Dunia dan Karakter Game 4](#_Toc46447591)

[4.3.1. Cerita dan Narasi 4](#_Toc46447592)

[4.3.2. Dunia 4](#_Toc46447593)

[4.3.3. Karakter 4](#_Toc46447594)

[4.4. Level 4](#_Toc46447595)

[4.5. Antarmuka 5](#_Toc46447596)

[4.6. Kecerdasan Buatan 5](#_Toc46447597)

[4.7. Kebutuhan Teknis 5](#_Toc46447598)

[4.8. Game Art 5](#_Toc46447599)

[BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME 6](#_Toc46447600)

[5.1. Implementasi Gameplay dan Mekanika 6](#_Toc46447602)

[5.2. Implementasi Level 6](#_Toc46447603)

[5.3. Implementasi Kecerdasan Buatan 6](#_Toc46447604)

[5.4. Pengujian Game 6](#_Toc46447605)

[BAB VI. PENUTUP 7](#_Toc46447606)

[6.1. Kesimpulan 7](#_Toc46447608)

[6.2. Saran 7](#_Toc46447609)

[DAFTAR PUSTAKA 8](#_Toc46447610)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 4. 1. xxxxxxxxxx 4](#_Toc509186819)

[Gambar 4. 2. xxxxxxxxxx 6](#_Toc509186820)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 2. 1. xxxxxxxxxx 4](#_Toc509186887)

# INTISARI

**JUDUL PENELITIAN**

Intisari

Nama Mahasiswa

Nomor Mahasiswa

Paragraf 1 berisi tentang ringkasan latar belakang dan rumusan masalah.

Paragraf 2 berisi tentang ringkasan kegiatan penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan.

Paragraf 3 berisi tentang ringkasan tentang temuan yang diperoleh dalam penelitian.

Kata Kunci: kata kunci 1, dst (maksimal 5)

Dosen Pembimbing I : xxx

Dosen Pembimbing II : xxx

Jadwal Sidang Tugas Akhir : xxx

**Intisari ditulis dengan Font Times New Roman 12 dengan spasi 1**

# BAB I. PENDAHULUAN

##  Latar Belakang

Berisikan latar belakang dari penelitian yang dilakukan

##  Rumusan Masalah

Berisikan rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan

##  Batasan Masalah

Berisikan batasan masalah dari penelitian yang dilakukan

##  Tujuan Penelitian

Berisikan tujuan penelitian dari penelitian yang dilakukan

##  Metode Penelitian

Berisikan metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan

##  Sistematika Penulisan

 Berisikan sistematika penulisan dan penjelasan penulisan per bab

# BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang menyangkut dengan penelitian yang dilakukan. Terdapat table perbandingan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

Seluruh daftar pustaka harus dirujuk di badan naskah, menggunakan format rujukan IEEE [1] [2].

# BAB III. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai teori-teori yang menyangkut dengan penelitian yang dilakukan. Seluruh teori yang terkait dengan tools pengembangan dan implementasi tidak dimasukkan di bagian ini.

Penomoran gambar dimulai dengan **nomor bab** di mana gambar ini terletak, diikuti **titik (.),** dan **nomor urut gambar mulai dari 1, 2, 3, dst**. Posisi label gambar di tengah bawah gambar.

Penomoran tabel dimulai dengan **nomor bab** di mana tabel ini terletak, diikuti **titik (.)**, dan **nomor urut tabel mulai dari 1, 2, 3, dst**. Posisi label tabel di atas kiri tabel.

Semua gambar dan tabel dirujuk nomornya di badan naskah, misalnya: Pada Gambar 3.1 merupakan gambar dst…..

# BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

## Deskripsi Game

Bagian ini berisi gambaran umum tentang game yang akan dikembangkan

### Konsep Game

Bagian ini menjelaskan tentang konsep game yang akan dikembangkan.

### Aliran/Genre Game

Bagian ini menjelaskan tentang aliran game yang akan dikembangkan.

### Target Pengguna Game

Bagian ini menjelaskan tentang target pengguna game yang akan dikembangkan.

### Ringkasan Alur Game

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana pemain bergerak dalam game, baik melalui antarmuka framing dan game itu sendiri.

### Look and Feel Game

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana tampilan dasar dan nuansa permainan serta gaya visualnya.

##  Gameplay dan Mekanika

### Gameplay

Bagian ini menjelaskan tentang apa tujuan, struktur misi atau tantangan, kemajuan pemain, dan alur permainan dari game yang akan dikembangkan.

### Mekanika

Bagian ini menjelaskan tentang bagiamana aturan mainnya, baik implisit maupun eksplisit. Bagian ini adalah model alam semesta tempat game ini bekerja seperti aspek fisik, pergeralan, objek, aksi, pertarungan, ekonomi, dan lain-lain.

Bagian ini juga menjelaskan deskripsi grafis tentang bagaimana setiap layar terkait satu sama lain dan deskripsi tentang tujuan setiap layar.

### Opsi Game

Bagian ini menjelaskan tentang apa saja pilihannya dan bagaimana pengaruhnya terhadap permainan dan mekanik.

## Cerita, Dunia dan Karakter Game

### Cerita dan Narasi

Bagian ini menjelaskan tentang cerita latar belakang, elemen plot, progres game, dan adegan terpotong. Deskripsi adegan terpotong meliputi aktor, latar, dan papan cerita atau naskah.

### Dunia

Bagian ini menjelaskan tentang tampilan dan nuansa umum dunia game, termasuk deskripsi umum dan karakteristik fisik serta bagaimana hubungannya dengan seluruh dunia (level apa yang menggunakannya, bagaimana terhubung ke area lain).

### Karakter

Bagian ini menjelaskan tentang setiap karakter dan harus mencakup kisah belakang, kepribadian, penampilan, animasi, kemampuan, relevansi dengan cerita, dan hubungan dengan karakter lain.

## Level

Bagian ini menjelaskan tentang setiap tingkat dan harus mencakup sinopsis, bahan pengantar yang diperlukan (dan bagaimana hal itu disediakan), tujuan, dan rincian apa yang terjadi di tingkat tersebut. Bergantung pada game, bagian ini mungkin termasuk deskripsi fisik peta, jalur kritis yang perlu diambil pemain, dan pertemuan apa yang penting atau kebetulan.

## Antarmuka

Bagian ini menjelaskan tentang sistem visual (misal: jika Anda memiliki HUD, apa isinya? Menu apa yang Anda tampilkan? Apa model kameranya?), sistem kontrol (misal: Bagaimana cara pemain mengontrol permainan? Apa perintah spesifiknya?), dan audio, musik serta efek suara.

## Kecerdasan Buatan

Bagian ini menjelaskan tentang lawan dan musuh AI (misal: Lawan aktif yang bermain melawan pemain game dan karenanya membutuhkan pengambilan keputusan strategis), karakter non-tempur dan ramah, dan AI pendukung (misal: pemain dan deteksi tabrakan, penemuan jalan)

## Kebutuhan Teknis

Bagian ini menjelaskan tentang perangkat keras target, pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak, termasuk game engine, dan persyaratan jaringan.

## Game Art

Bagian ini menjelaskan tentang aset utama, bagaimana mereka dikembangkan, dan gaya yang diinginkan.

#

# BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME

1.

##  Implementasi Gameplay dan Mekanika

Pada bagian implementasi gameplay dan mekanika ini, akan dibahas proses implementasi gameplay dan mekanika dalam game.

## Implementasi Level

Pada bagian implementasi level ini, akan dibahas bagaimana implementasi level dalam game.

## Implementasi Kecerdasan Buatan

Pada bagian implementasi kecerdasan buatan ini, akan dibahas bagaimana implementasi kecerdasan buatan dalam game

## Pengujian Game

Pengujian game dilakukan oleh pengguna game, terhadap semua fungsi yang terdapat pada sistem.

# BAB VI. PENUTUP

1.

## Kesimpulan

Bagian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan disesuaikan dengan tujuan penelitian.

## Saran

Bagian ini berisi saran-saran yang terkait dengan bagaimana penelitian lanjutan dapat dilakukan.

# DAFTAR PUSTAKA

|  |  |
| --- | --- |
| [1]  | P. Pangelamanan, J. Luntungan, J. Waworuntu and H. Pangkey, "PROFIL PARIWISATA PESISIR KABUPATEN MINAHASA, KOTA MANADO dan KOTA BITUNG, SULAWESI UTARA," Manado, 2002. |
| [2]  | R. Kurniansah, "Academia Edu," 2014. [Online]. Available: http://www.academia.edu/8290344/definisi\_pariwisata\_dar i\_beberapa\_ahli. [Accessed 1 1 2017]. |
| [3]  | S. D. Kusadhi, "e-journal UAJY," 20 12 2016. [Online]. Available: http://e-journal.uajy.ac.id/10906/. [Accessed 15 3 2017]. |

Daftar pustaka menggunakan format IEEE.