

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
KERJA PRAKTIK DI ENTHREAN GUARDIAN

**IMPLEMENTASI GAME “COLLAGE RUNNERS” BERBASIS
UNITY (SUB BAHASAN *RANDOM BALOK, SCROLL, ADMOB*)**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan disusun guna memenuhi syarat
kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

Oleh

Arof Arto Perdana

14102007

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM
PURWOKERTO

2017

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
KERJA PRAKTIK DI ENTHREAN GUARDIAN**

**IMPLEMENTASI GAME “COLLAGE RUNNERS” BERBASIS
UNITY (SUB BAHASAN *RANDOM BALOK, SCROLL, ADMOB*)**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan disusun guna memenuhi syarat
kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

Oleh

Arof Arto Perdana

14102007

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM
PURWOKERTO**

2017

KATA PENGANTAR

Segala Puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan rezeki-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan yang telah dijalankan selama kurang lebih dua bulan pada semester 6 program studi S1 Informatika di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Dalam penulisan laporan praktik kerja lapangan ini penulis tak luput dari kesalahan karena kehendaknya manusia tiada yang sempurna akan tetapi berkat bantuan serta petunjuk dari pihak lain sehingga laporan praktik kerja lapangan ini dapat dibuat dan terselesaikan. Tak lupa untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini. Ucapan terima kasih dan rasa syukur penulis tuturkan pada :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rezeki, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dengan baik dan penuh syukur.
2. Orang Tua dan keluarga yang selalu mendukung dalam do'a dan fasilitas sehingga pembuatan laporan praktik kerja lapangan dapat berjalan dengan lancar dan baik.
3. Bapak Dr. Ali Rokhman, M.Si selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto
4. Bapak Jasson selaku CEO Enthrean Guardian yang telah memberi ijin untuk melaksanakan kerja praktik di wilayah kerjanya.
5. Bapak Muhammad Zidny Naf'an S.Kom, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika yang telah mengarahkan menyelesaikan laporan PKL/KP ini.
6. Ibu Emi Iryanti, S.St., M.T selaku dosen pembimbing PKL/KP yang membimbing dalam menyelesaikan pembuatan laporan PKL/KP dengan baik.

7. Seluruh staff pengajar dan karyawan IT Telkom Purwokerto yang telah banyak memberikan kesempatan dan pengertiannya kepada penyusun.
8. Seluruh unit kerja di Enthrean Guardian yang telah memberikan banyak pengalaman kepada penulis sehingga dapat menambah wawasan.

Mudah-mudahan Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahNya kepada semua yang telah membantu dan mendorong penulis baik dari segi materil, moril dan spirituil sehingga dapat menyelesaikan PKL dan laporan PKL ini. Akhirnya penulis berharap kiranya laporan PKL ini dapat bermanfaat untuk semua pihak yang berkepentingan.

Purwokerto, 3 Oktober 2017

AROF ARTO PERDANA

ABSTRAK

Game merupakan aktivitas yang terstruktur dan juga biasa dilakukan untuk kesenangan maupun alat pendidikan serta membantu mengembangkan keterampilan praktis, sebagai pelatihan, dan simulasi. Dalam membangun sebuah game dibutuhkan suatu rancangan game dan juga aplikasi untuk mengembangkan game seperti game engine Unity. Game engine Unity sendiri dapat membangun sebuah game untuk mobile device dan juga bahasa yang digunakan Unity yaitu bahasa C#.

Kata Kunci : *Game, Mobile Device, Game Engine Unity, bahasa C#*

ABSTRACT

Game is a structured activity and is also commonly done for fun as well as educational tools as well as helping develop practical skills, as training, and simulation. In building a game requires a game design and also an application to develop games such as game engine Unity. Unity Game engine itself can build a game for mobile devices and also the language used Unity is C # language.

Keywords : *Game, Mobile Device, Game Engine Unity, Language C#*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ixx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. TUJUAN	2
C. RUANG LINGKUP	2
D. ASPEK UMUM KELEMBAGAAN.....	3
E. METODE PENULISAN LAPORAN.....	5
F. SISTEMATIK PENULISAN LAPORAN	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. <i>Game</i>	7
B. Game Engine Unity	7
C. Bahasa Pemrograman C#	8
D. Android SDK.....	9
E. Google AdMob.....	9
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	10
A. Pekerjaan/Kegiatan.....	10
1. High Concept Document	10
2. Perancangan Game Collage Runners.....	11
3. Flowchart Random Balok	12
4. <i>Flowchart Scroll</i>	12
5. <i>Flowchart AdMob</i>	13
6. <i>Implementasi Scene</i>	14
7. <i>Implementasi Script</i>	16
BAB IV PENUTUP	20

DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Enthrean Guardian	3
Gambar 2.1 Logo Unity	8
Gambar 2.2 Contoh Code Program C#	8
Gambar 2.3 Logo Google Admob.....	9
Gambar 3.1 Use Case Game Collage Runners	11
Gambar 3.2 Diagram Alur Random Balok	12
Gambar 3.3 Diagram Alur Scroll	13
Gambar 3.4 Diagram Alur AdMob.	13
Gambar 3.5 Scene Scroll Shop 1	14
Gambar 3.6 Scene Scroll Shop 2	14
Gambar 3.7 Scene level 1.....	15
Gambar 3.8 Scene level 2.....	15
Gambar 3.9 Scene PlayGame 1.....	16
Gambar 3.10 Scene PlayGame 2.....	16