

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *GAME* PRODUKSI KNALPOT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA PESAYANGAN**



HAFIZH MUHAMMAD ARKAAN

15102019

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *GAME* PRODUKSI KNALPOT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA PESAYANGAN**

**MAKING AN EXHAUST PRODUCTION GAME AS A
PROMOTION MEDIA FOR PESAYAANGAN
VILLAGE**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



HAFIZH MUHAMMAD ARKAAN

15102019

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

2021

Lembar Pengesahan Pembimbing

**PEMBUATAN GAME PRODUKSI KNALPOT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA PESAYANGAN
MAKING AN EXHAUST PRODUCTION GAME AS A
PROMOTION MEDIA FOR PESAYAANGAN
VILLAGE**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
HAFIZH MUHAMMAD ARKAAN
15102019

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir

Pada hari Jumat 30, Agustus 2021

Pembimbing I,



Dr. Irwan Susanto, S.T., M.M.
NIDN 0614086602

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2021

Kaprodi,

Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs
NIK. 20920001

Lembar Penetapan Penguji

**PEMBUATAN *GAME* PRODUKSI KNALPOT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA PESAYANGAN**

**MAKING AN EXHAUST PRODUCTION GAME AS A
PROMOTION MEDIA FOR PESAYAANGAN
VILLAGE**

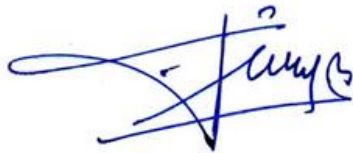
Dipersiapkan dan Disusun Oleh

HAFIZH MUHAMMAD ARKAAN

15102019

Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program
Studi Teknik Informatika
Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 30 Agustus 2021

Anggota
Penguji I



(Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom)

NIDN. 0630058202

Anggota
Penguji II



(Pradana Ananda Raharja, S.Kom., M.Kom)

NIDN. 0602079401

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hafizh Muhammad Arkaan
NIM : 15102019
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PEMBUATAN GAME PRODUKSI KNALPOT SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DESA PESAYANGAN**

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Irwan Susanto, S.T., M.M

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 30 Agustus 2021,
Yang Menyatakan,

(Hafizh Muhammad Arkaan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Game Produksi Knalpot Sebagai Media Promosi Desa Pesayangan”. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan yang tak pernah putus untuk penulis.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T.. IPM selaku Rektor dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
5. Bapak Dr. Irwan Susanto, S.T., M.M. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan tugas akhir.
6. Teman-teman Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang memberikan dukungan terhadap penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap adanya sumbang saran dan kritik bagi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Purwokerto, 30 Agustus 2021

Hafizh Muhammad Arkaan

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Lembar Pengesahan Pembimbing.....	ii
Lembar Penetapan Penguji.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
1.5. Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Tinjauan Pustaka	4
2.1.1. Home industri Pesayangan	4
2.1.2. Knalpot	4
2.1.3. Promosi.....	5
2.1.4. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Dasar Teori	8
2.2.1. Game	8
2.2.2. Android.....	8
2.2.3. Unity 3D.....	9
2.2.4. GDLC (Game Development Life Cycle)	10
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1. Subyek dan Obyek Penelitian.....	13
3.2. Metode Penelitian.....	13
3.2.1. Initiation	13

3.2.2. Pre-production.....	14
3.2.3. Production.....	17
3.2.4. Testing	22
3.2.5. Beta	22
3.2.6. Release	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1. Hasil Game Knalpot	23
4.2. Pengujian.....	26
4.2.1. Pengujian Alpha	26
BAB V KESIMPULAN.....	27
5.1. Kesimpulan.....	27
5.2. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Knalpot Yang Ada Pada Game	5
Gambar 2.2 Tahapan Alur GDLC	10
Gambar 3.2 Flowchart Alur Game	17
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen.....	23
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama	24
Gambar 4.3 Tamplan Play Level 1	24
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tutorial	25
Gambar 4.5 Tampilan Menu Info	25
Gambar 4.6 Tampilan Video Knalpot Pesayangan.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Software yang digunakan	14
Tabel 3.2 Spesifikasi hardware.....	14
Tabel 3.3 Daftar Asset Games.....	18
Tabel 3.4 Storyboard.....	19
Tabel 3.5 Code Program	21
Tabel 4.1 Hasil Alpha Testing.....	26