

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MBKM STUDI INDEPENDEN  
BERSERTIFIKAT DI ICE *INSTITUTE*, UNIVERSITAS  
TERBUKA**

**PENGEMBANGAN GAME “FISHEL FISHING  
RUMBLE”**



**INDAH NURUL HAYATI  
19102289**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MBKM STUDI INDEPENDEN  
BERSERTIFIKAT DI ICE *INSTITUTE*, UNIVERSITAS  
TERBUKA**

**PENGEMBANGAN GAME “FISHEL FISHING  
RUMBLE”**



**Laporan Akhir Kegiatan MBKM Studi Independen Bersertifikat disusun  
guna memenuhi syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik**

**INDAH NURUL HAYATI**

**19102289**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MBKM STUDI INDEPENDEN  
BERSERTIFIKAT DI ICE *INSTITUTE*, UNIVERSITAS  
TERBUKA**

**PENGEMBANGAN GAME “FISHEL FISHING  
RUMBLE”**

**Dipersiapkan dan disusun oleh :**

**INDAH NURUL HAYATI**

**19102289**

Mengetahui,

Ketua Program Studi



**Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs**  
**NIK : 20920001**

Pembimbing MBKM



**Muhammad Lulu Latif Usman, S.Pd., M.Han**  
**NIDN : 0421019501**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, atas Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program Studi Independen serta menyelesaikan pembuatan laporan akhir PKL ini dengan lancar. Shalawat beserta salam tidak lupa kita hadiahkan kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad Shalallahu'alaihi Wassalam.

Dalam kesempatan kali ini, penulisan ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat ini. Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Orang tua yang selalu memberikan dukungan moral dan material kepada penulis.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Kepala Program Studi S1 Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Pak Muhammad Lulu Latif Usman, S.Pd., M.Han selaku mentor dalam pelaksanaan MBKM (Studi Independen Bersertifikat) dan juga Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.
5. Dosen-dosen dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah membantu penulis untuk mengurus berkas-berkas saat mendaftar kampus merdeka dan mengurus berkas-berkas lainnya yang berhubungan dengan program ini.
6. Dosen-dosen dari ICE Institute yang telah menyediakan sarana pembelajaran yang menarik.
7. Kak Molina Angelina Harahap, mentor yang telah membimbing dan membantu penulis memberikan informasi serta jawaban jika ada sesuatu yang kurang jelas.
8. Dosen-dosen dan mentor-mentor dari Telkom University, Pradita University dan Universitas Indonesia yang telah memberikan dan menjelaskan materi selama belajar mandiri.

9. Bapak Francisco Maruli Panggabean, mentor *capstone* yang telah membimbing dan membantu penulis serta rekan-rekan penulis saat pengembangan *game* Fishel Fishing Rumble.
10. Anggota kelompok 1, yang telah bekerja sama mengembangkan *game* Fishel Fishing Rumble sehingga *game* ini dapat terealisasi.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Dalam penyusunan laporan akhir PKL ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tulisan ini, oleh sebab itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini untuk menjadi lebih baik lagi.

Sekian yang dapat penulis sampaikan, semoga *game* Fishel Fishing Rumble ini dapat menghibur dan memberikan edukasi untuk orang yang memainkannya.

Bukittinggi , 23 Juli 2022

Penulis



**Indah Nurul Hayati**  
19102289

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan .....	1
C. Ruang Lingkup .....	2
D. Aspek Umum dan Kelembagaan .....	2
E. Metode Penulisan Laporan .....	4
F. Sistematika Penulisan Laporan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
A. <i>Game</i> .....	6
B. <i>Game Design Document</i> .....	6
C. <i>User Interface</i> .....	6
D. <i>Flowchart</i> .....	6
<b>BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN</b> .....	7
A. Pekerjaan/Kegiatan .....	7
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan .....	11
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	14
A. Kesimpulan .....	14
B. Saran .....	14
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	15

## DAFTAR TABEL

Tabel Lampiran B. <i>Log Activity</i> .....	20
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Consortium ICE Institute</i> .....	3
Gambar 1.2 <i>ICE Institute Organizational Structure</i> .....	4
Gambar 3.1 Tampilan UI <i>Game Fishel Fishing Rumble</i> .....	13
Gambar Lampiran C.1 Pengerjaan <i>Game Design Document</i> .....	23
Gambar Lampiran C.2 <i>Wireframe</i> Pengerjaan <i>Game Fishel Fishing Rumble</i> .....	23
Gambar Lampiran C.3 Diskusi Rutinan Bareng Mentor .....	24
Gambar Lampiran C.4 <i>Video Conference</i> Penjelasan Materi Bareng Dosen .....	24
Gambar Lampiran C.5 <i>Sharing Session</i> dan Seminar Bareng Industri <i>Game</i> .....	25
Gambar Lampiran C.6 Tampilan Hasil Akhir <i>Game Fishel Fishing Rumble</i> .....	25
Gambar Lampiran C.7 Web <i>itch.io Game Fishel Fishing Rumble</i> .....	26
Gambar Lampiran D.1 Cek Plagiarisme .....	27



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. TOR .....	16
Lampiran B. <i>Log Activity</i> .....	20
Lampiran C. Dokumentasi .....	23
Lampiran D. Cek Plagiarisme .....	27
Lampiran E. <i>Game Design Document</i> .....	28

## **ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN**

PKL	: Praktik Kerja Lapangan
KP	: Kerja Praktik
MBKM	: Merdeka Belajar – Kampus Merdeka
ICE Institute	: Indonesia <i>Cyber Education Institute</i>
GDD	: <i>Game Design Document</i>
UI	: <i>User Interface</i>