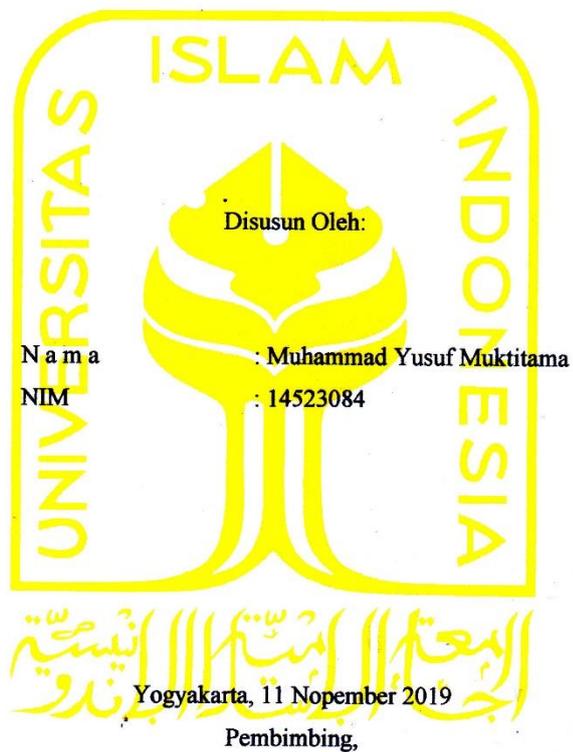


HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
GAME UNTUK *CRIME SCENE INVESTIGATION*
(STUDI KASUS DIGITAL EVIDENCE)

TUGAS AKHIR



(Erika Ramadhani, S.T, M.Eng)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**GAME UNTUK *CRIME SCENE INVESTIGATION*
(STUDI KASUS DIGITAL EVIDENCE)**

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 11 Nopember 2019

Tim Penguji

Erika Ramadhani, S.T., M.Eng.

Anggota 1

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Anggota 2

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**GAME UNTUK *CRIME SCENE INVESTIGATION*
(STUDI KASUS DIGITAL EVIDENCE)**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 11 Nopember 2019

Tim Penguji

Erika Ramadhani, S.T., M.Eng.

Anggota 1

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Anggota 2

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Deden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Yusuf Muktitama

NIM : 14523084

Tugas akhir dengan judul:

GAME UNTUK CRIME SCENE INVESTIGATION (STUDI KASUS DIGITAL EVIDENCE)

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian 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, 11 Nopember 2019



(Muhammad Yusuf Muktitama)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rizki, karunia, rahmat, ilmu serta hidayah-Nya, sehingga usaha yang dilakukan dalam menuntut ilmu, lika-likunya kehidupan yang dialami dan dijalani, dan segala rizky yang telah Engkau anugerahkan Tugas Akhir ini bisa terselesaikan.

Terima kasih kepada kedua Orang Tuaku tercinta, Syahbunyana dan almh. Danarti Nurhayati, kakak-kakakku Meira Davina, Galih Pendono Ariesna, Prana Nusa Putra Asri Nurcahyani, serta seluruh keluarha besarku, dan terutama kepada temain baikku teman dekatku yang selalu menjadi support system dimanapun berada Dinda Faradilla. Yang senantiasa membimbing, mendampingi dan mendoakan di setiap perjalanan hidup ini.

Tidak lupa juga kuucapkan terima kasih dan doa, kepada guru-guruku yang telah sabar dan dengan kesungguhan hati dalam mengajari hal baik kepadaku.

Semoga apa yang engkau tanamkan dan ajarkan kepada diriku mampu aku terapkan di dalam kehidupan.

HALAMAN MOTO

“Aku sudah pernah merasakan semua kepahitan dalam hidup dan yang paling pahit ialah berharap kepada manusia.”

(Imam ‘Ali bin Abi Thalib)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Karena sesungguhnya, bersama kesulitan itu ada kemudahan,"

(QS.94:5)

"Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha."

(B.J. Habibie)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirrabbi'l'amin. Penulis mengucapkan puji dan syukur yang sebesar-besarnya atas rahmat dan ridho Allah SWT yang telah melimpahkan rezeki, barokah, ilmu, hidayah dan inayah-Nya. Mari kita mengucapkan sholawat serta salam kepada junjungan kita baginda Rasulullah, Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul *Game untuk Crime Scene Investigation (Studi Kasus Digital Evidence)*.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia untuk dapat memperoleh gelar sarjana. Proses studi ini juga sebagai sarana bagi penulis untuk mengimplementasikan secara langsung ilmu yang diperoleh selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir ini dalam proses studi tentu tidak lepas dari berbagai pihak di dalamnya. Berkat bantuan, bimbingan saran, dan doa yang diberikan dapat membantu penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dengan segala rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya dan tidak henti-hentinya memberikan kekuatan, kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua (Syahbunyana dan almh. Danarti Nurhayati) dan keluarga besar atas segala motivasi, dukungan dan doa selama ini sehingga penulis mampu menjalani dan menyelesaikan studi di Jurusan Informatika.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom. selaku dosen yang membantu dan membimbing penulis sehingga Tugas Akhir yang dikerjakan dapat diwujudkan dan diselesaikan.
4. Ibu Erika Ramadhani, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan waktu dan tenaganya untuk membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Seluruh civitas akademik Jurusan Teknik Informatika UII yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

6. Dinda Faradilla, sebagai orang yang dapat memotivasi dan menyuntikkan *fighting spirit* dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dan juga yang selalu senantiasa membantu, mendukung serta mendoakan dalam menjalani kehidupan dan tentunya terus menyemangati untuk kemajuan masa depan yang lebih baik lagi. Terima Kasih.
7. Teman-teman Informatika Angkatan 2014 (Magnifico) atas segala dukungan, kekompakan dan kebersamaan selama masa kuliah.
8. Teman-teman Komunitas Musik Informatika (KOSMIK) yang telah berbagi pengalaman, cerita, suka maupun duka serta pentingnya arti kebersamaan dan kekeluargaan.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak karena penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan informasi yang mampu membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata.

Wassalamu'alaykum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 11 November 2019

(Muhammad Yusuf Muktitama)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**GAME UNTUK *CRIME SCENE INVESTIGATION*
(STUDI KASUS DIGITAL EVIDENCE)****TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Yusuf Muktitama
NIM : 14523084

الجامعة الإسلامية
Yogyakarta, 11 Nopember 2019

Pembimbing,

(Erika Ramadhani, S.T, M.Eng)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**GAME UNTUK *CRIME SCENE INVESTIGATION*
(STUDI KASUS DIGITAL EVIDENCE)**

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 11 Nopember 2019

Tim Penguji

Erika Ramadhani, S.T., M.Eng.

Anggota 1

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Anggota 2

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



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

GLOSARIUM

Coding	Baris kode dalam sebuah pemrograman.
Compile	Proes untuk mengubah berkas kode program dengan berkas lain yang terkait menjadi berkas yang siap untuk dieksekusi oleh sistem operasi secara langsung.
Digital Evidence	Alat bukti digital dalam proses penyidikan forensik digital
Environment	Lingkungan program komputer yang memiliki beberapa fasilitas.
HIPO	<i>Hierarchy Input Process Output</i> adalah Metode perancangan pengembangan perangkat lunak.
Hybrid	Mencampurkan dua atau tiga format genre dalam satu game.
Middleware	Perangkat lunak penengah antara aplikasi satu dan lainnya.
NPC	Non-Player Character atau karakter non-pemain dalam game yang tidak dikendalikan oleh pemain.
Platform	Kerangka kerja dalam perangkat lunak.
Slack Space	Salah satu sifat bukti digital dalam penyidikan forensik digital
Traffic	Lalu lintas dalam sebuah jaringan.
User Friendly	Ramah pengguna atau ramah penggunaan.
Volatile	Barang bukti atau alat bukti yang mudah rusak.