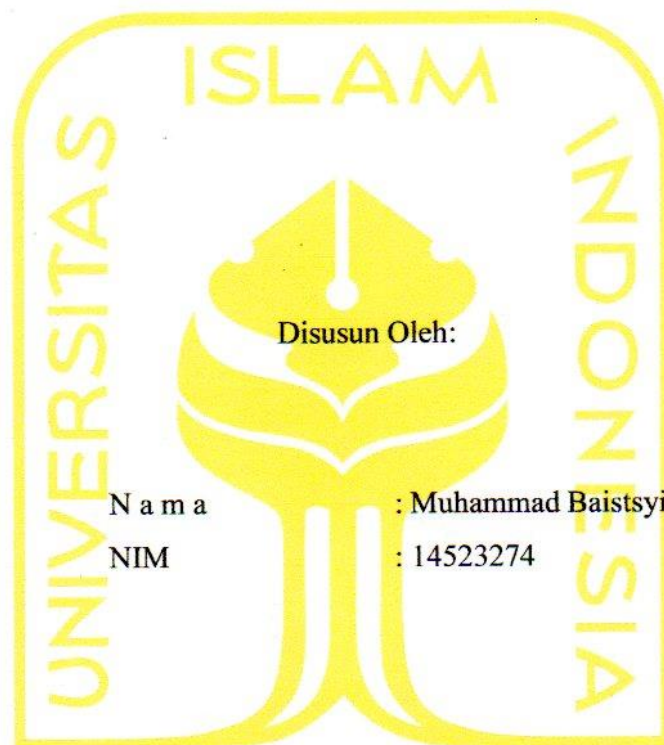


HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
GAME EDUKASI BERLALU LINTAS UNTUK
RODA DUA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR



N a m a : Muhammad Baistsyifa Huda
NIM : 14523274



Yogyakarta, 24 Januari 2020

Pembimbing,


(Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**GAME EDUKASI BERLALU LINTAS UNTUK
RODA DUA BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 12 Desember 2019

Tim Penguji

Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom.



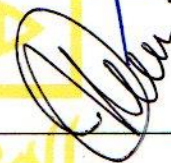
Anggota 1

Ahmad Munasir Raf'ie Pratama, S.T., M.I.T., Ph.D.



Anggota 2

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

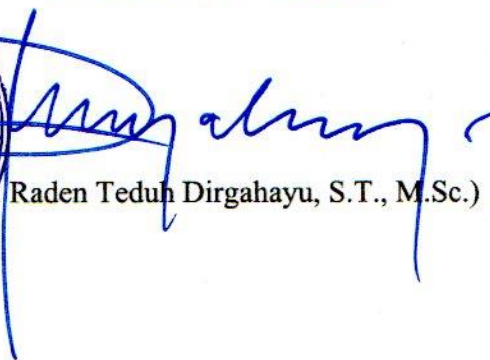


Mengetahui,

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



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



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Baistsyifa Huda

NIM : 14523274

Tugas akhir dengan judul:

**GAME EDUKASI BERLALU LINTAS UNTUK
RODA DUA BERBASIS ANDROID**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian 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, 24 Januari 2020



(Muhammad Baistsyifa Huda)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allah SWT. Yang telah memberikan kesehatan, rahamat dan hidayah-Nya Kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan diwaktu yang tepat.

Kedua orang tua saya tercinta, yang selama ini selalu berjuang dan selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Selalu sabar menghadapi keluh kesah saya. Adik saya yang juga selalu menyemangati saya untuk terus mengerjakan tugas akhir ini.

HALAMAN MOTO

“Percayalah kamu akan bisa mengerjakannya, sebelum kamu mencoba dengan sungguh-sungguh kamu tidak akan tau bahwa kamu bisa melakukannya.”

(Muhammad Baistsyifa H)

“”

“ Tidak selamanya banyak berbuat adalah emas, terkadang diam lebih berharga dari emas sekalipun. ”

(Muhammad Baistsyifa H)

“”

“ Apa yang kamu pahami tidak selalu harus kau sampaikan kepada orang lain. Adakalanya lebih baik menunggu sampai orang lain bertanya kepada mu ”

(Muhammad Baistsyifa H)

“”

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas ke hadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “*Game Edukasi Berlalu Lintas Untuk Roda Dua berbasis Android*”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad *Shallallahu 'alihi Wa Sallam* beserta seluruh keluarga dan sahabatNya.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas sarjana pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan sebagai sarana bagi penulis untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama menjadi mahasiswa studi Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah mengeluarkan kita dari zaman kejahiliah menuju zaman yang penuh berkah.
3. Orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan agar selalu dimudahkan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat.
5. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
6. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana.
7. Ibu Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom. selaku pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu beliau untuk membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Diniati Finda Sasani yang tidak pernah lelah memberi semangat ketika saya mengeluh.
9. Teman-teman Komunitas Musik Informatika (KOSMIK) yang telah memberikan kesempatan mewujudkan cita-cita saya untuk dapat memainkan alat musik drum dan memainkan genre musik favorit saya.
10. Teman-teman Kos Sumardiono (Pipin, Aat, Janu) yang selalu menghilangkan fokus untuk mengerjakan tugas akhir ini.

11. Teman-teman game (Sidqi, Agil, Opal, Rizal) yang telah memberikan masukan untuk tugas akhir saya, namun sering menggoda saya untuk main ketika saya ingin mengerjakan tugas akhir ini.
12. Teman-teman Jurusan Teknik Inforamtika angkatan 2014 (MAGNIFICO) untuk semua dukungan, serta pengalaman-pengalaman bersama kalian selama saya kuliah.
13. Pihak-pihak yang telah meberi semangat dan membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Namun tidak lepas dari semua itu, saya menyadari sepenuhnya bahwa ada kekurangan baik dari segi penyusun bahasanya maupun segi lainnya. Oleh karena itu, dengan lapang dada dan tangan terbuka saya membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin memberi saran dan kritik sehingga saya dapat memperbaiki laporan ini.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 24 Januari 2020



(Muhammad Baistsyifa Huda)

GLOSARIUM

Interaktif	perbuatan dengan saling melakukan aksi yang terjadi karena adanya sebab dan akibat, yaitu aksi dan reaksi.
Platform	perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan sebuah program..
Player	orang yang memainkan game
Skala likert	metode pengukuran hasil kuesioner.
Unity	perangkat lunak untuk pengembangan game.
source code	kode yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman.
Engine	perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi.