

**PROSES PEMBUATAN PURWARUPA PERMAINAN DAKON  
3 DIMENSI DENGAN UNITY**

**PROYEK AKHIR SARJANA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Informatika



**Disusun oleh**

**Ragusman Prakarsa | 10523206**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2017**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**  
**PROSES PEMBUATAN PURWARUPA PERMAINAN DAKON**  
**3 DIMENSI DENGAN UNITY**

**PROYEK AKHIR SARJANA**

**Disusun oleh**

**Nama : Ragusman Prakarsa**

**NIM : 10523206**

**Yogyakarta, 21 Maret 2017**

**Pembimbing**

**Chandra Kusuma Dewa, S.Kom., M.Cs.**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

### HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ragusman Prakarsa  
NIM : 10523206  
Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan beberapa komponen diambil dari internet dengan menyertakan sumber. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri yang tidak disertai sumber, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Maret 2017



**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**PROSES PEMBUATAN PURWARUPA PERMAINAN DAKON**  
**3 DIMENSI DENGAN UNITY**

**PROYEK AKHIR SARJANA**

**Disusun oleh**

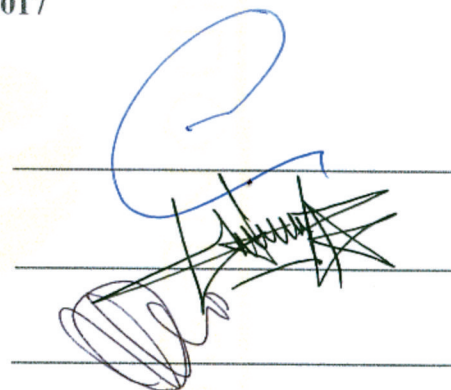
Nama : Ragusman Prakarsa  
NIM : 10523206

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, 5 April 2017

Ketua I  
Chandra Kusuma Dewa, S.Kom., M.Cs.

Anggota I  
Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

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



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Islam Indonesia



Hendrik, S.T., M.Eng.

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**PROSES PEMBUATAN PURWARUPA PERMAINAN DAKON  
3 DIMENSI DENGAN UNITY**

**PROYEK AKHIR SARJANA**

**Disusun oleh**

**Nama : Ragusman Prakarsa**

**NIM : 10523206**

**Yogyakarta, 21 Maret 2017**

**Pembimbing**



**Chandra Kusuma Dewa, S.Kom., M.Cs.**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**PROSES PEMBUATAN PURWARUPA PERMAINAN DAKON**

**3 DIMENSI DENGAN UNITY**

**PROYEK AKHIR SARJANA**

**Disusun oleh**

Nama : **Ragusman Prakarsa**  
NIM : **10523206**

**Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat**  
**untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia**  
**Yogyakarta, 5 April 2017**

Ketua I  
**Chandra Kusuma Dewa, S.Kom., M.Cs.**

Anggota I  
**Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.**

Anggota II  
**Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Teknik Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**Universitas Islam Indonesia**

**Hendrik, S.T., M.Eng.**

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

### **HASIL TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ragusman Prakarsa

NIM : 10523206

Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan beberapa komponen diambil dari internet dengan menyertakan sumber. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri yang tidak disertai sumber, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Maret 2017

(Ragusman Prakarsa)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

***“ALHAMDULLILAHIRABBIL’ALAMIN, TIDAK  
KUIINGKARI NIKMAT DAN KARUNIANYA SERTA  
DUKUNGAN KEDUA ORANG TUA. TERIMAKASIH  
KEPADA MEREKA YANG SECARA LANGSUNG  
MAUPUN TIDAK LANGSUNG MEMBERI SEMANGAT”***



## HALAMAN MOTTO

*“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”*

*“Kamu harus kuat, hidup itu nyata, jangan biarkan kehidupan mengendalikanmu”*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan pembuatan aplikasi yang berjudul “Proses pembuatan purwarupa permainan dakon 3 dimensi dengan menggunakan unity”. Penyusunan Laporan Proyek Akhir Sarjana ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Dengan menguraikan hal tersebut penulis banyak mengalami kesulitan pada proses pembuatannya. Namun, berkat bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari pembimbing, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulus kepada :

1. Allah SWT yang telah senantiasa memimjamkan kesehatan dan memberi motivasi dengan firman-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah mengajarkan ke mandirian.
3. Kepada kedua orang tua terhebat, segenap keluarga, hana ferlina tersayang dan teman-teman sepemikiran yang selalu memberikan dukungan, berupa moral maupun materil, serta doanya selama ini.
4. Bapak Nandang Sutrisno S.H., M.H., LL.M., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dr. Drs. Imam Djati Widodo, M.Eng.Sc selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Hendrik, S.T. M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.

7. Kepada dosen pembimbing Bapak Chandra Kusuma Dewa, S.Kom., M.Cs. yang selalu membimbing dalam penyelesaian proyek akhir sarjana.
8. Seluruh Dosen Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah mengajar penulis selama ini, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan sebagai bahan evaluasi dan pembelajaran agar dapat lebih baik dikemudian hari.

Besar harapan penulis terhadap laporan Proyek Tugas Akhir yang telah penulis selesaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat dan bisa menjadi wacana semua pihak.

***Wassalamu'alaikum Wr Wb.***

Yogyakarta, 21 Maret 2017

Ragusman Prakarsa