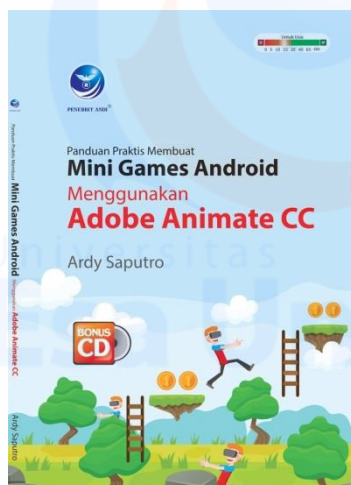




Perpustakaan Pusat
Universitas
Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara
No.9, Kebon Jeruk,
Jakarta 11510
(021) 5674223 ext 282
(021) 5674152
(hunting), Fax (021)
5674248



Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC

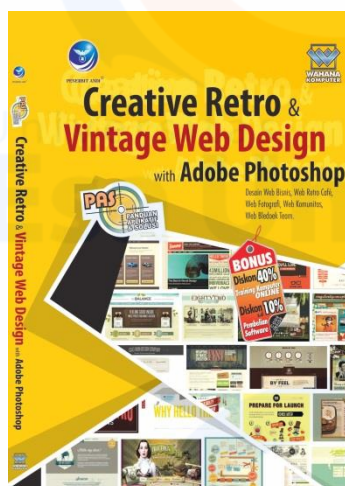
Author : Ardy Saputro
No. Class : 006.7 SAP p

Description:

Perkembangan game dewasa ini sungguh sangat pesat. Tidak hanya menjadi media hiburan, namun game menjadi ladang bisnis yang baik. Para developer indie mengambil keuntungan game-game mini mereka dan dipublish ke playstore. Game dapat diunduh gratis, tetapi para developer dapat untung dari hasil monetize iklan ke game.

Adapun yang akan dijelaskan didalam buku ini adalah:

- Membuat navigasi tombol Android
- Membuat interaksi pemain dan computer
- Sprite atau pose to pose para pemain
- Membuat kecerdasan buatan pada lawan
- Membuat healthbar para pemain
- Membuat teknik collision
- Publish setting ke Android
- Menambahkan AIR SDK Version terbaru ke Android



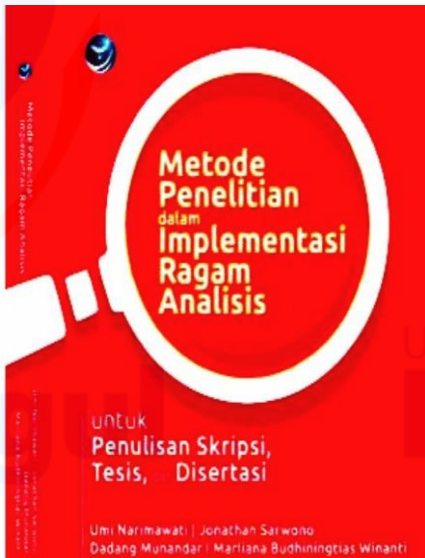
Panduan Aplikatif Dan Solusi (PAS) Creative Retro Vintage Web Design With Adobe Photoshop

Author : Maya
No. Class : 006.68 MAY p

Description:

Inspirasi desain website dapat Anda dapatkan dari mana saja. Tidak melulu dari tren desain website yang sedang in saat ini. Jika Anda tipe orang yang menyukai sesuatu yang bersifat kuno, yang sering dibilang retro atau vintage, buku ini dapat Anda jadikan sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan desain website yang menarik. Tinggal apa dan bagaimana Anda mengaplikasikan imajinasi pada software Adobe Photoshop yang dipergunakan untuk membuat desain web.

Buku Panduan Aplikatif dan Solusi (PAS): Creative Retro amp Vintage Web Design with Adobe Photoshop “Bisnis, Retro Cafe, Fotografi, dan Komunikasi ini menjelaskan pemanfaatan Adobe Photoshop untuk membuat desain web bergaya retro atau vintage. Berbagai contoh desain web akan dikupas, dengan ilustrasi yang lengkap.



**Metode Penelitian dalam Implementasi Ragam Analisis:
untuk penulisan skripsi, tesis, dan disertasi**

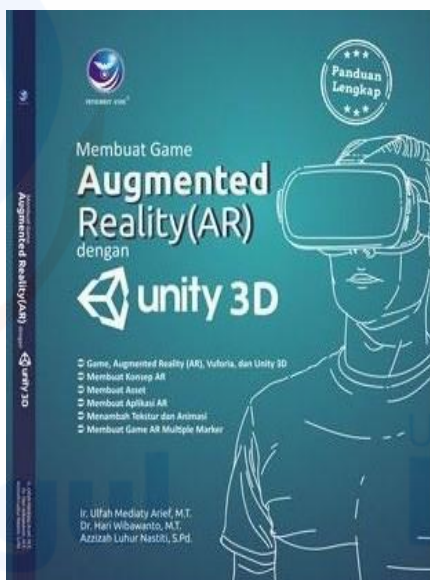
Author : Umi Narimawati, Dadang Munandar, Jonathan Sarwono

No. Class : 001.42 NAR m

Description:

Buku Metode Penelitian dalam Implementasi Ragam Analisis merupakan buku tuntunan untuk melakukan analisis dalam riset kuantitatif. Buku ini lebih fokus pada bahasan prosedur-prosedur analisis dalam riset kuantitatif yang populer.

Penyusunan buku ini bertujuan memberikan pengetahuan, wawasan, dan pemahaman tentang berbagai ragam alat analisis. Peneliti dapat memilih alat analisis yang tepat dalam pengolahan data sesuai tujuan penelitian setelah memahami teori tentang ragam analisis ini. Buku ini juga dapat dijadikan bahan referensi untuk mata kuliah Metode Penelitian.



**Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity
3D**

Author : Ulfah Mediaty Arief, Hari Wibawanto, Azzizah Luhur Nastiti

No. Class : 005.1 ARI m

Description:

Teknologi AR merupakan salah satu yang sedang ramai dikembangkan dan diterapkan di smartphone yang mendukung AR. AR memberi dampak positif dengan potensinya yang dapat memproyeksikan objek seperti teks, gambar, video, dan objek 3D di dunia nyata. Buku Membuat Game Augmented Reality (AR) dengan Unity 3D ini dapat memberikan informasi yang jelas dan terurut untuk membantu pembaca dalam memahami dan mempraktikkan cara membangun sebuah permainan berteknologi AR. Buku ini akan menjadi referensi yang baik untuk mahasiswa jurusan Teknik Informatika, Ilmu Komputer dan sejenisnya. Selain itu, buku ini juga dapat menjadi referensi bagi pecinta game yang ingin mencoba membuat game sendiri.



Data Warehouse

Author : Munawar

No. Class: 005.745 MUN d

Description:

Buku ini merupakan panduan untuk memahami bagaimana menerapkan framework data warehouse tanpa tergantung kepada vendor data warehouse yang ada di pasaran. Filosofi framework dan perlunya framework dijelaskan secara rinci di buku ini. Demikian juga faktor penyebab tingginya kegagalan proyek data warehouse (tidak terakomodirnya kualitas data di semua fase pembangunan data warehouse) juga dibahas secara detail.

Bagaimana mengakomodir kualitas data di setiap fasenya dibahas secara rinci di setiap bab. Untuk memperjelas bagaimana menerapkan framework yang mengakomodir kualitas data diberikan contoh penerapannya dalam kasus nyata di sistem penerimaan mahasiswa baru. Pertama-tama pembaca dijelaskan bagaimana melakukan analisis dan perancangan data warehouse dan kemudian diimplementasikan ke Pentaho yang merupakan tool data warehouse tidak berbayar. Buku ini ditutup dengan pembahasan tentang perlu tidaknya data warehouse dipindahkan ke cloud.

Pembahasan buku ini mencakup:

- Perlunya framework yang mengakomodir kualitas data dalam pembangunan data warehouse guna meminimalisir kegagalan pembangunan data warehouse
- Fase-fase pembangunan data warehouse dan bagaimana mengakomodir kualitas data
- Step by step contoh penerapan framework pembangunan data warehouse dalam kasus riil di penerimaan mahasiswa baru.