

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTEK .....                 | II   |
| KATA PENGANTAR .....                                  | III  |
| DAFTAR ISI.....                                       | V    |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | VII  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                  | VIII |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                | 1    |
| 1.1    LATAR BELAKANG .....                           | 1    |
| 1.2    PERUMUSAN MASALAH.....                         | 3    |
| 1.3    BATASAN MASALAH .....                          | 3    |
| 1.4    MAKSUD DAN TUJUAN.....                         | 4    |
| 1.5    MANFAAT KERJA PRAKTEK .....                    | 4    |
| 1.6    SISTEMATIKA PENULISAN.....                     | 4    |
| BAB II LANDASAN TEORI.....                            | 6    |
| 2.1.    APLIKASI.....                                 | 6    |
| 2.2.    VIDEO GAME.....                               | 6    |
| 2.3.    GAME ENGINE.....                              | 7    |
| 2.3.1.    Unity 3D.....                               | 7    |
| 2.4.    PLUGIN.....                                   | 8    |
| 2.4.1.    Google Play Games Services .....            | 8    |
| 2.4.2.    Admob.....                                  | 9    |
| 2.4.3.    Facebook Social Plugin.....                 | 9    |
| 2.5.    ANDROID.....                                  | 10   |
| 2.5.1.    Android SDK (Software Development Kit)..... | 11   |
| BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....                | 12   |
| 3.1.    GAME LEVEL ONE.....                           | 12   |
| 3.2.    LOKASI KERJA PRAKTEK.....                     | 12   |
| 3.3.    VISI DAN MISI PERUSAHAAN GAME LEVEL ONE ..... | 12   |
| 3.3.1.    Visi.....                                   | 12   |
| 3.3.2.    Misi .....                                  | 12   |
| 3.4.    INFORMASI BISNIS GAME LEVEL ONE .....         | 12   |
| 3.5.    PRODUK DAN LAYANAN GAME LEVEL ONE .....       | 13   |
| 3.6.    PRODUK VIDEO GAME GAME LEVEL ONE.....         | 14   |
| 3.6.1.    Basket Hoop.....                            | 14   |
| 3.6.2.    Claw Mania.....                             | 14   |
| 3.6.3.    Finger Dash .....                           | 15   |
| 3.6.4.    Pixel Game .....                            | 16   |
| 3.6.5.    Asal Tebak PUNO .....                       | 16   |
| 3.7.    LOGO PERUSAHAAN .....                         | 17   |

|   |    |
|---|----|
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....                        | 18 |
| 4.1. SOFTWARE PENDUKUNG PEMBANGUNAN VIDEO GAME.....             | 18 |
| 4.2. IMPLEMENTASI PEMBANGUNAN VIDEO GAME .....                  | 19 |
| 4.2.1. Implementasi Pembangunan Video Game Monstertika.....     | 19 |
| 4.2.1.1. Tampilan Menu Utama Monstertika .....                  | 19 |
| 4.2.1.2. Tampilan Komik Monstertika .....                       | 20 |
| 4.2.1.3. Tampilan Pemilihan Level Monstertika .....             | 21 |
| 4.2.1.4. Tampilan Permainan Monstertika .....                   | 21 |
| 4.2.1.5. Tampilan Hasil Permainan Monstertika.....              | 22 |
| 4.2.2. Implementasi Pembangunan Video Game Asal Tebak PUNO..... | 23 |
| 4.2.2.1. Tampilan Menu Utama Asal Tebak PUNO .....              | 24 |
| 4.2.2.2. Tampilan Komik Asal Tebak PUNO .....                   | 25 |
| 4.2.2.3. Tampilan Tambah Soal Asal Tebak PUNO .....             | 26 |
| 4.2.2.4. Tampilan Permainan Asal Tebak PUNO .....               | 26 |
| 4.2.2.5. Tampilan Hasil Permainan Asal Tebak PUNO .....         | 27 |
| 4.3. MERUBAH VIDEO GAME MENJADI APLIKASI ANDROID .....          | 28 |
| 4.4. PEMASANGAN PLUGIN.....                                     | 30 |
| 4.4.1. Pemasangan Plugin Facebook Social.....                   | 31 |
| 4.4.2. Pemasangan Plugin Google Play Games Services.....        | 31 |
| 4.4.3. Pemasangan Plugin Admob .....                            | 32 |
| 4.5. HASIL KEGIATAN .....                                       | 33 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....                                | 34 |
| 5.1. KESIMPULAN .....   | 34 |
| 5.2. SARAN.....   | 34 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 35 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....                                      | 39 |