

TUGAS AKHIR

**PROTOTYPE GAME SIMULASI LAYANAN
PERPUSTAKAAN UNTAG SURABAYA DENGAN
UNITY BERBASIS WEB**



Disusun Oleh :

RASTHA HIMAWAN
1461404714

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2019**

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : RASTHA HIMAWAN
Agama : ISLAM
Alamat Rumah : Taman Pondok Jati P-20, Taman-Sidoarjo
Judul Skripsi : Prototype Game Simulasi Layanan
Perpustakaan Untag Surabaya dengan Unity
Berbasis Web

Menyatakan :

1. Bahwa skripsi yang saya buat adalah benar – benar karya ilmiah sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila demikian hari ternyata Skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Surabaya 18 Oktober 2018

Yang membuat Pernyataan

Rastha Himawan
1461404714

**PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI
TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : RASTHA HIMAWAN
NBI : 1461404714
Fakultas / Program Studi : Teknik /Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Prototype Game Simulasi Layanan
Perpustakaan Untag Surabaya dengan
Unity Berbasis Web

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Peguruan Tinggi atatu Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiatisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non-material , ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatikan, mengelola, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di instusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakuktas yang

dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 18 Oktober 2018

Rastha Himawan
1461404714

ABSTRAK

Perpustakaan perguruan tinggi adalah tempat yang disediakan oleh sebuah universitas untuk aktivitas akademik yang ingin membaca atau meminjam koleksi buku-bukunya. Oleh karena itu perpustakaan sangat dibutuhkan oleh mahasiswa sebab didalamnya mereka memperoleh banyak ilmu pengetahuan dan informasi. Umumnya, perpustakaan perguruan tinggi menyediakan berbagai macam layanan seperti peminjaman dan pengembalian buku, jurnal-jurnal, koleksi tugas akhir, dan sebagainya. Setiap perpustakaan juga memiliki alur yang berbeda dalam setiap layanan. Untuk memudahkan para pengunjung dalam memahami setiap alur dari layanan perpustakaan, maka dibuatlah *game* simulasi sebagai panduan pelayanan menggunakan perangkat lunak “*Unity*”. *Game* simulasi diambil karena memudahkan pemahaman dengan pendekatan yang lebih nyata.

Kata kunci : perpustakaan, layanan, *game* simulasi, *unity*.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas setiap nikmat karunia-Nya serta tak lupa sholawat atas nabi besar kita Muhammad SAW, semoga setiap langkah engkau ridhoi dengan segala rahmat-Mu, kepada kitasemuasehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir yang berjudul :

“PROTOTYPE GAME SIMULASI LAYANAN PERPUSTAKAAN UNTAG SURABAYA BERBASIS WEB”.

Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak MUHAMMAD FIRDAUS, S,Kom., M.Kom, Selaku dosen pembimbing utama yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya bimbingan selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Orang tua terima kasih atas supportnya yang sangat besar. Selalu memberikan doa yang tiada henti – hentinya, motivasi, bimbingan dan kesabarannya yang selalu membuat saya untuk terus melangkah.
3. Semua orang yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Surabaya, 16 Oktober 2018

Penulis