

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika	i
Lembar Pengesahan	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I Pendahuluan	I-1
I.1 Latar belakang	I-1
I.2 Lingkup	I-1
I.3 Tujuan.....	I-2
BAB II Organisasi dan Lingkungan Kerja Praktek.....	II-1
II.1 Visi Dan Misi Fakultas Teknologi Informasi.....	II-1
II.1.1 Visi Fakultas Teknologi Informasi	II-1
II.1.2 Misi Fakultas Teknologi Informasi	II-1
II.2 Tujuan Fakultas Teknologi Informasi	II-2
II.3 Profil Fakultas Teknologi Informasi	II-2
II.4 Struktur Organisasi Fakultas Teknologi Informasi	II-2
II.5 Lingkup Pekerjaan.....	II-3
II.6 Deskripsi Pekerjaan.....	II-3
BAB III Landasan Teori.....	III-1
III.1 Teori Penunjang KP	III-1
III.1.1 <i>Unreal Engine 4</i>	III-1
III.1.2 <i>Blueprints Visual Scripting</i>	III-1
III.1.3 Cara Kerja <i>Blueprints Visual Scripting</i>	III-2
III.1.4 Jenis-Jenis <i>Blueprints</i> Yang Biasa Digunakan.....	III-2
III.I.4.1 <i>Level Blueprints</i>	III-2
III.I.4.2 <i>Blueprints Class</i>	III-2

III.1.5 <i>Unreal Editor</i>	III-3
III.2 Kakas Pembangunan Aplikasi Game Simulasi Pendaftaran Mahasiswa	III-3
BAB IV Analisis Kerja Praktek	IV-1
IV.1 Input	IV-1
IV.2 Proses	IV-1
IV.2.1 Eksplorasi.....	IV-1
IV.2.2 Pembangunan Aplikasi Game	IV-2
IV.2.2.1 Program.....	IV-2
IV.2.2.1.1 <i>Movement Player</i>	IV-3
IV.2.2.1.2 <i>Change Camera Position</i>	IV-4
IV.2.2.1.3 <i>Dialogue Player</i>	IV-5
IV.2.2.1.4 <i>Open Door</i>	IV-6
IV.2.2.1.5 <i>Open Level</i>	IV-7
IV.2.2.1.6 <i>Energy System</i>	IV-8
IV.2.2.1.6.1 <i>Hunger System</i>	IV-8
IV.2.2.1.6.2 <i>Stamina System</i>	IV-9
IV.2.2.1.7 <i>Inventory System</i>	IV-9
IV.2.2.1.8 <i>Player Objective</i>	IV-10
IV.2.2.1.9 <i>Player Running</i>	IV-10
IV.2.2.1.10 <i>Main Menu</i>	IV-11
IV.2.2.1 Log Penyelesaian Program	IV-12
IV.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktek	IV-12
BAB V Penutup	V-1
V.1 Kesimpulan.....	V-1
V.2 Saran.....	V-1
DAFTAR PUSTAKA	x
Lampiran A. TOR (TERM OF REFERENCE).....	A-1
Lampiran B. Log Activity	B-1