



SEKOLAH TINGGI TEKNIK SURABAYA

Status : DISAMAKAN SK. MENDIKBUD REPUBLIK INDONESIA
TERAKREDITASI Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Jl. Ngagel Jaya Tengah 73-77, Surabaya 60284, P.O. Box 1398, Indonesia
Telp. (031) 5027920 (Hunting) ; Fax. (031) 5041509
Homepage : <http://www.stts.edu>

Hasil Keputusan Ketua Program Studi Periode FEBRUARI 2022

Informasi Tugas Akhir/Tesis

NRP : 218116715
Nama : DAVID BRAVE NAVY PUTRA
Judul : Game 2D Platforming “Ctrl+It” Menggunakan Behavior Tree Berbasis Unreal Engine 4
Judul Baru : Game 2D Platforming “Ctrl+It” Menggunakan Behavior Tree Berbasis Unreal Engine 4
Pembimbing : Hendrawan Armanto, S.Kom., M.Kom.
Co-Pembimbing :

Informasi Periode Tugas Akhir/Tesis

Tanggal Cetak : 4 February 2022, 16:33

Hasil Revisi

Judul Revisi :
Kaprodil
Syarat :

.....

.....

Reviewer 2 : Arya Tandy Hermawan, Ir., M.T.

Status : **DIPERBAIKI**

Pesan : 1. Pejelasan behavior tree ada dibagian mana? Apakah AI yg digunakan dalam game ini hanya BT ini?
2. Dengan Unreal mengapa game tidak dibuat 3D? gambar 2D yang diberikan pada proposal sangat sederhana. Jika harus 2D objek dan environmentnya dibuat menarik dan baik.
3. Apakah game yang dibuat mengakomodir semua yang ada pada Mario bros?
4. Story game cukup ½ halaman?
5. Jenis game hanya single player dan ketangkasan saja? Apasaja objek yang ada dalam game dan atribut (property) atau fungsi apa saja yang bisa dilakukan oleh karakter dalam game

Tanggapan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Reviewer 3 : Benjamin Limanto, S.SI

Status : **DIPERBAIKI**

Pesan : 1. Teori Dasar Unreal Engine dan C# tidak boleh dibuat sebagai sub bab... letakan sebagai Teori Pengembangan Permainan
2. Teori Photo Editor juga tidak jelas untuk apa digunakan.. semua orang tahu editing Sprite itu pakai tools, cuman untuk apa dijelaskan sebagai sub bab Photo Editor..
3. Cek teori permainan nya yang dijelaskan Story Game, Arsitektur game tidak sama sekali di bahas di Teori Dasar.. seharusnya hal ini dijelaskan, dan selanjutnya di refer di bab Ruang Lingkup. Selain itu tipe permainan/konsep jenis permainan dijelaskan juga di teori dasar.
4. Metodologi Penyelesaian harus diberikan gambar flow chart, dan dijelaskan setiap step nya melakukan apa minimal 3-4 kalimat (hal ini agar nanti di bab 3 dan 4 akan lebih cepat pengerjaan nya di buku, semangat)
5. Cari jurnal nasional terakreditasi yang terkait dengan pengembangan game ini, silahkan diskusikan dengan pembimbing.
6. Jika memungkinkan, pada tahapan uji coba, sisipkan kuisioner yang akan di tes dan validasi secara statistika agar mampu untuk dipublikasikan di jurnal nasional seperti Jurnal INSIGHT, atau Jurnal Undiksa Teknik Informatika... Jika lebih yakin lagi.. silahkan coba di [Simulation & Gaming](https://journals.sagepub.com/home/sag) (<https://journals.sagepub.com/home/sag>), Q2.

Tanggapan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Reviewer 4 : Eka Rahayu Setyaningsih, S.Kom., M.Kom.

Status : **DIPERBAIKI**

Pesan : 1. Perjelas lebih detail bagaimana story line nya, terkait jumlah dangeon yang akan dibuat, berapa jenis enemy yang dibuat dan pembedanya, hanya single story line atau bisa bercabang.
2. Jelaskan pula bagaimana membuktikan "kecerdasan" enemy yang dibuat dengan algoritma yang dipilih, terutama saat bentuknya 2D dan game referensi adalah mario boss. Gambarnya bagaimana enemy yang ada di jenis permainan Mario Boss menunjukkan "kecerdasan"nya.

Tanggapan :

.....

Reviewer 5 : Lukman Zaman P. C. S. W., S.Kom., M.Kom.

Status : **DIPERBAIKI**

Pesan : Kenapa game 2D menggunakan Unreal?
Dan kenapa kok Unreal 4?
Kalau mmg fasilitas Unreal yang 4 tidak dimanfaatkan secara khusus, tidak perlu masuk judul.

Tanggapan :

Hasil Sidang Proposal

Status : **DIPERBAIKI**

Syarat : 1. Tambahkan penjelasan mengenai Behavior Tree (termasuk mengenai seek dan wander)
2. Perbaiki gambar mockup yang ada di proposal. Cari gambar yang lebih dekat dengan gambar yang akan digunakan dalam TA.
3. Tambahkan penjelasan lebih mendetail mengenai game yang akan dibuat. Jumlah karakter, jumlah vareasi musuh, behavior yang bisa dilakukan apa saja oleh musuhnya, atribut apa saja yang dimiliki, perlu dijelaskan juga supaya bisa menunjukkan kecerdasan enemy-nya
4. Perbaiki teori dasar, Unreal Engine dan C++ tidak boleh dibuat sebagai sub bab. Letakkan sebagai Teori Pengembangan Permaian, jelaskan fungsi-fungsi penting yang digunakan dari Unreal. Photo Editor jika hanya digunakan untuk preprocessing sprite, dihilangkan dari teori dasar
5. Metodologi Penyelesaian harus diberikan gambar flow chart, dan dijelaskan setiap step nya melakukan apa minimal 3-4 kalimat (hal ini agar nanti di bab 3 dan 4 akan lebih cepat pengerjaan nya di buku
6. Cari jurnal nasional terakreditasi yang terkait dengan pengembangan game ini, silahkan diskusikan dengan pembimbing
7. Pada tahapan uji coba, sisipkan kuisisioner yang akan di tes dan validasi secara statistika.

Tanggapan :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Saran :
Tanggapan :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....