**PROPOSAL SKRIPSI NON KELAS**

**JUDUL INDONESIA**

**JUDUL INGGRIS**

**Topik**: Aplikasi Database / E-Application / Mobile Application / SIG / Natural Language Processing / Multimedia & Game / Artificial Intelligence / Data Mining / Networking \*)

2101629672 Joel Robert Justiawan Game Application Technology / 087889626929

<<NIM2>> <<Nama 2>> <<Jurusan 2>> / <<no telepon>>

<<NIM3>> <<Nama 3>> <<Jurusan 3>> / <<no telepon>>



BINUS University

2021

Diperiksa oleh\*\*

<<tanda tangan>>

<<KdDosen-NmDosen>>

\*) pilih salah satu, untuk lainnya harap dikonsultasikan dulu ke Jurusan

\*\* dittd oleh dosen pembimbing 3+1 saat ini

Untuk Jurusan: Teknik Informatika, tambahkan (Alam Sutera/Global Class) di samping jurusan untuk mahasiswa alam sutera / global class

# DAFTAR ISI

[Daftar Isi i](#_Toc39496154)

[Bab 1. Pendahuluan 1](#_Toc39496155)

[Bab 2. Tinjauan Pustaka 2](#_Toc39496156)

[Bab 3. Metode Pelaksanaan 3](#_Toc39496157)

[Daftar Pustaka 4](#_Toc39496158)

\*Note:

Untuk mengupdate nomor halaman pada daftar isi ini secara otomatis, silahkan klik kanan pada list daftar isi di atas, pilih Update Field, lalu pilih update page number only.

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian ini uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah yang akan dicari solusinya yang merujuk pada berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para penulis lain yang pernah melakukan pembahasan topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Uraikan secara singkat pada bagian mana karsa cipta yang ditawarkan mampu memberikan nilai atau manfaat jangka panjang kepada pihak sasaran. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini dan manfaat kegiatan juga harus disajikan pada bab ini.

Making game without thinking copyright issue is hard. We must circumvent this by making official game that will be published into software repository (app store) that allows mods so game developer can sneak into this loophole and we’ll handle the marketing. Most store allows this such as steam workshop e.g. where the game itself is basic aset, until become filled with mods that i fit was included in the game that would infringe copyright

# BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan menciptakan yang didasari atas karsa dan nalar mahasiswa. Tunjukkan keberadaan produk-produk teknologi yang mendukung pada ide PKM-KC. Uraikan juga literatur yang memiliki keterkaitan dengan ide atau gagasan yang ditawarkan dan jika ada kemiripan, pada bagian mana karsa cipta yang ditawarkan memiliki perbedaan atau keunikan. Karsa cipta yang ditawarkan harus bersifat konstruktif dan mampu menghasilkan suatu sistem, desain, model/barang atau prototip dan sejenisnya serta memiliki daya guna yang jelas.

Make hexagon engine

# BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pada bagian ini uraikan metode yang digunakan dalam pelaksanaan program (cara koleksi data awal, rekayasa keteknikan, cara uji keandalan karya, teknik koleksi, pengolahan, analisis data dll) secara rinci. Selain itu, uraikan juga tahapan pekerjaan dalam menyelesaikan permasalahan dan sekaligus pencapaian tujuan program.

make

# DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, masukkan semua list referensi yang digunakan untuk mendukung proposal skripsi ini. Referensi harus mengikuti format penulisan *American Psychological Association* (APA) versi 6.