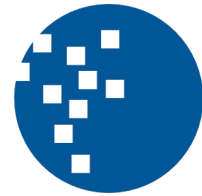


**PENGEMBANGAN MEKANIK GAME THE GOLDEN PAWS PADA
PT GIM CAP BERUANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

MAGANG

Melvin Tungadi
00000056010

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**PENGEMBANGAN MEKANIK GAME THE GOLDEN PAWS PADA
PT GIM CAP BERUANG**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Melvin Tungadi
00000056010

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Melvin Tungadi
NIM : 00000056010
Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
Pengembangan Mekanik Game The Golden Paws pada PT Gim Cap Beruang

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Desember 2024



(Melvin Tungadi)

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melvin Tungadi
NIM : 00000056010
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Jenis Karya : Magang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 9 Desember 2024

Yang menyatakan



Melvin Tungadi

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

Halaman Persembahan / Motto

"I'm washed but not clean."

Sam Procrastinates



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang dengan judul: Pengembangan Mekanik Game The Golden Paws pada PT Gim Cap Beruang yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk melaksanakan kegiatan kerja magang dengan lancar dan menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara dan sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
4. Calvin Mona Sandehang, selaku CEO PT Gim Cap Beruang dan sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga di dalam industri *game*.
5. Orang Tua dan Kakak saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik.

Semoga laporan magang ini bermanfaat baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 9 Desember 2024



Melvin Tungadi

PENGEMBANGAN MEKANIK GAME THE GOLDEN PAWS PADA PT GIM CAP BERUANG

Melvin Tungadi

ABSTRAK

The Golden Paws merupakan *game* yang sedang dikembangkan oleh PT Gim Cap Beruang menggunakan *game engine* Unity. Dalam proses pengembangan *game*, diperlukan seorang *programmer* untuk membantu mengimplementasikan mekanik yang telah didesain ke dalam *game*, yang merupakan tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini. Mekanik *game* yang diimplementasikan mencakup pembuatan antarmuka pengguna yang dapat diinteraksi oleh pemain, dan logika cara kerja *game* di dalam Unity. Proses pengembangan untuk implementasi mekanik *game* dapat diselesaikan dengan baik, dan hasil implementasi dijadikan sebagai produk dalam bentuk demo *game* yang dapat dimainkan. Demo *game* dibuat dengan tujuan untuk melakukan pengujian *game* secara publik, serta meningkatkan kesempatan untuk ditampilkan kepada calon *publisher game*, yang berpotensi memberikan dukungan dan pendanaan untuk proses pengembangan kedepannya.

Kata kunci: *game*, implementasi, mekanik, pengembangan, unity

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Development of The Golden Paws Game Mechanic at PT Gim Cap Beruang

Melvin Tungadi

ABSTRACT

The Golden Paws is a game that is being developed by PT Gim Cap Beruang using the Unity game engine. In the game development process, a programmer is needed to help implement the mechanics that have been designed into the game, which is the purpose of this internship. The implemented game mechanics include creating user interface that can be interacted by the player, and the logic of how the game works in Unity. The development process for the implementation of game mechanics can be completed well, and the results of the implementation are used as a product in the form of a playable game demo. The game demo was created with the aim of testing the game publicly, as well as increasing the opportunity to be shown to prospective game publishers, who have the potential to provide support and funding for future development process.

Keywords: *development, game, implementation, mechanics, unity*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Organisasi	6
3.2 Tugas yang Dilakukan	7
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	8
3.3.1 Rincian Pekerjaan Setiap Minggu	8
3.3.2 Perancangan Mekanik Game	11
3.3.3 Hasil Implementasi Mekanik Game	26
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	35
3.4.1 Kendala	35
3.4.2 Solusi	35
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	36
4.1 Simpulan	36
4.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

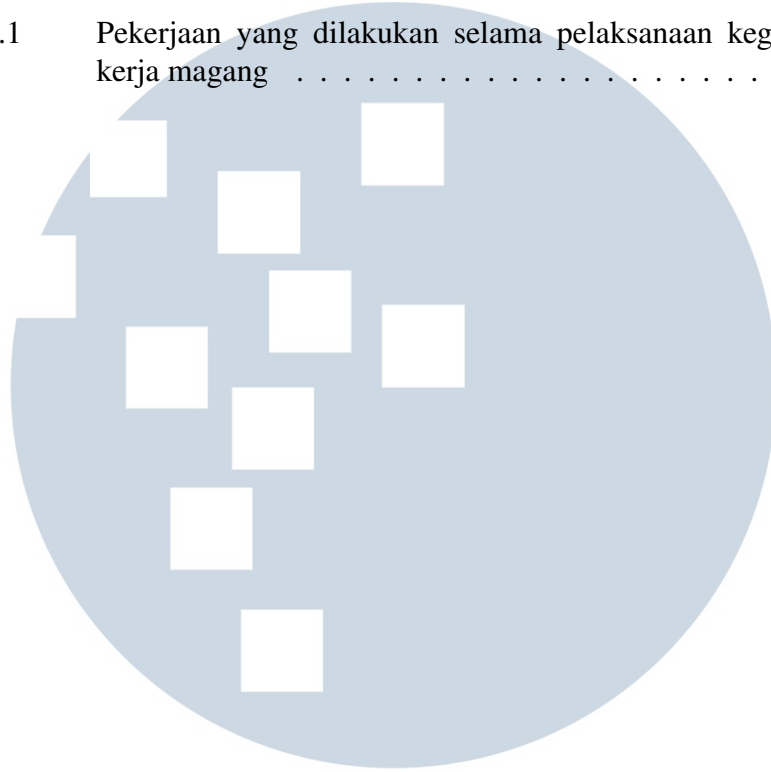
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo PT Gim Cap Beruang	4
Gambar 2.2	Struktur Organisasi PT Gim Cap Beruang	5
Gambar 3.1	Kedudukan Pelaksanaan Magang di PT Gim Cap Beruang	6
Gambar 3.2	<i>Wireframe</i> Halaman Buku <i>Diary</i>	11
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Sistem Halaman Buku <i>Diary</i>	12
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> Mengubah Nomor Halaman	13
Gambar 3.5	<i>Flowchart</i> Menampilkan Halaman Buku	14
Gambar 3.6	<i>Class Diagram</i> Basis Data <i>Diary</i>	15
Gambar 3.7	<i>Wireframe</i> Stok dan <i>Inventory</i> Minuman	16
Gambar 3.8	<i>Wireframe</i> <i>Hotbar</i> <i>Inventory</i> Minuman	17
Gambar 3.9	<i>Flowchart</i> Sistem Stok dan <i>Inventory</i> Minuman	18
Gambar 3.10	<i>Flowchart</i> Mengubah <i>Inventory</i> Minuman	19
Gambar 3.11	<i>Flowchart</i> Sistem <i>Hotbar</i> <i>Inventory</i> Minuman	20
Gambar 3.12	<i>Class Diagram</i> Basis Data Minuman	21
Gambar 3.13	<i>Wireframe</i> Sesi <i>Tavern</i>	22
Gambar 3.14	<i>Flowchart</i> Sistem Sesi <i>Tavern</i>	23
Gambar 3.15	<i>Flowchart</i> Siklus Hidup NPC	24
Gambar 3.16	<i>State Machine Diagram</i> Kegiatan NPC	25
Gambar 3.17	Implementasi <i>ScriptableObject</i> <i>DiaryBook</i>	26
Gambar 3.18	Implementasi <i>ScriptableObject</i> <i>DiaryPage</i>	27
Gambar 3.19	Implementasi <i>ScriptableObject</i> <i>DiaryInformation</i>	27
Gambar 3.20	Implementasi Tampilan Halaman Buku <i>Diary</i> saat Pertama Kali Mulai	28
Gambar 3.21	Implementasi Tampilan Halaman Buku <i>Diary</i> sebagai <i>Tutorial</i>	29
Gambar 3.22	Implementasi <i>ScriptableObject</i> <i>Drink</i>	30
Gambar 3.23	Implementasi Tampilan Awal Stok dan <i>Inventory</i> Minuman	31
Gambar 3.24	Implementasi Tampilan <i>Inventory</i> Minuman yang Telah Diisi	31
Gambar 3.25	Implementasi Tampilan <i>Hotbar</i> <i>Inventory</i> Minuman	32
Gambar 3.26	Implementasi Sesi <i>Tavern</i> ketika NPC Datang	33
Gambar 3.27	Implementasi Sesi <i>Tavern</i> ketika NPC Pergi	33
Gambar 3.28	Implementasi Sesi <i>Tavern</i> ketika Seluruh NPC Pergi	34

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan kerja magang 8



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 2	38
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 2 Card	39
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 2	40
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 2	52
Lampiran 5	Form Bimbingan	53
Lampiran 6	Pengecekan Hasil Turnitin	54

