

LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Daftar Pustaka

LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Daftar Pustaka

VALIDASI DAFTAR PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Marza Maulana Hakim
NIM : 2005101019
Program studi : Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik
Dosen pembimbing : 1. Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.
2. Puguh Jayadi, S.Kom., M.Kom.
Judul : Rancang Bangun Game Tower Defense Tentang
Perlindungan Hutan dan Ekosistem Dengan Metode
Finite State Machine

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Abdillah, R. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. <i>Jurnal Fasilkom</i> , 11(2), 79–86. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673	79	18	✓	
2.	Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game Escape From Punk Hazard. <i>JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)</i> , 5(1), 71–78.	133	9	✓	

3.	Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game Escape From Punk Hazard. <i>JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)</i> , 5(1), 71–78. https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3276	88	11	✓	
4.	Aryana, I. W. P. S. (2021). Kebijakan Hukum Pidana Dalam Perlindungan Hutan. <i>Yustitia</i> , 15(2), 37–44.	38	8	✓	
5.	Bariyah, L. L. N., & Sugandi, M. K. (2022). Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Konsep Ekosistem. <i>Seminar Nasional Pendidikan</i> , 135–144.	141	10	✓	
6.	Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabdra Yogyakarta 2020. <i>Jurnal Teknik Informatika</i> , 20330044, 4–6.	ii	15 dan 16	✓	
7.	Firmansyah, O. (2019). Perbandingan Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto dan Metode Fuzzy Sugeno Terhadap Penentuan Durasi Spawn NPC Musuh pada Game Tower Defense Anak Muslim. <i>Teknik Informatika</i> , 1.	xvi	7	✓	
8.	Fuad Hilmy, R., Insanudin, E., & Susanti, F. (2021). <i>Interactive Animation Design for AR (Augmented Reality) Technology Applications as an Introduction to the Solar System</i> . 7(6), 3548–3563.	3550	14	✓	
9.	Hasan, J. M., Septiningrum, L. D., Chaery, A. F., Abdurachman, T. A., & Prawirayudha, A. L. (2020). Sistem Informasi Akuntansi (Flowchart) Dalam Pembangunan Masjid Al-Aulia. <i>Dedikasi Pkm</i> , 2(1), 118.	122	15	✓	

10.	Imanda, D. (2022). Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek a Dan Dialek O Berbasis Android. <i>Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak</i> , 3(2), 161–178. https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2024	165	23 dan 24	✓	
11.	Indriyanti, A. D. (2023). <i>Testing Of Industrial Practice Monitoring Information Systems Using The Black Box Method (Case Study : Informatics Department Of Surabaya State.</i>	2	20 dan 21	✓	
12.	Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. <i>Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer</i> , 4(2), 21–26.	22	14	✓	
13.	Nopriansyah, A., Kanedi, I., & Prahasti. (2019). Rancang Bangun Game 2D Shooter Platformer Menggunakan Metode Finite State Machine. <i>JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)</i> , 3(1), 117–122.	117	22 dan 23	✓	
14.	Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. <i>Jurnal Teknolf</i> , 7(1), 32.	33	17 dan 18	✓	
15.	Putro, B. A., Sari, K. A., & Wahid, A. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “Escape From Punk Hazard.” <i>JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)</i> , 5(1), 71–78.	71	24 dan 25	✓	

16.	Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. <i>Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi</i> , 7(1), 19. https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531	19	25	✓	
17.	Senarath, U. S. (2021). Waterfall methodology, prototyping and agile development. <i>Tech. Rep., June</i> , 1–16.	4	19	✓	
18.	Supriyono. (2020). Software Testing with the approach of Blackbox Testing on the Academic Information System. <i>IJISTECH: International Journal of Information System & Technology</i> , 3(2), 227–233.	1	20	✓	
19.	Thesing, T., Feldmann, C., & Burchardt, M. (2021). Agile versus Waterfall Project Management: Decision model for selecting the appropriate approach to a project. <i>Procedia Computer Science</i> , 181, 746–756. https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.227	747	19	✓	
20.	Totade, S. K., Tayde, T., & Dhole, P. (2023). Black Box Testing. <i>International Research Journal of Innovations in Engineering and Technology (IRJIET)</i> , 7(10), 684–687.	684	21	✓	
21.	Yahya, T., & Idris, I. (2019). Perlindungan Kawasan Hutan Dalam Rangka Pelestarian Alam Di Taman Nasional Berbak Provinsi Jambi. <i>Jurnal Sains Sosio Humaniora</i> , 3(2), 206–213.	208	9	✓	

22.	Yondra, A. O., Darmanto, T., & Yulius, A. (2021). Penggunaan Algoritma A* Pada Permainan Game Godef Berbasis Android. <i>Journal Widyatama: Masitika</i> , 6(Oktober 2021), 1–10.	1	7 dan 8	✓	
-----	---	---	---------	---	--

Catatan Dosen Pembimbing :
Layak / Tidak Layak untuk diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 1 Agustus 2024
Dosen Pembimbing II



Puguh Jayadi, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0708019402

Lampiran 2. Cek Plagiasi

Plagiasi - Marza

ORIGINALITY REPORT

28%
SIMILARITY INDEX

25%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

16%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.itn.ac.id Internet Source	2%
2	repository.uhn.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.polsri.ac.id Internet Source	1%
4	berkas.dpr.go.id Internet Source	1%
5	jurnal.bsi.ac.id Internet Source	1%
6	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
7	repo.palcomtech.ac.id Internet Source	1%
8	id.123dok.com Internet Source	1%
9	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%

RIWAYAT HIDUP



Marza Maulana Hakim lahir di Madiun pada tanggal 12 Juni 2001, anak kedua dari tiga bersaudara dari Bapak Mardi dan Ibu Iza Purwaningtyas. Riwayat sekolah yang pernah ditempuh yakni Pendidikan Dasar ditempuh di SDN Kelun lulus pada tahun 2014, Pendidikan Menengah Pertama ditempuh di SMPN 13 Madiun lulus pada tahun 2017, dan Pendidikan Menengan Atas di tempuh di SMAN 6 Madiun lulus pada tahun 2020.

Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Semasa mahasiswa aktif dalam mengikuti UKM Kewirausahaan Cendekia.

