ABSTRAK

PERANGKAT LUNAK *GAME* EDUKASI PENGENALAN IIB DARMAJAYA MENGGUNAKAN METODE *GAME* DEVELPOMENT LIFE CYCLE

Oleh

Damar Hardyan Adi

damarhardyanadi@gmail.com

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya mampu menyerap sejumlah kurang lebih 1200 mahasiswa di setiap tahunnya. Namun, pengenalan kampus sedikit mengalami tantangan yang baru karena wabah Coronavirus (COVID-19) mulai masuk ke Indonesia. Maka semua kegiatan tatap muka telah dibatasi dan beralih ke media online. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah aplikasi Game edukasi sebagai media informasi yang lebih interaktif. Game Development Life Cycle merupakan metode pemrosesan pengembangan Game dimulai dari awal hingga akhir. GDLC menggunakan pendekatan bertahap untuk melakukan analisa dan membangun Game menggunakan siklus yang spesifik dan lebih kompleks. Dari hasil survei 30 mahasiswa didapatkan bahwa : 83,3% Mahasiswa mengetahui seluruh bagian gedung di kampus dan 16,7% mahasiswa hanya mengetahui sebagian. Metode GDLC sangat cocok digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak game edukasi pengenalan IIB Darmajaya ini, sebab cycle yang dilakukan sangat memudahkan dalam pengembangan. Menambahkan penggunaan animasi bergerak dan pemain dapat masuk ke dalam gedung yang di perkenalkan, minimal ruang terdepan dari setiap gedungnya.

Kata Kunci: Pengenalan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, *Game Development Life* Cyle, *Game* edukasi.

ABSTRACT

IIB DARMAJAYA INTRODUCTION EDUCATIONAL GAME SOFTWARE USING THE GAME DEVELPOMENT LIFE CYCLE METHOD

by

Damar Hardyan Adi

damarhardyanadi@gmail.com

Darmajaya Institute of Informatics and Business is able to absorb approximately 1200 students every year. However, the introduction of the campus experienced a new challenge because the Coronavirus (COVID-19) outbreak began to enter Indonesia. So all face-to-face activities have been limited and switched to online media. Based on the problems above, the researcher intends to develop an educational game application as a more interactive information medium. Game Development Life Cycle is a game development processing method from start to finish. GDLC uses a stepwise approach to analyze and build games using specific and more complex cycles. From the survey results of 30 students, it was found that: 83,3% of students know all parts of the building on campus and 16,7% of students only know part of it. The GDLC method is very suitable to be used in developing educational game software for the introduction of IIB Darmajaya, because the cycle that is carried out is very easy to develop. Added the use of moving animations and players can enter into the introduced buildings, at least the front room of each building.

Key Word : IIB Darmajaya introduction educational, *Game Development Life* Cyle, Educational *Game*.