

ABSTRAK

Riyan Taufiq Hidayat, 2024 Rancang Bangun Game Garuda Terbang Berbasis Android Menggunakan Metode GDLC. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, FT, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Sri Anardani, S.Kom., M.T (II) Muh.Nur Luthfi Azis, S.Kom., M.Kom

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan pada berbagai bidang, salah satu bidangnya ialah dunia hiburan digital. Game ialah salah satu *platform* yang dapat memberikan hiburan digital pada pengguna *smartphone* dengan sistem operasi *android* maupun *ios*. Masyarakat Indonesia menghabiskan waktu rata-rata yang cukup signifikan untuk berbagai aktivitas digital setiap hari. Game menjadi salah satu aktivitas favorit di mana masyarakat sering mengalokasikan waktunya untuk bermain game. Peluang ini dapat dijadikan sebagai peluang bisnis dengan membuat game. Tujuan penelitian dilakukan adalah untuk membangun sebuah game yang mengangkat tema lokal yakni burung garuda. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle*(GDLC). Metode pemodelan sistem yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dengan menggunakan diagram *flowchart*, *VTOC*, dan *storyboard*. Game garuda terbang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *C#* dan game engine *Unity 3D*. Hasil dari penelitian ini adalah game garuda terbang yang dapat dimainkan di *android* yang sudah di uji menggunakan metode *black box* dengan hasil game dapat berjalan dengan normal 100% dan beberapa orang melalui kuisisioner pertanyaan *SUS* mencapai nilai 72%.

Kata Kunci : Game, GDLC, Android,Unity

ABSTRACT

Riyan Taufiq Hidayat, 2024 *Design and Development of the Android-Based Flying Garuda Game Using the GDLC Method. Thesis. Informatics Engineering Study Program, FT, PGRI Madiun University. Supervisor (I) Sri Anardani, S.Kom., M.T (II) Muh. Nur Luthfi Azis, S.Kom., M.Kom*

The development of technology has brought significant changes to various fields, one of which is the world of digital entertainment. Games are one of the platforms that can provide digital entertainment to smartphone users with Android or iOS operating systems. Indonesian people spend a significant average time on various digital activities every day. Games are one of the favorite activities where people often allocate their time to play games. This opportunity can be used as a business opportunity by creating games. The purpose of the research was to build a game that carries a local theme, namely the Garuda bird. The system development method used is the Game Development Life Cycle (GDLC). The system modeling method used is structured modeling using flowchart diagrams, VTOC, and storyboards. The flying Garuda game was built using the C# programming language and the Unity 3D game engine. The results of this study are the flying Garuda game that can be played on Android which has been tested using the black box method with the results of the game running normally 100% and several people through the SUS questionnaire reached a value of 72%..

Keywords: Game, GDLC, Android, Unity