

RINGKASAN

Gim Edukasi Berbasis Android Dan Implementasi Unity Tales In The Robotics Menggunakan Metode Scrum, Mohammad Arsy Jahfal, NIM E32201526, Tahun 2023, hlm., Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Beni Widiawan, S.ST, MT. (Dosen Pembimbing).

Gim *Tales In The Robotics* merupakan sebuah gim yang dibuat menggunakan *Game Engine* bernama Unity dan membuatnya menjadi aplikasi android. Dibuatnya aplikasi gim ini bertujuan untuk Sebagai sarana hiburan yang layak untuk semua umur, khususnya untuk anak-anak yang masih menempuh pendidikan Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama dan juga sebagai salah satu media belajar tambahan karena anak-anak yang sudah memiliki ponsel dari kelas lima SD memiliki kecenderungan untuk memainkan gim yang tidak seharusnya untuk dia mainkan.

Aplikasi gim ini berbasis Android yang mana hampir setiap anak sekolahan memiliki ponsel android sehingga membuat aplikasi ini dapat dijangkau oleh semua anaka sekolahan. Aplikasi ini menggunakan Unity sebagai *Game Engine*-nya agar pengembangan yang dilakukan bisa dilakukan dengan mudah karena Unity merupakan *Game Engine* terpopuler untuk digunakan sehingga Unity memiliki banyak tutorial yang dibuat oleh komunitas Unity.

Sistem yang dipakai dalam aplikasi gim ini memiliki empat sistem utama, yaitu sistem pergerakan karakter dimana sistem ini yang menangani bagaimana pemain menggerakkan karakternya sesuai dengan arahan input yang diberikan oleh pemain, sistem interaksi objek yang menangani bagaimana pemain dapat berinteraksi dengan suatu objek, sistem kuis yang menangani bagaimana kuis akan dijalankan dan dijawab oleh pemain dan sistem perpindahan level sebagai sistem yang menangani bagaimana agar pemain bisa berpindah ke satu level ke level lainnya.