

## RINGKASAN

### **PENGUJIAN LOCALIZATION UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PADA GAME AQUACULTURE LAND: FISH FARMING SIMULATION,**

Khansa Izza Alif, NIM E41172164, Tahun 2020, Teknik Informatika, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilakukan di PT. Maulidan Teknologi Kreatif (Maulidan Games) yang beralamatkan di Jalan Klampis Anom VIII/F150 Surabaya, Jawa Timur 60117 Praktek Kerja Lapang (PKL) ini berlangsung selama 3 bulan mulai tanggal 5 Oktober 2020 hingga 15 Januari 2021 dan dilakukan secara Darimh.

Kegiatan Praktek Kerja Lapang ini, kami dibimbing untuk melakukan pengujian *Localization* terhadap *game Aquaculture Land: Fish Farming Simulation*. *Game Aquaculture Land: Fish Farming Simulation* merupakan sebuah *game* simulasi tentang beternak ikan. Dari *game* tersebut seseorang dapat memperoleh pengetahuan dasar beternak ikan secara menyenangkan.

*Game* yang baik adalah *game* yang dibuat dengan memikirkan aspek *localization* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap *game*. Dari beberapa *feedback* pengguna *game* tersebut memiliki permasalahan khususnya dari segi *localization*. *localization testing* sangat berperan penting bagi kegunaan *game* nantinya. Pengujian *localization* bertujuan untuk menentukan apakah *game* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan evaluasi untuk pengujian terhadap kemudahan penggunaan *game Aquaculture Land: Fish Farming Simulation*. *Game Aquaculture Land: Fish Farming Simulation* menggunakan *localization testing* agar pengembangan *game* untuk versi selanjutnya dapat memiliki kualitas lebih baik.