

RINGKASAN

Pembuatan Game Visual Novel Edukasi “Let’s Be a SIP College Student” (Sub: Property), Andaru Bagus Gandhy N, Tahun 2021, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ika Widiastuti, S.ST., M.T. (Pembimbing)

Kehidupan kampus merupakan masa dimana siswa SMA/SMK beralih menjadi mahasiswa yang menempuh masa perkuliahan dan bersosialisasi dengan lingkungan baru di perguruan tinggi yang memerlukan proses adaptasi. Pasalnya, belajar di sekolah dengan di perguruan tinggi sama sekali berbeda. Banyak permasalahan di lingkungan kampus memiliki berbagai macam sifat mahasiswa, yang mengharuskan mahasiswa baru dapat memilih pergaulan yang baik dan tidak mengakibatkan dampak negatif terhadap diri mahasiswa.

Dengan ini, sebagai sarana edukasi yang efektif, dibuatlah game visual novel “*Let’s Be a SIP College Student*”. Game visual novel “*Let’s Be a SIP College Student*” juga dilengkapi *music background* atau BGM serta Minigame yang dimaksudkan untuk menambah nilai hiburan dan membuat pemain lebih menikmati permainan. *Game* dapat berjalan pada platform android, web, maupun PC dengan ketentuan jika mengakses melalui web harus tersedia koneksi internet. *Game* berjalan sesuai dengan yang diinginkan setelah melalui tahap pengujian, tahap pengujian dilakukan dengan pengujian *blackbox* dan pengujian langsung oleh 30 orang. Pengujian didokumentasikan melalui kuisisioner google form. Hasil kuisisioner yang sudah didapat dalam nilai persentase kemudian dianalisis berdasarkan 3 (tiga) dari 5 (lima) faktor product operation Mc’Calls Quality Model dan menghasilkan nilai dari *correctness* sebesar 96.8%, *reability* sebesar 83,.3% dan *usability* sebesar 96.8%, hal ini berarti kualitas property yang dihasilkan sudah benar sesuai fungsinya dan outputnya