

RINGKASAN

Pembuatan Game Visual Novel Edukasi “Let’s Be a SIP College Student” (Sub: Controller), Murpy Satriya Nugraha, Tahun 2021, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ika Widiastuti, S.ST., M.T. (Pembimbing)

Kehidupan kampus merupakan masa dimana mahasiswa menempuh masa perkuliahan dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di perguruan tinggi. Perguruan tinggi merupakan jenjang tertinggi untuk menuntut ilmu dalam pendidikan di Indonesia. Banyak mahasiswa merasa bahwa kehidupan kampus sulit dijalankan dan membosankan. Bahkan sering terjadi mahasiswa salah dalam memilih pergaulan dan merasa salah jurusan termasuk pada jurusan di bidang Teknologi Informasi yang terkenal sulit, sehingga membuat mahasiswa malas dan tidak bisa menjalankan perkuliahan dengan sepenuh hati.

Penggunaan *game* sebagai sarana edukasi merupakan salah satu cara efektif untuk mengedukasi seseorang, oleh karena itu dibuatlah *game visual novel “Let’s Be a SIP College Student”* sebagai sarana edukasi. Saat memainkan *game “Let’s Be a SIP College Student”* pemain akan disuguhkan beberapa fitur seperti memasukkan nama, memilih rute, melihat progress cerita, interaksi *npc*, mencatat materi, hingga mengikuti ujian. *Game* dapat berjalan pada platform *desktop pc*, *android*, maupun *web* dengan ketentuan jika melalui *web* harus menyediakan koneksi internet. *Game* berjalan sesuai dengan yang diinginkan setelah melalui tahap pengujian, tahap pengujian dilakukan dengan pengujian *black box* dan pengujian langsung oleh 30 *sample* pemain. Pengujian oleh *sample* pemain didokumentasikan melalui kuesioner google form. Kemudian hasil dari kuesioner google form tersebut digunakan sebagai acuan data analisis *Mc’Calls Quality* dengan mempertimbangkan 3(tiga) dari 5(lima) faktor *product operation* yang menghasilkan *correctness* sebesar 91.2%, *reliability* sebesar 90.3% dan *usability* sebesar 93.3%, hal ini berarti kualitas *controller* yang dihasilkan sudah benar sesuai fungsinya serta *outputnya*.