

## RINGKASAN

**Pembuatan Game Visual Novel Edukasi “Let’s be a SIP College Student” (Sub : Design & Story), M. Pandu Gautama Wiranagara, Tahun 2021, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ika Widiastuti, S.ST., M.T. (Pembimbing).**

Di masa kehidupan kampus banyak mahasiswa merasa bahwa kehidupan kampus sulit dijalankan dan membosankan. Bahkan sering terjadi mahasiswa merasa salah jurusan termasuk jurusan di bidang Teknologi Informasi yang terkenal sulit dalam melakukan *programming*, sehingga membuat mahasiswa malas dan tidak bisa menjalankan perkuliahan dengan sepenuh hati. Selain itu pada era revolusi industri 4.0 ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hal ini sejalan dengan semakin majunya industri hiburan seperti halnya *game*. Bermain *game* telah menjadi kegiatan sehari-hari para generasi muda termasuk mahasiswa dalam mengisi waktu luangnya. Bahkan tidak jarang sebuah *game* menjadi alasan seseorang untuk lupa waktu karena terlalu sibuk dalam bermain. Tentu hal ini dapat berdampak buruk, terutama bagi para mahasiswa yang memang dituntut untuk bisa manajemen waktu dengan baik agar tidak terhambat dalam perkuliahannya. Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi kehidupan kampus baik oleh mahasiswa maupun calon mahasiswa baru. Maka dibuatlah sebuah *game visual novel* edukasi “Let’s be a SIP College Student” yang dapat dimainkan di beberapa *platform*.

Game dengan jenis *visual novel* ini merupakan sebuah *game* yang menonjolkan sisi grafis dan alur cerita dengan penyajian berupa cerita bergambar yang disertai dengan opsi pilihan tindakan untuk menentukan cerita kedepannya. Pada *visual novel* tersebut menceritakan kisah sehari-hari dari seorang mahasiswa dalam menjalani kehidupan kampus, sehingga bisa memberikan gambaran kepada pemain tentang hal-hal apa saja yang biasanya terjadi di kehidupan seorang mahasiswa. Dalam tahap pengujian menggunakan *blackbox testing*, *game* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan target yang diharapkan. Melalui data

kuesioner dari 30 responden yang telah dianalisis dengan teori kualitas *McCall*, hasil perhitungan yang diperoleh yaitu nilai *correctness* sebesar 100%, *reliability* sebesar 94%, dan *usability* sebesar 87.2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas *design & story* yang dibuat sudah baik dan benar sesuai target fungsi serta *output* yang diharapkan