

## ABSTRAK

Muhammad Alif Akbar Satrio Widayanto, 14119001

### **PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA PEMOGRAMAN DASAR JAVA BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN RPG MAKER MZ.**

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2023.

Kata Kunci: Aplikasi, *Game*, Permainan, Edukasi.

(xi + 76 + Lampiran)

Penulis membuat *game* ini dikarenakan banyak orang yang merasa jenuh jika ingin belajar melalui literatur seperti buku, jurnal, dan artikel yang sudah tersedia. Diharapkan *game* ini bisa berjalan dengan lancar tanpa adanya *bug* dan *error* saat dijalankan serta sebagai media edukasi dan pembelajaran. Metode penelitian menggunakan metode studi pustaka. Aplikasi ini memiliki 2 tujuan untuk pemain dan pembuat, dari sisi pemain agar pemain nyaman dan mendapat ilmu tambahan tentang bahasa pemograman yang akan diberikan didalam *game* ini, sedangkan dari isi penulis *game* ini bisa dikembangkan diplatform lain seperti pada *android* agar orang-orang lebih mudah memainkannya tanpa ada batasan. Menu-menu yang terdapat di pemain telah diuji coba dengan metode *blackbox*. Dari isi aplikasi ini terdapat pemetaan soal-soal dan pembahasan pada tiap pertanyaan menjadi sesuatu yang menarik dan menjadi tantangan yang perlu diselesaikan *user* didalam *game* ini. Pada saat dilakukan uji coba, Aplikasi berhasil di *install* dan semua fitur dapat berjalan dengan baik.