

ABSTRAK

Muhammad Alim Adriansyah. 14119007

PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* “LEGEND OF TARNISHED” MENGUNAKAN UNITY BERBASIS WINDOWS

Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2022

Kata kunci: *Game*, Objek, *Script*, *Button*.

(xvi + 101 + Lampiran)

Penelitian ini bertujuan utama untuk meningkatkan pengalaman bermain *game* "Legend of Tarnished" melalui penambahan fitur – fitur tambahan dan peningkatan tingkat kesulitan, dengan tujuan meningkatkan minat pemain. Selain itu, penelitian ini juga berkomitmen untuk mendukung perkembangan industri *game* di Indonesia yang memiliki potensi besar di dalam industri ini. Dengan dorongan untuk menciptakan karya-karya kreatif yang berkualitas, penelitian ini berharap dapat memacu pertumbuhan talenta kreatif dan pengembang *game* berkualitas di Indonesia serta meningkatkan popularitas industri *game* Indonesia di tingkat nasional maupun internasional. Melalui kesuksesan "Legend of Tarnished," penelitian ini berupaya untuk memberikan inspirasi bagi pengembang *game* lokal untuk terus berinovasi, serta menarik perhatian investor dan pihak terkait untuk mendukung perkembangan industri *game* Indonesia melalui berbagai aspek, termasuk dukungan finansial, infrastruktur, dan peraturan yang mendukung. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *MDLC* (*Multimedia Development Life Cycle*), karena metode ini yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode *blackbox*, dan hasilnya menunjukkan bahwa semua fungsi dan fitur dalam *game* berjalan dengan baik serta pengujian dengan *UAT* yang mendapatkan hasil dengan presentase diatas 80%.

Daftar Pustaka (2019 – 2023).