

ABSTRAK

Yasser Bashara. 17118412

Aplikasi Game Platformer Edukasi “Leon Knight” Menggunakan Construct2
Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi
Informasi, Universitas Gunadarma, 2022.

Kata Kunci : Construct2, Game, Game Edukasi, Multimedia Development Life
Cycle.

(xiv+79+Lampiran)

Pada perkembangan teknologi dimasa kini, game merupakan salah satu industri permainan dari perkembangan teknologi yang sangat diminati oleh semua kalangan masyarakat terutama anak-anak. Maka dibuatlah aplikasi game “Leon Knight” berbasis desktop. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk membuat sebuah game platformer edukasi yang diharapkan dapat membantu anak dalam belajar dan juga bermain dengan Personal Computer (PC) mereka. Dikarenakan dalam aplikasi game “Leon Knight” ini mempunyai fitur pop-up quiz yang berisi tentang pengetahuan umum untuk anak-anak dan dibuat menggunakan software Construct2. Metode yang digunakan untuk membuat aplikasi game ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan pendistribusian dan dibuat menggunakan software Construct2. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan menggunakan Metode Black Box, hasil uji coba semua fungsi dalam aplikasi game “Leon Knight” telah berjalan dengan baik. Aplikasi game selanjutnya akan didistribusikan melalui penyimpanan online.

Daftar Pustaka (2016 - 2019)