

BAB II

LANDASAN TEORI



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

A. Data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Data menurut Fikry (2019:1), “Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu obyek (manusia, benda, kejadian, dll) yang disimpan dalam bentuk teks, angka, gambar, bunyi, simbol, atau kombinasinya.”

Data dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti pengukuran langsung, survei, sensor, atau rekaman digital. Dalam era digital saat ini, data biasanya disimpan dalam format elektronik dan dapat diakses dengan menggunakan komputer atau perangkat lainnya. Data memiliki peran penting dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, bisnis, teknologi, pemerintahan, dan banyak lagi. Data dapat digunakan untuk memperoleh wawasan yang bermanfaat, membuat keputusan yang lebih baik, serta mendukung perkembangan dan kemajuan dalam berbagai bidang.

B. Informasi

Informasi menurut Rusdiana (2014:75), “Informasi adalah suatu data atau objek yang diproses terlebih dahulu sedemikian rupa sehingga dapat tersusun dan terklasifikasi dengan baik sehingga memiliki arti bagi penerimanya yang selanjutnya menjadi pengetahuan bagi penerima tentang suatu hal tertentu yang membantu pengambilan keputusan secara tepat.”



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Informasi dihasilkan dari analisis, pengolahan, atau interpretasi data, yang kemudian dapat digunakan untuk membuat keputusan atau tindakan. Informasi memiliki beberapa karakteristik seperti akurat, relevan, terkini, dapat dipercaya, dan bermanfaat. Informasi juga dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, seperti laporan, grafik, tabel, atau visualisasi data lainnya.

C. Basis Data

Basis data menurut Fikry (2019;2), "Basis Data adalah Kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang diorganisasikan berdasar sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di *hardware* komputer dan dengan *software* digunakan untuk melakukan manipulasi data (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan tertentu, dan dihapus) dengan tujuan tertentu."

Database digunakan untuk menyimpan data dalam jumlah besar dan memungkinkan pengguna untuk mengakses, memanipulasi, dan memperbarui data dengan mudah dan cepat. Dalam sebuah *database*, data disimpan dalam tabel yang terdiri dari baris dan kolom, dan setiap kolom memiliki jenis data yang spesifik. *Database* juga memiliki kemampuan untuk melakukan pengolahan data, seperti penyaringan, pengurutan, atau penggabungan data dari tabel yang berbeda.

D. Sistem

Sistem Menurut Rusdiana (2014:29), "Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan dari sistem

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

tersebut. Maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai tujuan dan sasaran dalam ruang lingkup yang sempit.”

Sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling terkait dan memiliki fungsi khusus yang berkontribusi terhadap keseluruhan sistem. Sistem dapat bersifat fisik, seperti sistem mesin atau jaringan komputer, atau dapat bersifat non-fisik, seperti sistem manajemen atau sistem sosial. Setiap sistem memiliki batas atau lingkungan yang memisahkan sistem dari lingkungan luar yang berdampak pada sistem. Sistem juga memiliki *input* atau masukan, proses atau aktivitas dalam sistem, dan *output* atau keluaran. Selain itu, sistem dapat diatur untuk mencapai tujuan tertentu, baik itu secara otomatis atau dengan intervensi manusia.

E. Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut Rusdiana (2014:200), “Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang memiliki keterkaitan antara satu komponen dan komponen lain yang bertujuan menghasilkan informasi dalam bidang tertentu.”

Sistem informasi terdiri dari perangkat lunak, perangkat keras, data, prosedur, dan orang-orang yang bekerja di dalamnya. Sistem informasi digunakan untuk mengelola informasi yang berbeda, seperti informasi pelanggan, informasi keuangan, informasi produksi, dan informasi stok, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan keputusan, perencanaan strategis, dan pengelolaan operasi bisnis yang lebih efektif.

F. Extreme Programming





Extreme Programming menurut Roger (2010:72), “*Extreme Programming (XP) is a widely used approach to agile software development that emphasizes teamwork, communication, simplicity, and feedback.*”

XP melibatkan pengujian berkelanjutan, rilis yang sering, dan keterlibatan pelanggan selama proses pengembangan. XP berfokus pada penyampaian perangkat lunak yang berfungsi secepat mungkin dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan. Ini adalah pendekatan populer untuk tim pengembangan perangkat lunak yang berusaha meningkatkan produktivitas, kualitas, dan kepuasan pelanggan.

G. Teknologi

Teknologi menurut Rusdiana (2014:205), “Teknologi adalah suatu benda atau objek yang diciptakan oleh manusia yang dapat bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia,”

Teknologi mencakup berbagai hal, seperti perangkat lunak, perangkat keras, elektronik, telekomunikasi, energi, dan banyak lagi. Teknologi berperan penting dalam mendorong kemajuan dan perkembangan manusia dalam berbagai bidang, seperti sains, kesehatan, pertanian, dan produksi. Teknologi juga memberikan dampak besar pada kehidupan sehari-hari, memudahkan kita dalam melakukan pekerjaan, komunikasi, dan mengakses informasi.

H. Teknologi informasi

Teknologi informasi Menurut Rusdiana (2014:52), “Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan. Selain itu, teknologi informasi merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.”

Teknologi informasi digunakan dalam berbagai bidang seperti bisnis, kesehatan, pendidikan, dan hiburan. Contoh teknologi informasi yang umum digunakan termasuk komputer, internet, telepon seluler, perangkat lunak aplikasi, *database*, dan jaringan komputer. Teknologi informasi memungkinkan kita untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah, berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia, dan melakukan berbagai tugas secara efisien dan efektif.

I. Perancangan

Perancangan menurut Rusdi dan Muhammad (2017:5), “Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.”

Perancangan melibatkan pengumpulan informasi, analisis situasi, dan pemilihan strategi yang paling tepat untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Selain itu, perancangan juga melibatkan alokasi sumber daya dan waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Perancangan sangat penting dalam bisnis dan organisasi, karena membantu menetapkan arah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



yang jelas, membuat keputusan yang lebih baik, dan menghindari risiko dan kerugian yang tidak perlu.

J. Software

Software menurut Richard Fox (2013:14), “Sebuah program, yang dikenal juga sebagai *software*, adalah daftar instruksi yang memberitahu komputer apa yang harus dilakukan.”

Software terdiri dari program-program yang membantu pengguna melakukan tugas-tugas tertentu, seperti mengolah data, mengedit foto atau *video*, dan menjalankan *game*. *Software* juga terdiri dari sistem operasi yang mengelola sumber daya komputer seperti memori, penggunaan *CPU*, dan mengontrol *input* dan *output*.

K. Sistem Operasi

Sistem operasi menurut Richard Fox (2013:94), “Sistem operasi adalah sebuah program yang memiliki tugas utama untuk memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses *hardware* dan *software* dari sistem komputer.”

Sistem operasi memungkinkan pengguna untuk mengontrol tindakan *software*, dan melalui *software*, pengguna dapat mengontrol atau mengakses *hardware*.

Fungsi utama sistem operasi termasuk mengelola dan mengalokasikan memori, menjadwalkan tugas dan proses, menyediakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



antarmuka pengguna, mengelola operasi *input / output*, dan mengontrol perangkat periferal seperti printer, monitor, *keyboard*, atau mouse.

Contoh sistem operasi yang banyak digunakan termasuk Microsoft *Windows*, macOS, dan Linux. Sistem operasi seluler termasuk IOS dan iOS.

L. IOS

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

iOS menurut Yasir Abul Qadir (2010:9), “iPhone OS (iOS) adalah sebuah sistem operasi seluler yang dikembangkan oleh Apple Inc.”

iOS digunakan sebagai sistem operasi bawaan dalam perangkat seluler yang dikeluarkan oleh apple seperti iPhone, iPod, dan iPad. iOS berasal dari perkembangan lanjutan Mac OS X.

iOS menyediakan banyak fitur yang sudah terintegrasi di dalamnya seperti:

1. Siri: Asisten virtual Apple, yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat mereka menggunakan perintah suara.
2. iMessage: Layanan *instant messaging*, yang memungkinkan pengguna mengirim pesan teks, foto, *video*, dan media lain melalui internet.
3. Apple Pay: Layanan pembayaran seluler dan layanan dompet digital, yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan menggunakan kartu kredit mereka dengan aman untuk belanja.
4. Apple *Music*: Layanan streaming musik yang memungkinkan pengguna untuk mengakses lagu dan *video* musik.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



5. *App Store*: Marketplace *online* Apple, tempat pengguna dapat menelusuri dan mengunduh aplikasi untuk perangkat mereka.
6. *Facetime*: Layanan panggilan *video* Apple, yang memungkinkan pengguna melakukan panggilan *video* melalui internet.
7. *AirDrop*: Fitur yang memungkinkan pengguna berbagi *file* dengan cepat dan mudah antar perangkat iOS melalui Wi-Fi.
8. *iOS Security*: iOS dikenal dengan fitur keamanannya yang kuat, termasuk *built-in encryption*, *secure boot*, dan *secure app sandbox*.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

M. Strategy

Strategy menurut Joseph (2009,34), “Strategi adalah aturan keputusan yang secara lengkap ditentukan untuk memainkan sebuah permainan. Ini sangat rinci dan ditentukan dengan baik sehingga diperhitungkan setiap kontingensi. Ini bukan urutan tindakan, melainkan katalog rencana darurat: apa yang harus dilakukan, tergantung situasinya.”

Strategi mencakup tujuan jangka panjang, rencana tindakan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, serta cara untuk mengukur kemajuan dan keberhasilan. Strategi juga dapat diterapkan pada tingkat pribadi, seperti rencana karir atau rencana pengembangan pribadi untuk mencapai tujuan hidup.

N. Game

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Game menurut Katie dan Eric (2004:11), “*Game* adalah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur.”

Sebuah *game* mencakup aturan dan tujuan. Bermain *game* adalah aktivitas yang lebih terstruktur daripada bermain bersama mainan atau teka-teki.

Video game adalah sebuah *game* yang dimainkan dengan menggunakan perangkat elektronik, seperti komputer, konsol *game*, ponsel, atau tablet. *Video game* memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan lingkungan digital yang dibuat oleh pengembang *game* dan melakukan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan dalam permainan.

Ada berbagai genre *video game*, seperti:

1. *Action: Game* yang menampilkan tantangan fisik, termasuk kerjasama mata-tangan dan waktu reaksi.
2. *Adventure: Game* di mana pemain memainkan peran protagonist dalam cerita interaktif dengan memasukkan elemen eksplorasi dan pemecahan teka-teki dan tidak selalu mengenai tantangan fisik.
3. *Puzzle: Game* dengan tujuan mencari tahu solusi dengan memecahkan teka-teki, menavigasi, serta memanipulasi dan mengkonfigurasi ulang objek.
4. *Role-playing: Game* di mana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar berupa fiksi.
5. *Simulation: Game* yang umumnya dirancang untuk mensimulasikan aspek-aspek realitas nyata atau fiksi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



6. *Strategy*: *Game* yang berfokus pada pemikiran dan perencanaan yang matang untuk mencapai kemenangan. Terdapat beberapa subgenre *strategy* seperti MOBA, *Real-time strategy* (RTS), *Turn-based strategy* (TBS), dan *Tower defense*.

Video game dapat dimainkan secara sendiri atau dalam kelompok dengan pemain lain secara *online*. *Video game* juga telah digunakan untuk banyak tujuan selain hiburan, misalnya untuk pelatihan militer, simulasi medis, pendidikan, dan banyak bidang lainnya.

O. Game engine

Menurut Jared Halpern (2019:1), "*Game engine* adalah alat pengembangan perangkat lunak yang dirancang untuk mengurangi biaya, kompleksitas, dan waktu ke pasar yang dibutuhkan dalam pengembangan *video* permainan."

Game engine memberikan manfaat efisiensi yang luar biasa dengan mengurangi kebutuhan pengetahuan yang diperlukan dalam pengembangan *video game*. *Game engine* menghasilkan keuntungan yang besar dibandingkan dengan pembuatan *game* dari awal.

Ada banyak jenis *Game engine*, dan tidak ada aturan tentang fungsionalitas apa yang harus disediakan dalam *Game engine*. *Game engine* paling populer berisi beberapa atau semua fungsi berikut:

1. Mesin *render* grafis, mendukung 2D atau 3D grafis.
2. *Physics engine* yang mendukung deteksi tabrakan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



3. *Audio engine* untuk memuat dan memutar suara dan *file music*.
4. Dukungan *scripting* untuk mengimplementasikan logika *game*.
5. Sebuah *model* objek dunia mendefinisikan isi dan properti dari dunia *game*.
6. Penanganan animasi untuk memuat bingkai animasi dan menjalankannya.
7. *Network code* untuk memungkinkan *multi-player*, *DLC*, dan *leaderboard*.
8. *Multithreading* untuk memungkinkan logika *game* dijalankan serentak.
9. Manajemen memori program.
10. *Artificial intelligence* untuk lawan bermain atau *NPC*.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

P. Unity Game engine

Menurut Jared Halpern (2019:10), "*Unity* adalah *Game engine* yang sangat populer yang menyediakan banyak sekali keunggulan dibandingkan *Game engine* lain yang tersedia di pasaran saat ini. *Unity* menawarkan alur kerja *visual* dengan kemampuan dan dukungan *drag-and-drop scripting* dengan C#, bahasa pemrograman yang sangat populer. *Unity* sudah lama mendukung grafik 3D dan 2D, dan kumpulan alat untuk keduanya semakin berkembang canggih dan *user-friendly* dengan setiap rilis."

Unity menawarkan dukungan *cross-platform* untuk 27 platform berbeda dan memanfaatkan API grafis khusus untuk arsitektur sistem, termasuk Direct3D, OpenGL, Vulkan, Metal, dan beberapa lainnya. *Unity Teams* menawarkan kolaborasi proyek berbasis cloud dan integrasi berkelanjutan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Unity dapat dibidang memiliki dukungan yang lebih baik untuk pengembangan *game* seluler dan pengembangan *game* 2D. *Unity* adalah *game engine* paling populer di seluler, yang mencerminkan seberapa mampunya *game engine* ini. Ini juga memastikan bahwa adanya komunitas luar di luar sana untuk memberikan dukungan kepada pembuat, serta pasokan aset khusus yang hampir tak terbatas di *Asset Store*, yang secara drastis dapat mempercepat pengembangan. Banyak orang juga menyukai *Unity*, yang memungkinkan pengembang membuat *game* menggunakan sistem yang sederhana pada entitas dan komponen.

Q. Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti baik dalam objek maupun metodologi penelitian. Penelitian terdahulu tersebut dijadikan referensi dan acuan untuk peneliti melakukan penelitian ini. Melalui penelitian terdahulu ini peneliti mendapatkan informasi yang berguna untuk merancang dan membuat *strategy game* berbasis ios dengan *unity*.

Andre, Gregorius dan Liliana dari Universitas Kristen Petra melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Pembuatan *Turn Based Strategy Role Playing Game* Menggunakan *Unity Game engine*”. Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk membuat sebuah *game* bergenre strategi dan RPG yang dibuat dengan menggunakan *Unity* dan memiliki fitur-fitur dasar yang dimiliki *software* serupa.

Lourent, Arie, dan Alwin pada tahun 2018 melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun *Game Adventure* of Unsrat Menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Game Engine Unity”. Dalam penelitian tersebut mereka menggunakan *game engine unity* untuk membangun *game adventure* yang bertujuan untuk menyampaikan informasi edukasi mengenai kampus mereka.

Susi, Yudi dan Diyah pada tahun 2022, melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Agile Process* dengan *Model Extreme Programming* Dalam Pembuatan *Game RPG ‘The Realm of Unknown’* Menggunakan *MV RPG Maker*”. Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk membuat sebuah *game* bergenre *RPG* yang diharapkan dapat menghibur para pemain yang memiliki ketertarikan pada *game* bergenre *RPG* dengan menggunakan *model Extreme Programming* dalam pengembangan *game* tersebut.

Novita dari Institut Bisnis dan Informatika Kwik Gian Gie pada tahun 2014 melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BAHASA ASING UNTUK PERANGKAT ANDROID”.

Dalam penelitian tersebut dilakukan perancangan dan pembuatan *game* edukasi berbasis android dengan menggunakan *css3* dan *JQuery* yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan juga pendidikan bagi pemain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.