

Jurusan Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil 2010/2011

PENGEMBANGAN *GAME* BERBASIS PENGETIKAN DENGAN

MENGGUNAKAN XNA GAME STUDIO

Donny Putra Perdana 1100004523

Morris Darmo 1100006043

Williem 1100006453

Abstrak

Tujuan skripsi ini adalah untuk mengembangkan *game* berbasis pengetikan yang mempunyai unsur *fun* dalam permainannya, berguna untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam mengetik di komputer, mempunyai fitur *multiplayer* dan menjadi salah satu *game* yang edukatif. Metodologi yang digunakan di dalam penulisan skripsi ini yaitu *Interactive Multimedia System Design and Development Cycle* dimana penulis melakukan identifikasi kebutuhan informasi melalui analisis *game* sejenis dan analisis pemain *game*. Lalu penulis melakukan perancangan *game* dengan mendesain dokumen dan membuat perancangan layar dan sistem. Hasil yang dicapai dari perancangan tersebut adalah aplikasi *game* yang dapat dimainkan di tahap implementasi. Kemudian hasil tersebut dievaluasi demi perkembangan lebih lanjut. Simpulan yang didapatkan melalui penulisan skripsi ini adalah yaitu mampu mengembangkan *game* berbasis pengetikan yang mempunyai unsur *fun* dalam permainannya dan berguna untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam mengetik di komputer. Selain itu penulisan skripsi ini juga mampu mengembangkan *game* yang mempunyai fitur *multiplayer* dan edukatif.

Kata kunci

*Game*, XNA Game Studio™, *game* berbasis pengetikan