

# UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

---

School of Computer Science

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil tahun 2011/2012

APLIKASI PERMAINAN INTERAKTIF “*THE LAST GUARDIAN*” BERGENRE  
*ROLE-PLAYING GAME* DENGAN PENDEKATAN METODOLOGI *SCRUM*  
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE*

Kurniawan	1200969403
Puk Hengki	1200975002
Raymond Satria Dharmawan	1200975476

## Abstrak

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi permainan interaktif tiga dimensi dengan kontrol yang mudah diadaptasi serta memiliki elemen permainan yang menarik yang diharapkan bisa menjadi media hiburan bagi pengguna dalam mengisi waktu luangnya. Metode penelitian yang digunakan dalam proses penulisan skripsi ini ialah studi pustaka/studi literatur untuk mempelajari bahan-bahan terkait, melakukan observasi terhadap aplikasi-aplikasi permainan sejenis yang sudah ada, dan dilanjutkan dengan menyebarkan kuisioner untuk mengetahui spesifikasi pengguna. Sedangkan metode perancangan yang digunakan ialah metodologi *scrum* dan pembuatan diagram UML sesuai dengan spesifikasi sistem. Hasil yang dicapai ialah tersedianya sebuah aplikasi permainan interaktif dengan genre *role-playing game* berbasis tiga dimensi yang memberikan fleksibilitas kontrol kepada pengguna yang disertai dengan pemanfaatan sudut pandang kamera dengan optimal dan elemen permainan yang menarik dan seimbang dan didukung dengan elemen layar antarmuka yang mudah dimengerti dan dikuasai. Simpulan yang bisa diambil dari penulisan skripsi ini adalah tersedianya suatu sarana hiburan baru berupa aplikasi permainan (*game*) yang memiliki unsur *role-playing game* yang kompleks namun tetap dapat dinikmati bagi mereka yang tidak memiliki waktu luang untuk bermain *game*.

## Kata Kunci

Aplikasi, Permainan, Interaktif, *Role-playing game*, *Scrum*, *Unity*, *Engine*.