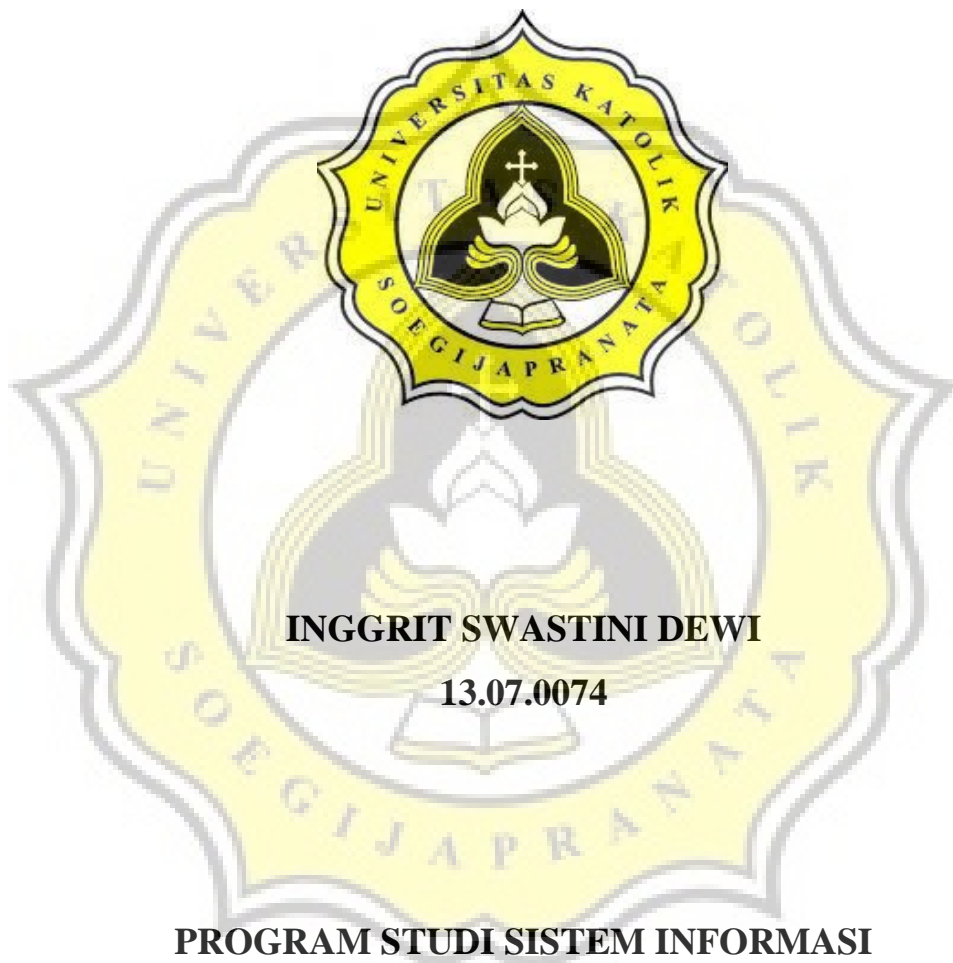


**GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN
DI PERGURUAN TINGGI**



INGGRIT SWASTINI DEWI

13.07.0074

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SEMARANG

2017

LAPORAN TUGAS AKHIR

GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN DI PERGURUAN TINGGI

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana Komputer program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



INGGRIT SWASTINI DEWI

13.07.0074

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2017

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Inggrit Swastini Dewi

NIM : 13.07.0074

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul “**Game Sebagai Media Pengenalan Jurusan di Perguruan Tinggi**” benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 15 Juli 2017

Yang menyatakan,

Inggrit Swastini Dewi

HALAMAN PENGESAHAN

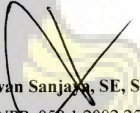
**GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN
DI PERGURUAN TINGGI**


Diajukan oleh :
INGGRIT SWASTINI DEWI
13.07.0074

Telah disetujui, tanggal 2016
Oleh

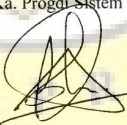
Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,


Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC
NPP. 058.1.2002.255


FX. Hendra Prasetya., S. T., M. T
NPP. 058.1.1997.206

Mengetahui / menyetujui
Ka. Progd. Sistem Informasi,


Bernardinus Harnadi, ST., MT., PhD
NPP. 058.1.1994.158

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN
DI PERGURUAN TINGGI**

Diajukan oleh :

INGGRIT SWASTINI DEWI

13.07.0074

Telah disetujui, tanggal 2016

Oleh

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC

NPP. 058.1.2002.255

FX. Hendra Prasetya, S. T., M. T

NPP. 058.1.1997.206

Mengetahui / menyetujui

Ka. Progdj Sistem Informasi,



Bernardinus Harnadi, ST., MT., PhD

NPP. 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Yesus Kristus yang telah melimpahkan berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Skripsi yang berjudul “GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN DI PERGURUAN TINGGI” dengan baik.

Terselesainya penulisan laporan ini adalah berkat dukungan dari banyak pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus,
2. Orang tua, keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberi semangat dan mendukung proses magang dan penulisan laporan ini,
3. Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC dan FX. Hendra Prasetya, S. T., M. T selaku dosen pembimbing 1 dan 2,
4. Serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan pembaca.

Semarang, 15 Juli 2017

Inggrit Swastini Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II. LANDASAN TEORI.....	3
2.1. Universitas dan Jurusan.....	3
2.1.1. Fakultas Ekonomi dan Bisnis.....	4
2.1.2. Fakultas Hukum	5
2.1.3. Fakultas Teknik.....	5
2.1.4. Fakultas Ilmu Komputer	6
2.1.5. Teknologi Pertanian	6
2.1.6. Ilmu Komunikasi	7
2.1.7. Ilmu Sastra/Ilmu Pengetahuan Budaya.....	7
2.1.8. Ilmu Kedokteran	7
2.1.9. Psikologi	8
2.1.10. Seni Rupa dan Desain	8
2.2. Minat dan Bakat	9
2.2.1. Konsep	9
2.2.2. Teori Holland	9
2.3. Game	19

2.3.1. Genre.....	19
2.3.2. <i>Visual Novel</i>	21
2.3.3. Construct 2.....	21
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1. Metode Pengembangan <i>Game</i>	22
3.1.1. Studi Pustaka.....	22
3.1.2. Wawancara.....	22
3.1.3. Kuesioner	23
3.2. Kerangka Pikiran.....	25
BAB IV. PEMBAHASAN.....	26
4.1. Alur Cerita.....	26
4.2. Pembuatan Game.....	28
4.2.1. Aset	28
4.2.2. Program.....	33
4.3. Pembahasan Hasil Survey	50
BAB V. KESIMPULAN.....	53
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57
LAMPIRAN 1. HASIL PRE-TEST GAME PENGENALAN JURUSAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pikiran.....	25
Gambar 4.2 Teman.....	29
Gambar 4.3 Pemandu 1.....	29
Gambar 4.4 Pemandu 2.....	29
Gambar 4.5 Ikon <i>Artistic</i>	30
Gambar 4.6 Ikon <i>Conventional</i>	30
Gambar 4.7 Ikon <i>Enterprising</i>	30
Gambar 4.8 Ikon <i>Investigative</i>	30
Gambar 4.9 Ikon <i>Realistic</i>	30
Gambar 4.10 Ikon <i>Social</i>	30
Gambar 4.11 Keterangan Ikon.....	31
Gambar 4.12 Background.....	32
Gambar 4.13 Tampilan Title Page.....	33
Gambar 4.14 Event Button pada Title Menu.....	33
Gambar 4.15 Tampilan Loading Page.....	34
Gambar 4.16 Event Sheet Loading Page.....	34
Gambar 4.17 Variable pada Event Sheet Kedua.....	35
Gambar 4.18 Event Button pada Layout.....	35
Gambar 4.19 Event dalam percakapan.....	36
Gambar 4.20 Tampilan Percakapan dalam Game.....	37
Gambar 4.21 Daftar Variable dalam Event Sheet 3.....	38
Gambar 4.22 Event Sheet pada Awal Mulai Layout.....	38
Gambar 4.23 Tampilan Tes Minat Bakat 1.....	39
Gambar 4.24 Tampilan Tes Minat Bakat 2.....	40
Gambar 4.25 Event Sheet Drag and Drop.....	41
Gambar 4.26 Event Sheet untuk Mengubah Gambar Ikon.....	42
Gambar 4.27 Event Sheet untuk Menampilkan Button Next.....	42
Gambar 4.28 Tampilan Tes Minat Bakat 3.....	42
Gambar 4.29 Event Sheet pada Saat Button Next di-klik.....	43
Gambar 4.30 Event Sheet pada saat Button Next di-klik untuk yang keempat kali	44
Gambar 4.31 Event Sheet untuk menentukan Nilai Tertinggi.....	44
Gambar 4.32 Event Sheet untuk menentukan Nilai Tertinggi Kedua.....	45
Gambar 4.33 Event Sheet untuk menentukan Nilai Tertinggi Ketiga.....	45
Gambar 4.34 Event Sheet untuk Menampilkan Hasil 3 Nilai Tertinggi.....	46
Gambar 4.35 Event Sheet untuk Menunjukkan Deskripsi Hasil.....	47
Gambar 4.36 Event Sheet untuk Kembali atau Lanjut.....	48
Gambar 4.37 Event Sheet untuk Pilihan Jurusan.....	48

Gambar 4.38 Event Sheet untuk Kompetensi, Kurikulum, dan Profil.....	49
Gambar 4.39 Event Sheet untuk Kembali ke Pilihan.....	49
Gambar 4.40 Post-Test: Pendidikan Responden.....	50
Gambar 4.41 Post-Test: Apakah Game Sudah Memberikan Informasi yang Diinginkan.....	51
Gambar 4.42 Post-Test: Apakah Game Membantu Menentukan Pilihan.....	51
Gambar 4.43 Post-Test: Seberapa Membantunya Game Dalam Memberikan Informasi	51
Gambar 4.44 Post-Test: Seberapa Membantunya Game Dalam Menentukan Jurusan	52



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Inggrit Swastini Dewi

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Game Sebagai Media Pengenalan Jurusan di Perguruan Tinggi”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 15 Juli 2017

Yang menyatakan

Inggrit Swastini Dewi

ABSTRAK

Perkembangan zaman sekarang ini menuntut manusia untuk memiliki pendidikan yang tinggi dan keahlian dalam bidang tertentu. Karenanya, banyak perguruan tinggi yang mulai membuka jurusan-jurusan baru mengikuti perkembangan dan minat yang semakin beragam. Namun, banyaknya jurusan yang ada sekarang membuat banyak siswa SMA kesulitan dalam menentukan perguruan tinggi mana dan jurusan apa yang sebaiknya mereka pilih. Kurangnya pemahaman terhadap minat dan bakat diri sendiri, serta kurangnya sumber yang dapat memberi pengenalan tentang jurusan-jurusan di perguruan tinggi juga ikut menambah kesulitan memilih.

Karena itulah, diperlukan media yang dapat membantu para siswa untuk mengenali potensi mereka, memberi informasi mengenai jurusan-jurusan yang sesuai dengan minat mereka, dan membantu mereka menentukan jurusan yang sesuai untuk mereka dengan menarik dan sederhana.

Konsep dari game pengenalan jurusan ini disusun berdasarkan sumber seperti wawancara dengan narasumber serta kuesioner, dimana di dalam game, pemain dapat mencari tahu tentang minat dan bakatnya serta jurusan yang sesuai dengan mereka, serta mata kuliah dan profesi-profesi yang berhubungan dengan jurusan tersebut. Tes minat bakat di dalam game ini disusun berdasarkan Teori Holland.

Kata Kunci: game simulasi, jurusan universitas, minat bakat, visual novel

ABSTRACT

Today's development requires people to have higher education and expertise in a particular field. Because of that, many universities or colleges are beginning to open new majors to suit the increasingly growing and diverse interests. However, the increasing number of majors could make it difficult for many high school students in determining the university or colleges and department they should take. A lack of understanding of their own personal interests and talents, as well as information about said universities or colleges and majors also add to the difficulty of choosing.

Therefore, an interesting and simple media to help students to know their potential, provide information about the majors according to their interests, and help them determine the right path is needed.

The concept of this major introducing game is based on sources such as interviews with interviewees and questionnaires. In the game, players can find out their interests, talents and appropriate majors, as well as courses and professions related to those majors. Aptitude test in this game is based on Holland's Theory.

Keywords: interest, simulation games, university majors, talent, visual novels

