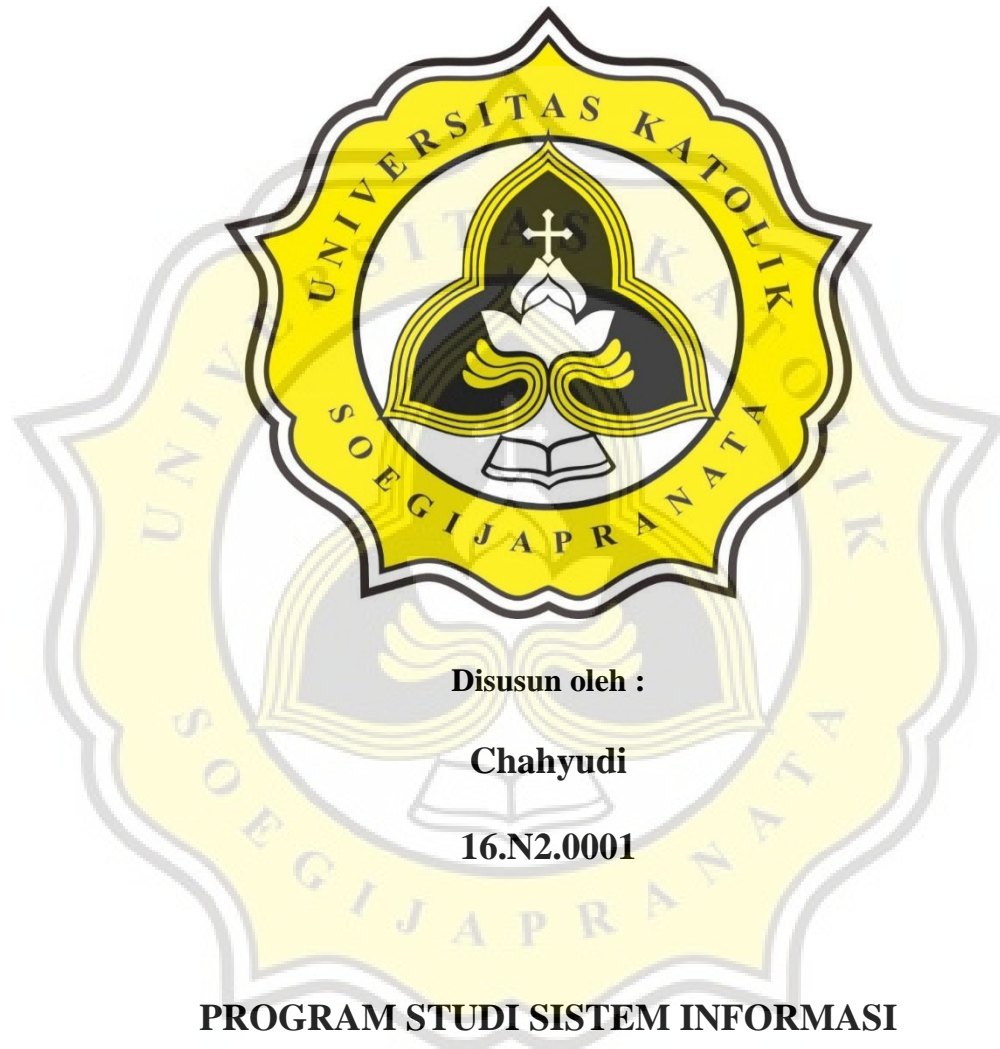


# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual  
Novel (Wawir Kolase VN)**



**Disusun oleh :**

**Chahyudi**

**16.N2.0001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

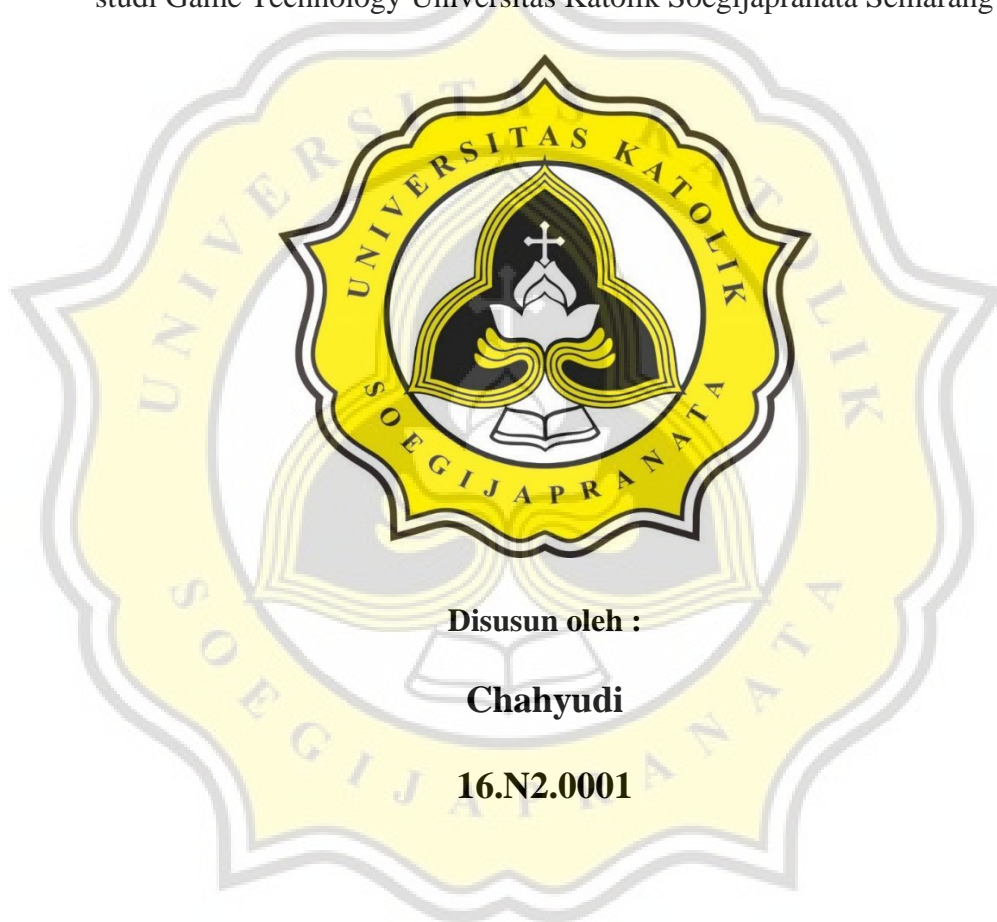
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG 2023**

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN)**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer Program  
studi Game Technology Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun oleh :

**Chahyudi**

**16.N2.0001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG 2023**

# **HALAMAN PENGESAHAN**

## **Video Game Wara wiri di Kota Lama**

### **Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN)**

**Diajukan Oleh :**

**Chahyudi**

**16.N2.0001**

Telah disetujui,

Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.

Dr. Bernardinus Harnadi S.T.,

NPP 05811997206

M.T.

NPP 05811994158

Mengetahui / menyetujui

KaProgdi Sistem Informasi

Agus Cahyo Nugroho, ST., MT, PhD

NPP: 058.1.1994.158



## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : VIDEO GAME WARA WIRI DI KOTA LAMA SEMARANG BERBASIS  
VISUAL NOVEL

Diajukan oleh : CHAHYUDI

NIM : 16.N2.0001

Tanggal disetujui : 30 Januari 2023

Telah setuju oleh

Pembimbing 1 : Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.

Pembimbing 2 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Penguji 1 : Dr. T. Brenda Ch S.T., M.T.

Penguji 2 : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.

Penguji 3 : Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.

Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.

Dekan : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.N2.0001](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.N2.0001)

Works database

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

### TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chahyudi

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah

saya yang berjudul : **“Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN)”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 30 Januari 2023

Yang menyatakan



**Chahyudii**

HALAM PENGANTAR

Ditanda Tangan:

Nama : CRIAYUDI  
NIM : 16.92.1001  
Program Study : Sistem Informatika Game Technology  
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini saya tulis skripsi "WAKU WIRI KOLEANI" dengan nama dikecualikan sendiri dan bebas dari plagiarisme dan tidak sama dengan judul tesis yang saya kerjakan.

Semarang, 2023

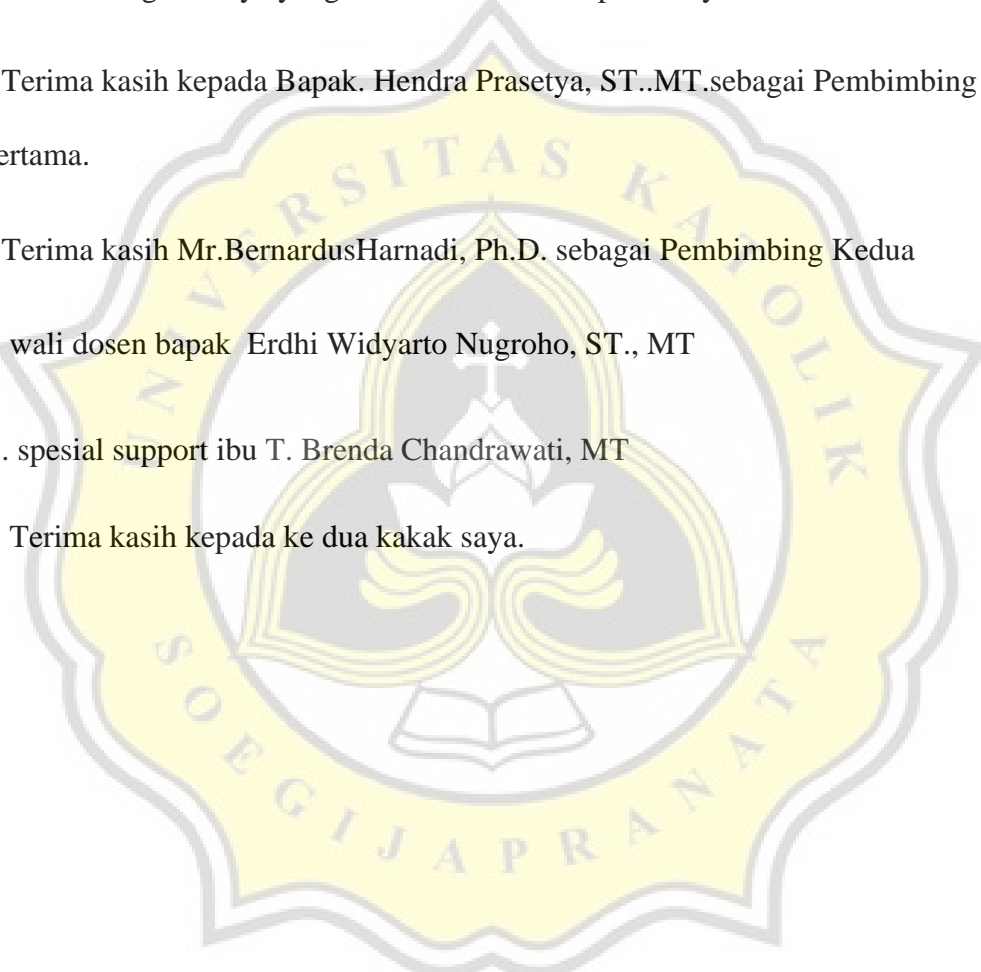
Criby.

  
CIBYUDI

# TERIMAKASIH

saya dedikasikan terimakasih untuk:

- 1.kedua orang tua saya yang memberikan kesempatan saya merasakan kuliah
- 2.Terima kasih kepada Bapak. Hendra Prasetya, ST..MT.sebagai Pembimbing Pertama.
- 3.Terima kasih Mr.BernardusHarnadi, Ph.D. sebagai Pembimbing Kedua
4. wali dosen bapak Erdhi Widyarto Nugroho, ST., MT
- 5 . spesial support ibu T. Brenda Chandrawati, MT
6. Terima kasih kepada ke dua kakak saya.



## ABSTRACT

Game ini dibuat berfokus pada penggunaan diluar wilayah kota semarang agar memudahkan memperkenalkan kota lama semarang dan meningkatkan wisatawan luar bisa lebih mengenal tempat-tempat kota lama di semarang yang mungkin bisa dapat menjadi liburan bersama keluarga pada masa liburan Panjang dan dapat meningkatkan minat wisatawan luar agar dapat berkunjung ke kota lama semarang. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :Mengetahui wisatawan yang diluar kota semarang dapat meningkat.Mengetahui pengimplementasian Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN). Mengetahui respon pengguna mengenai Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN). Game WaraWiriKolase dikerjakan menggunakan Engine Counstruck 3.

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah flow chart waterfall , dilakukan tahap pengujian terhadap 6 responden ,terdiri dari wisatawan untuk mengenal kota lama semarang.

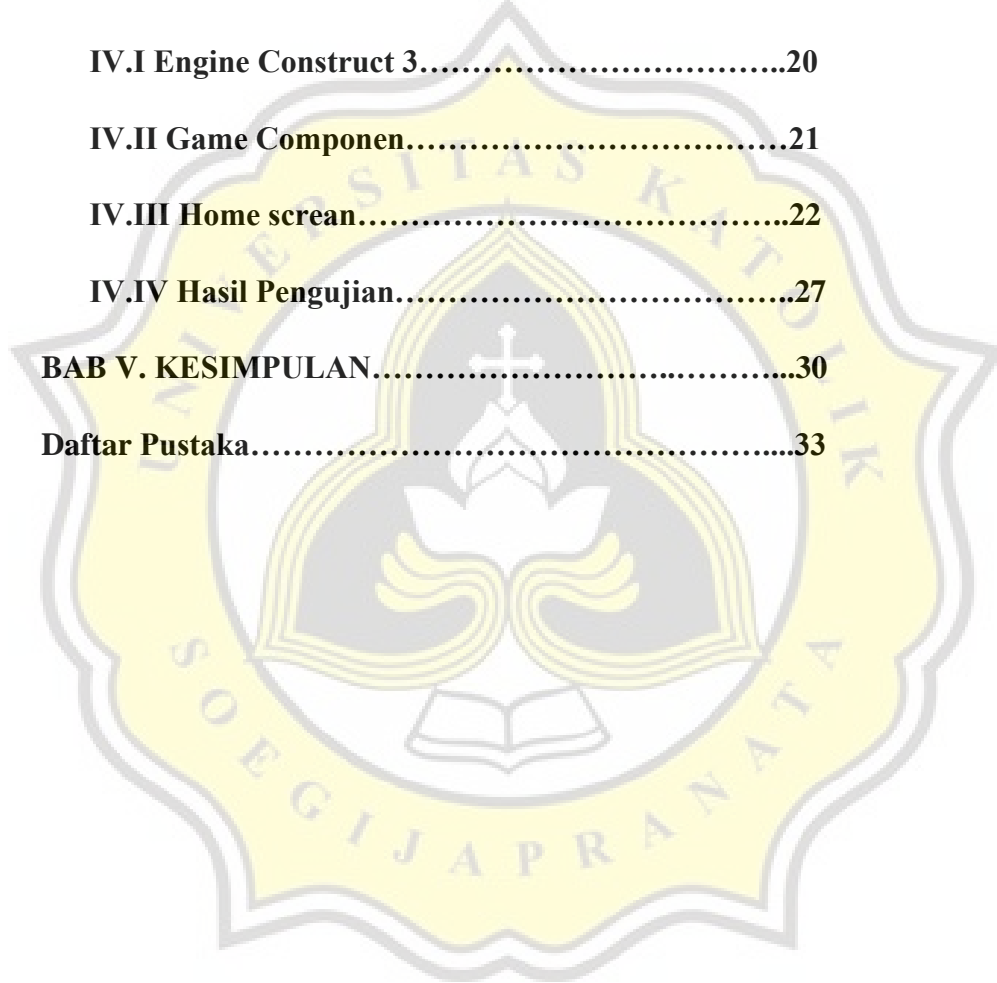
keyword : Kota lama, game visual novel,wisatawan ,construct 3.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	1
Halaman Pengesahan.....	3
Halaman Pernyataan.....	4
Halaman Dedikasikan.....	5
Abstrak.....	6
Daftar Isi.....	7
<b>BAB I. Pendahuluan.....</b>	<b>9</b>
<b>I.I Lantar Belakang .....</b>	<b>9</b>
<b>I.II Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>I.III Tujuan Penelitian.....</b>	<b>10</b>
<b>I.IV Batasan Masalah.....</b>	<b>11</b>
<b>I.V Manfaat Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>12</b>
<b>II.I Pengertian Video Game.....</b>	<b>12</b>
<b>II.II Pengertian Wisatawan.....</b>	<b>12</b>
<b>II.III Pengeertian Kota lama Semarang.....</b>	<b>13</b>
<b>II.IV Pengertian Visual Novel.....</b>	<b>15</b>
<b>II.V Pengertian Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel.....</b>	<b>15</b>
<b>BAB III. Metode Penelitian.....</b>	<b>17</b>

III.I Suber data .....	17
III.II Populasi dan sempel penelitian.....	17
III.III Teknik Pengumpulan data.....	17
III.IV Metode Penelitian.....	18
<b>BAB IV. Pembahasan dan Pembuatan Game.....</b>	<b>20</b>
IV.I Engine Construct 3.....	20
IV.II Game Componen.....	21
IV.III Home screan.....	22
IV.IV Hasil Pengujian.....	27
<b>BAB V. KESIMPULAN.....</b>	<b>30</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>33</b>



## DAFTAR GAMBAR

1.1	Gambar 2.1 kota lama semarang.....	15
1.2	Gambar 2.2 Game Visual Novel.....	14
1.3	Gambar 1. Diagaram Alur Pembuatan Game.....	17
1.4	Gambar 2.Program Construct 3.....	19
1.5	Gambar 3. Menu di Construct 3.....	20
1.6	Gambar 4. Asset Game Lum dan Pia.....	21
1.7	Gambar 5. Asset Game Object Permainan.....	22
1.8	Gambar 6. Bagian opening.....	23
1.9	Gambar 7. awal cerita.....	24
1.10	Gambar 8. Tampilan pembuka ketika sampai semarang.....	24
1.11	Gambar 9. Rintangan 1.....	25
1.12	Gambar 10. Rintangan 2.....	25
1.13	Gambar 11. Rintangan 3.....	26

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Tampilan Game Warawiri Kolase.....26
2. Tabel 2. Kebergunaan game dalam Mengenalkan wisata kota lama.....27
3. Tabel 3. Kesenangan dalam memainkan game.....27
4. Tabel 4. Kertertarikan bermain game lagi.....27

