

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL BERBASIS WEB
UNTUK MEMPERKENALKAN PERPUSTAKAAN UNIKA**



Alfonsus Alvin L.K

16.N2.0003

**JURUSAN GAME TECHNOLOGY
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2023

PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL BERBASIS WEB UNTUK MEMPERKENALKAN PERPUSTAKAAN UNIKA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komputer



Alfonsus Alvin L.K

16.N2.0003

**JURUSAN GAME TECHNOLOGY
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2023

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi semakin terlihat dampaknya dalam kehidupan sehari - hari manusia. Salah satu aspek yang terkena dampak dari berkembangnya teknologi adalah perpustakaan, perpustakaan harus bisa menunjukkan kepada generasi baru bahwa perpustakaan juga bisa beradaptasi seiring dengan berkembangnya teknologi[1]. Tentunya hal ini juga berlaku bagi perpustakaan Unika Soegijapranata, game “mengetahui perpustakaan” akan membantu pemain mengetahui dan mempelajari fasilitas yang dimiliki oleh perpustakaan Unika Soegijapranata.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat game yang memperkenalkan perpustakaan Unika Soegijapranata yang menarik untuk dimainkan, selain itu game ini ditujukan untuk kalangan umum. Jadi yang dibuat adalah game Visual Novel berbasis web dengan menggunakan Ren'Py menggunakan berbagai aset yang bersifat royalti free.

Untuk survey, Total subjek yang didapat adalah 34 orang yang sebagian besar berusia 22 - 24 tahun. Hasil survey yang didapat cukup valid dan reliabel, selain itu hasil korelasi yang didapat mengatakan bahwa Enjoyment dan Effort Expectancy memiliki pengaruh yang tinggi terhadap Behavior Intention sedangkan Performance Expectancy memiliki pengaruh yang moderat.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah game dengan genre visual novel dimana pemain bisa membaca dan menjawab kuis mengenai perpustakaan Unika dan berbagai fasilitas yang terdapat didalamnya dan untuk membuat game tersebut menarik di dalam game terdapat kuis untuk menguji pengetahuan pemain.

Kata kunci : Visual novel, Game, Ren'Py, Mengetahui Perpustakaan, MySQL, Berbasis Web

ABSTRACT

As technology develops, its impact can be felt in human daily life. One of the aspects affected by the development of technology is the library. The library must be able to show the new generation that they can also adapt as technology evolves[1]. Of course this also applies to the library of Unika Soegijapranata, the game "mengenal perpustakaan" will help players get to know and learn about the facilities owned by the library of Unika Soegijapranata.

The purpose of this research is to design and create game that introduces the Unika library that is also interesting to play. This game is intended for the general public. So the planned game is going to be a web-based Visual Novel game using Ren'Py using various assets that are royalty free.

For the surveys. The total subjects were 34 people, most of them were 22-24 years old. For the results of the survey, the results were valid and reliable. The correlation result says that Enjoyment and Effort Expectancy have a high influence on Behavior Intention, while Performance Expectancy has a moderate effect.

The end result of this research is a visual novel game where players can read and answer quizzes about the library of Unika and the various facilities owned by them. To make the game interesting there are quizzes for each floor.

Keywords: Visual novel, Game, Mengenal Perpustakaan, MySQL, Web-Based