

**SKRIPSI**  
**PENGENALAN CARA MELAKUKAN STUDI KE LUAR NEGERI**  
**DENGAN MENGGUNAKAN BOARDGAME**



**DISUSUN OLEH:**  
**KOSMAS DWIPUTRA**  
**16.N2.0005**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2023**

**SKRIPSI**  
**PENGENALAN CARA MELAKUKAN STUDI KE LUAR NEGERI**  
**DENGAN MENGGUNAKAN BOARDGAME**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi**  
**Salah Satu Syarat Memperoleh**  
**Gelar Sarjana Komputer**  
**Program Studi Game Technology**  
**Universitas Katolik Soegijapranata Semarang**



**DISUSUN OLEH:**  
**KOSMAS DWIPUTRA**  
**16.N2.0005**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2023**

## ABSTRAK

Memilih arah studi menjadi masalah yang dialami oleh sebagian pelajar yang ada di Indonesia. Banyak pelajar merasa salah jurusan ketika telah menempuh studi lanjut. Dan ketika pelajar mengambil keputusan dalam pengambilan jurusan, banyak yang memilih jurusan berdasarkan pilihan teman hingga akhirnya banyak yang merasa salah memilih jurusan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat board game yang dapat mengenalkan dan memberikan wawasan cara kerja Konsultan Pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan mencari segala informasi yang berkaitan dengan konsultan pendidikan, lalu merancang dan membuat board game berdasarkan informasi yang telah didapat dan kemudian dilakukan pengujian dengan mencari responden untuk memainkan board game pengenalan profesi konsultan pendidikan. Setelah melakukan pengujian, terdapat responden yang masih merasa kurang jelas tentang profesi, tugas dan cara kerja konsultan pendidikan yang berada pada Board Game Pengenalan Profesi Konsultan Pendidikan.

Kata kunci : Board Game, Jurusan, Konsultan Pendidikan, Pelajar, Wawasan

