

# LAPORAN SKRIPSI

**Integrasi *Game* Trivia di Dalam *Metaverse* Mall Pelayanan Publik**

**Kota Semarang**



**DANIEL PRASETYA WIDIANTO**

**19.N2.0005**

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

**2024**

# **Integrasi *Game* Trivia di Dalam *Metaverse* Mall Pelayanan Publik**

**Kota Semarang**

Diajukan dalam rangka remmenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer  
program studi Game Technology  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Semarang



**DANIEL PRASETYA WIDIANTO**

**19.N2.0005**

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

**2024**

## ABSTRAK

Stand yang beragam di dalam *metaverse* mall pelayanan publik serta kurangnya edukasi membuat masyarakat terkadang menjadi bingung dalam melakukan kegiatan di dalamnya. *metaverse* mall pelayanan publik merupakan sebuah wadah *virtual* yang digunakan untuk melakukan kegiatan pelayanan publik. Teknologi *metaverse* ini di implementasikan di dalam sebuah *game* dan dimaksudkan agar unsur edukasi dapat tersampaikan dengan baik akibat adanya unsur hiburan yang ada.

Tujuan pembuatan *game* MPP *quiz* adalah untuk mengetahui respon pengguna mengenai penerapan *game* trivia yang di dalamnya memuat unsur edukasi yang dikemas oleh teknologi *metaverse*. Metode penelitian yang digunakan adalah *waterfall* metode ini terdiri dari lima tahap yang ada di dalamnya yang pertama adalah tahap *requirement* (pengecekan terhadap seluruh syarat), setelah itu lanjut ke tahap *design* (membuat tampilan *game* agar terlihat menarik), setelah *design* selesai maka akan lanjut ke tahap *implementation* (memasukan dan menata *asset* yang ada di aplikasi *unity* dan mulai menyusun *code*), setelah tahap sebelumnya selesai maka *game* akan di tes dan ditentukan sudah sesuai atau belum (*verification*) dan apabila ada saran atau kritik dari para *player* maka *developer* harus masuk ke dalam tahap *maintenance* (perbaikan *game*), metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah kuantitatif dan dikemas dalam bentuk kuesioner.

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan *game* MPP *quiz* diterima sebagai media edukasi dan pengenalan terhadap sistem pelayanan publik di Kota Semarang dikarenakan variabel dalam *game* ini saling berkorelasi antara satu dengan yang lainnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* MPP *quiz* berhasil melewati uji tersebut dan layak dijadikan sebagai *game* edukasi yang terkait erat dengan pelayanan publik di Kota Semarang.

**Kata kunci:** edukasi, *game* trivia, mall pelayanan publik, *metaverse*, pelayanan publik