

LAPORAN SKRIPSI
“LINGUA JOURNEY” GAME PERSIAPAN
UJIAN TOEFL



SAMUEL MATTHEW GUNAWAN

21.N2.0001

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

LAPORAN SKRIPSI
“LINGUA JOURNEY” GAME PERSIAPAN
UJIAN TOEFL

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer



SAMUEL MATTHEW GUNAWAN

21.N2.0001

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan salah satu syarat penting dalam dunia akademik maupun profesional selaku bahasa internasional, kemampuan berbahasa Inggris sering diukur melalui tes standar internasional seperti TOEFL. Namun, metode pembelajaran biasa yang monoton bisa membuat peserta didik merasa bosan dan kurang motivasi. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan *Lingua Journey*. *Lingua Journey* merupakan *game* edukasi yang dirancang untuk membantu pengguna mempersiapkan diri menghadapi ujian TOEFL. *Game* ini dibuat menggunakan Unity Engine dengan bantuan teknologi basis data untuk mengelola soal dan jawaban, mengadaptasi empat keterampilan utama dari TOEFL, yaitu *Grammar*, *Reading*, *Listening*, dan *Writing*. Selain itu, sistem juga dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis pada bagian *Writing* yang memanfaatkan kecerdasan buatan. Setiap keterampilan dihadirkan dengan kuis interaktif menggunakan sistem *turn-based*. Desain permainan menggabungkan elemen *game* seperti *Hero*, *Enemy* dan *Health Bar*, yang memberikan umpan balik kepada pemain. Hasil kuesioner terhadap 35 responden digunakan sebagai data kualitatif dan hasilnya mayoritas menjawab dengan positif, sehingga *Lingua Journey* dinilai dapat membantu dalam persiapan ujian TOEFL.

Kata Kunci : basis data, *game* edukasi, pembelajaran interaktif, penilaian otomatis, TOEFL



ABSTRACT

English is one of the essential requirements in the world of education and professional as an international language, the skill of English proficiency often scaled using a test with international standards such as TOEFL. However, monotonous learning methods can make learners feel bored and less motivated. Therefore, this research presents *Lingua Journey*, *Lingua Journey* is an educational game designed to help users in preparing for a TOEFL test. This game is created using Unity Engine with the help of database technology for managing questions and answers, adapting four main skills, that is Grammar, Reading, Listening, and Writing. Besides that, the system also equipped with automatic assessment feature on the Writing section which utilize artificial intelligence. Each skill is presented with interactive quiz using a turn-based system. Game design combining game elements such as Hero, Enemy, and Health Bar, which give feedback to the player. Questionnaire results of 35 respondents used as a qualitative data and majority of the result answered positively, so that *Lingua Journey* considered helpful on TOEFL test preparation.

Keywords: automatic assessment, database, educational game, interactive learning, TOEFL

