

**Laporan Skripsi**

**INTEGRASI PERMAINAN BATTLE ROYALE DENGAN  
TABLETOP GAME UNTUK MEMBANTU KEMAMPUAN  
DECISION MAKING**



**Disusun oleh :**

**Nicholas Febrianto**

**19.N2.0018**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2023**

**Laporan Skripsi**

**INTEGRASI PERMAINAN BATTLE ROYALE DENGAN  
TABLETOP GAME UNTUK MEMBANTU KEMAMPUAN  
DECISION MAKING**

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



**Disusun oleh :**

**Nicholas Febrianto**

**19.N2.0018**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2023**

## ABSTRAK

Keterampilan pengambilan keputusan yang efektif sangat penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks permainan, di mana pilihan memiliki konsekuensi yang besar. Permainan papan, yang dikenal karena sifat strategisnya, menyediakan platform ideal untuk mengasah keterampilan ini

Penelitian ini bertujuan untuk memahami keterampilan pengambilan keputusan dengan menggunakan permainan papan, menggunakan metodologi Rapid Application Development (RAD) untuk mengumpulkan data, menerapkan pembaruan, dan meningkatkan pengalaman bermain game.

Proyek ini menggunakan Unity untuk membuat aplikasi yang menambah gameplay. Hasil dari upaya ini adalah permainan papan khas yang berbeda dari permainan meja konvensional, menawarkan pengalaman baru dan menarik kepada para pemainnya.

Kata kunci: Pengambilan Keputusan, Tabletop Game, Battle Royale, RAD

