

SKRIPSI

**GAME EDUKASI INVESTASI BERJANGKA BERBASIS
AUGMENTED REALITY**



EDWARD WINATA SUGIANTO PUTRA

20.N2.0001

PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2024

LAPORAN SKRIPSI

**GAME EDUKASI INVESTASI BERJANGKA BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**



EDWARD WINATA SUGIANTO PUTRA

20.N2.0001

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

ABSTRAK

Investasi merupakan aspek penting dalam kehidupan finansial individu dan masyarakat secara keseluruhan. Namun, masih banyak masyarakat yang belum memahami konsep investasi, risiko, dan pengelolaan keuangan. Metode pendidikan investasi konvensional seperti buku teks memiliki efektivitas yang terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi game edukasi yang berbasis Augmented Reality (AR), yang dirancang untuk mengenalkan konsep investasi kepada masyarakat secara interaktif dan mendalam.

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metodologi waterfall, sedangkan untuk penelitian sendiri menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan tinjauan pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game "Invesi" berhasil membantu pengguna memahami konsep investasi dengan lebih baik. Game ini menyediakan narasi dan tes interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknologi AR memiliki potensi besar dalam pendidikan, khususnya dalam memperkenalkan konsep investasi. Game "Invesi" berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang investasi tetapi juga menarik minat pengguna untuk belajar lebih lanjut. Ini menunjukkan bahwa integrasi elemen interaktif dan edukatif dalam game berbasis AR dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan literasi finansial.

Kata Kunci: Game Edukasi, Augmented Reality, Investasi, Literasi Finansial