

Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon

Title	Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon
Author Order	5 of 6
Accreditation	
Abstract	<p>Video-game merupakan sebuah teknologi multimedia yang didalamnya mengedepankan unsur hiburan dan memberikan interaksi dengan penggunanya atau biasa disebut dengan pemain. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan metode pengembangan Arnold Hendrick's Game Development Life Cycle dalam pembuatan video game bergenre puzzle-RPG yang bernama Enigma's Dungeon. Game ini merupakan sebuah game bertipe Top-Down RPG dengan genre adventure dan puzzle. Pada setiap area diharuskan untuk memecahkan beberapa puzzle agar bisa melanjutkan ke area selanjutnya. Selain puzzle, player juga harus berhati-hati terhadap jebakan dan monster pada setiap areanya, dan mencegah kematian karakter. Dengan adanya puzzle di dalam game ini, pemain dapat mengasah otaknya untuk mencari cara untuk menyelesaikan teka-teki pada setiap areanya. Hasil dari pengujian black box testing menyatakan aplikasi telah dibangun sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian compatibility testing menyatakan aplikasi dapat berjalan baik di system operasi Windows 7, Windows 8, dan Windows 10, sedangkan hasil user acceptance test, rata-rata persentase nilai setiap pertanyaan mencapai angka 96,75% dengan kategori "Sangat Baik".</p>
Publisher Name	CV Firmos
Publish Date	2022-04-17
Publish Year	2022
Doi	DOI: 10.54082/jiki.26
Citation	
Source	Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika
Source Issue	Vol 2 No 2 (2022): JIKI - Desember 2022
Source Page	113-126
Url	https://jiki.jurnal-id.com/index.php/jiki/article/view/26/21
Author	Ir. YOGIEK INDRA KURNIAWAN, S.T, M.T