

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

<b>Title</b>	Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon
<b>Author Order</b>	5 of 6
<b>Accreditation</b>	
<b>Abstract</b>	<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>
<b>Publisher Name</b>	CV Firmos
<b>Publish Date</b>	2022-04-17
<b>Publish Year</b>	2022
<b>Doi</b>	DOI: 10.54082/jiki.26
<b>Citation</b>	
<b>Source</b>	Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika
<b>Source Issue</b>	Vol 2 No 2 (2022): JIKI - Desember 2022
<b>Source Page</b>	113-126
<b>Url</b>	<a href="https://jiki.jurnal-id.com/index.php/jiki/article/view/26/21">https://jiki.jurnal-id.com/index.php/jiki/article/view/26/21</a>
<b>Author</b>	Ir. YOGIEK INDRA KURNIAWAN, S.T, M.T