

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

School of Computer Science

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil tahun 2011/2012

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME BERBASIS WEB YANG BERTEMAKAN SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA

Brian Japutra 1200991372

Golan Hidayat 1200943612

Yohannes 1200976724

Kelas/Kelompok : 07PDT/1

ABSTRAKSI

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk memberikan hiburan kepada *user* dalam bentuk *game*, sekaligus *user* tersebut dapat mempelajari sejarah kerajaan Indonesia, yaitu Majapahit, Sriwijaya, Kediri dan Singasari. Tujuan kepada penulis skripsinya sendiri adalah untuk mempelajari pembuatan suatu *game* secara mendalam. Metode penelitian yang digunakan adalah metode spiral, metode observasi yang digunakan adalah kuisioner dengan target mahasiswa. Data observasi yang telah didapat akan digunakan sebagai pendukung penelitian dan perancangan skripsi ini. Dari penelitian yang dilakukan, maka terciptalah suatu *game* bernama PATKA Online yang berbasiskan *web (online)*, mengandung unsur sejarah yang cukup kuat, sambil mengasah kemampuan *user* untuk melakukan strategi demi memenangkan pertempuran. *Game* ini juga didukung dengan fitur-fitur yang cukup variatif sehingga *user* dapat menentukan sendiri seperti apa pasukan yang dikehendaknya. Dengan begitu diharapkan *game* ini dapat membantu dalam mengingat sejarah Indonesia yang sangat luar biasa sekaligus menghibur *user* yang ada di dalamnya.

Kata Kunci : sejarah, kerajaan indonesia, *game online*, *multiplayer*