

Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil 2009/2010

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EQUATOR SPIRIT
BERTEMA BUDAYA DAN SEJARAH INDONESIA
BERBASIS FACEBOOK MARKUP LANGUAGE**

Nesya Mutiara	1000836243
Yohern Kurniadi	1000843040
Melisa Cecilia	1000843261

Abstrak

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui *game online* yang dapat berjalan pada *platform* Facebook. Metodologi yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode analisis dan perancangan. Pada metode analisis dilakukan beberapa tahap, yakni studi pustaka, penyebaran kuesioner dan analisa *game* sejenis. Sedangkan tahap perancangan meliputi perancangan *game* dan sistem. Hasil yang diperoleh adalah Equator Spirit, *web browser game* yang berjalan pada Facebook. Kesimpulan yang didapat, Equator Spirit dapat menghadirkan budaya Indonesia dalam *game* yang mudah dimainkan, menarik, dan dapat diakses dari mana saja melalui media Facebook.

Kata Kunci

game, budaya Indonesia, Facebook