

ABSTRAK

Wisuda adalah proses yang pastinya dinantikan oleh setiap mahasiswa mahasiswi Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom. Namun saat menjadi Mahasiswa baru di Fakultas Ilmu Terapan, terdapat banyak pertanyaan seperti bagaimana cara registrasi, input mata kuliah, dan kegiatan akademik maupun non-akademik lainnya selama menjadi Mahasiswa di Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul ini sering kali membuat mahasiswa takut mengambil suatu langkah selama berkuliah. Walaupun sebenarnya di Telkom University telah disediakan buku pedoman untuk Mahasiswa Baru, namun oleh sebagian mahasiswa dianggap kurang menarik karena tidak interaktif. Oleh karena itu penulis membuat *game bergenre RPG*, mengenai gambaran perjalanan mahasiswa dalam menggapai tujuan akhir yaitu wisuda sebagai pelengkap buku pedoman mahasiswa baru. Game ini memiliki alur simulatif, alur simulatif sendiri biasanya mensimulasikan sesuatu berdasarkan kenyataan di dunia nyata. *Game* ini menyajikan dan memberikan gambaran permasalahan pada umumnya yang dihadapi mahasiswa Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom. Serta menjabarkan permasalahan-permasalahan pada umumnya yang dihadapi mahasiswa Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.

Kata kunci : Mahasiswa, Fakultas Ilmu Terapan, RPG