

ABSTRAK

PENERAPAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (GDLC) DALAM PEMBUATAN VIDEO GAME PENGENALAN WISATA DI BANYUMAS PADA *SMARTPHONE* BERBASIS *ANDROID*

Oleh

Laurenzius Raten Gracian B. Manurung

19103143

Banyumas merupakan salah satu kabupaten yang terletak pada provinsi Jawa tengah. Kabupaten Banyumas memiliki potensi sebagai destinasi wisata yang besar bagi para wisatawan. Perkembangan teknologi pada zaman ini semakin pesat dimana perkembangan teknologi sangat mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia serta mempengaruhi banyak bidang yang ada. Pariwisata merupakan salah satu bidang yang terkena efek perkembangan teknologi dimana dengan berkembangnya teknologi maka masyarakat umum menjadi semakin mudah dalam mengakses informasi seputar wisata yang ada baik melalui sosial media, melalui *website*, melalui buku, dan melalui brosur. Keterangan yang diberikan melalui media tersebut hanya secara garis besar sehingga kurang interaktif. Maka dari itu diperlukan media pengenalan yang interaktif agar masyarakat menjadi semakin penasaran akan wisata yang dikenalkan. Pengembangan *Game* wisata bertujuan untuk memperkenalkan wisata yang ada pada kabupaten Banyumas secara jelas dan interaktif. Pengembangan *game* memerlukan metode untuk mendukung proses pembuatan game dimana metode yang diterapkan adalah metode *game development life cycle* (GDLC). Pengembangan *game* pengenalan wisata juga membutuhkan aplikasi sebagai pendukung pembuatan game dimana aplikasi dimanfaatkan pada pembuatan *game* adalah *unity*. Proses pembuatan *game* untuk pengenalan wisata berhasil di kembangkan dan telah uji coba menggunakan metode UAT (*User Acceptance Testing*) dengan persentase kelayakan *game* sebesar 87,5% (sangat layak).

Kata kunci : *Wisata, Game, GDLC, Unity.*