

ABSTRAK

MOH. EKA, ANDRIANSYAH. 2025. Perancangan *Game* “Nusan Gusser” Bertema Sejarah Berbasis Android Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*. Tugas Akhir. Program Sarjana. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Jember.

Pembimbing: Ulya Anisatur Rosyidah, M.Kom; Luluk Handayani S.Si. M.Si.

Pada era modern ini dunia *game* banyak didominasi oleh gen Z. Dengan banyaknya pemain *game* dari gen z hal ini bisa digunakan untuk pengenalan *game* edukasi. Perancangan menggunakan metode *game development life cycle*. Melalui 6 tahap di dalam metode maka akan membantu perancangan *game* hingga maksimal. Dalam pengujian akan dilakukan dengan kuesioner dan di hitung hasilnya menggunakan perhitungan linkert untuk melihat tingkat kepuasan. Dari pengujian yang dilakukan pada kuesioner *game* mendapatkan hasil 93,3% dan untuk hasil kuesioner tema sejarah mendapatkan hasil 94,8%.

Kata Kunci: *game, sejarah, edukasi, Game Development Life Cycle*

ABSTRACT

MOH. EKA, ANDRIANSYAH. 2025. Designing “Nusan Gusser” Android-based Historical Themed Game Using Game Development Life Cycle Method. Undergraduate Thesis. Undergraduate Program. Informatics Engineering Study Program. University of Muhammadiyah Jember.

Advisor: Ulya Anisatur Rosyidah, M.Kom; Luluk Handayani S.Si. M.Si.

In this modern era, the world of gaming is dominated by gen Z. With so many game players from gen z, this can be used for the introduction of educational games. The design uses the game development life cycle method. Through 6 stages method, it will help design the game to the maximum. In testing will be done with a questionnaire and calculated the results using linkert calculations to see the level of satisfaction. From the tests carried out on the game questionnaire, the results obtained 93,3% and for the results of the historical theme questionnaire obtained 94,8%.

Keywords: *Game, History, Education, Game Development Life Cycle*