

GAME ALAM THE ADVENTURE BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE

*Dwi Rahmad Yanuar Rizki RT (1410652018)¹⁾, Triawan Adi Cahyanto,
M.Kom.²⁾*

*Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember
ianriski44@gmail.com*

Abstrak

Smartphone merupakan salah satu bentuk teknologi masa kini yang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dan hiburan pengisi waktu luang seperti *game*. *Game* yang paling banyak digunakan oleh pengguna teknologi adalah berbasis *Android*.

Peristiwa alam adalah peristiwa yang terjadi karena pengaruh yang ditimbulkan oleh alam itu sendiri. Contoh peristiwa alam yang membahayakan adalah banjir, gunung meletus, gempa bumi, angin topan dan tanah longsor. Untuk menghadapi peristiwa alam tersebut salah satunya adalah dengan teknologi *game*. *Game Alam The Adventure* merupakan *game* tentang kasus peristiwa alam dan sesuatu yang akan terjadi apabila peristiwa tersebut dialami. Untuk merancang *game* yang dinamis maka dibutuhkan metode untuk merancang *game*.

Finite State Machine (FSM) adalah sebuah metode untuk merancang *game* agar menjadi lebih hidup dan dinamis. *Finite State Machine* (FSM) digunakan untuk membuat *game* memiliki keadaan, batasan, dan level permainan. Selain itu, untuk membangun perolehan *achievement*, maka dibutuhkan metode yang dapat menganalisa kebutuhan waktu yang dapat tercapai oleh pengguna *game*. Dengan *Finite State Machine* maka perolehan *achievement* dapat digunakan dalam *game Alam The Adventure*.

Kata Kunci : *Game Alam The Adventure, Game Peristiwa Alam, Metode FSM (Finite State Machine), Construct 2, NPC, Game Android*