

ABSTRAK

Ariel Raysandi, NPM: 535170002. Perancangan Game Typing “Prison Popper” Dengan Fitur Score History Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengetik. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Januari 2021.

Game “Prison Popper” merupakan sebuah *game* 2D dengan genre *typing* (mengetik) yang dapat diakses melalui internet browser (Chrome, Mozilla Firefox, dll) melalui alamat <https://prisonpoppergame.com>. Dalam proses perancangan, *game* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman C# dengan Unity Engine 2019.3.12f1 (64-bit). Sedangkan dalam perancangan *website*, bahasa pemrograman yang digunakan adalah Javascript dan PHP. Dalam *game*, pemain akan berperan sebagai seorang sipir penjara yang harus menghentikan sebuah pemberontakan para tahanan yang berusaha kabur. Pemain ditugaskan untuk mengambil tindakan yaitu menembak semua tahanan kabur yang berada dalam jarak tembakan dengan cara mengetikkan kata-kata yang muncul di atas musuh. Metode yang digunakan dalam pengujian terhadap *game* ini adalah *blackbox testing*, *alpha testing* oleh dosen pembimbing, dan *beta testing* dengan kuesioner yang dibagikan kepada 30 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa “Prison Popper” merupakan *game* edukatif yang dapat menjadi sarana melatih kemampuan mengetik menggunakan *keyboard* dengan *gameplay* yang mudah dimengerti dan dimainkan.

Kata Kunci:

2D Game, Prison Popper, *Typing Game*, Unity, *Web-based Game*.