

**RANCANG BANGUN *GAME VISUAL NOVEL*  
INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
DENGAN METODE *FINITE STATE MACHINE***

Skripsi



Oleh:

NAMA : RIZIA PRAJA ROSALIN

NIM : 14650029

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2018**



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : B-274/Un.02/DST/PP.05.3/06/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : "Rancang Bangun Game Visual Novel Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan Metode Finite State Machine"

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Rizia Praja Rosalin

NIM : 14650029

Telah dimunaqasyahkan pada : 15 Mei 2018

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Aulia Faqih Rifal, M. Kom  
NIP. 19860306 201101 1 009

Penguji I

  
Dr. Shofwatul Uyun, M.Kom  
NIP.19820511 200604 2 002

Penguji II

  
Rahmat Hidayat.S.Kom.M.CS  
NIP.19850514 201503 1 002

Yogyakarta, 06 Juni 2016





### **SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Rizia Praja Rosalin  
NIM : 14650029

Judul Skripsi : "Rancang Bangun Game Visual Novel Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Dengan Metode Finite State Machine"

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 03 Mei 2018

Pembimbing

Aulia Faqih Rifai'i, M.Kom  
NIP. 19860306 201101 1 009

## SURAT KETERANGAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizia Praja Rosalin  
NIM : 14650029  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Rancang Bangun Game Visual Novel Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Dengan Metode Finite State Machine**" merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 Mei 2018

Yang menyatakan,



Rizia Praja Rosalin  
NIM. 14650029

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun masih dapat merasakan segala nikmat dan anugerah yang diberikan dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN *GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE”*

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Teknik Informatika pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis, yang telah memberikan dukungan beserta doanya.
2. Bapak Dr. Murtono, M. Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Dr. Bambang Sugiantoro, M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Sumarsono, S.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing Penulis dan mahasiswanya dengan baik.
5. Bapak Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah memberikan bimbingannya kepada Penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

6. Bapak/Ibu dosen yang selama ini telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan kepada Penulis.
7. Tyas Abimanyu, Danang Dwi Apriansyah Balani, Tri Setyo Dermawan, dan Tom Rothamel yang telah memberi dukungan dan bantuan dalam penelitian ini.
8. Teman-teman Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga angkatan 2014. Penulis menyadari tentu saja masih banyak kekurangan dalam Penulisan laporan skripsi ini, sehingga kritik serta saran dari pembaca sangat Penulis harapkan. Semoga dapat dijadikan sebagai dasar penyempurnaan penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 4 Mei 2018  
Yang Menyatakan

Rizia Praja Rosalin  
NIM. 14650029



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Penulisan Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, Bapak Edy Rosalin dan Ibu Ida Hariyanie beserta Kakek Hafinie dan Nenek Sawiyah yang selalu memberikan dukungan, restu, beserta doanya.
2. Saudara kandungku Rizqi Praimadi yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
3. Seluruh keluarga besar Penulis yang tanpa henti memberikan dukungannya.
4. Kepada Bapak dosen pembimbing Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom., yang telah mengarahkan, membimbing serta memberi solusi kepada Penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada Penulis.
6. Kepada teman-teman Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga angkatan 2014.
7. Kepada teman-teman Kos Bengqeng, rekan kerja Primanet dan Menuju Wisuda yang tanpa henti memberikan dukungan dan doanya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **HALAMAN MOTTO**

*“You have it in you, you just don’t know it yet”*

- Rizia Praja Rosalin



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah.....	4
1.4    Tujuan Penelitian.....	4
1.5    Manfaat Penelitian.....	5
1.6    Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	6
2.1    Tinjauan Pustaka .....	6
2.2    Landasan Teori.....	8
2.2.1    Pengertian <i>Game</i> .....	8
2.2.2    Pengertian Visual Novel .....	8
2.2.3    Ren'py.....	9
2.2.4 <i>Finite state machine</i> .....	10
2.2.5 <i>Flowchart</i> (Diagram Alir).....	12
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....	16
3.1    Objek Penelitian .....	16
3.2    Studi Pustaka .....	16
3.3    Metode Pengumpulan Data .....	16

3.4	Kebutuhan Pengembangan Sistem .....	17
3.5	Metode Pengembangan Sistem .....	18
	BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	21
4.1	Analisis Masalah .....	21
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
4.3	Analisis Perancangan <i>Finite state machine</i> .....	22
4.3.1	Tabel Transisi.....	23
4.3.2	<i>State Diagram</i> .....	24
4.4	Analisis Fungsional .....	29
4.4.1	Gambaran Umum Sistem.....	29
4.4.2	Desain Antarmuka .....	30
4.5	Desain <i>Flowchart</i> .....	40
	BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....	41
5.1	Implementasi .....	41
5.1.1	<i>Prototype</i> .....	41
5.1.2	Desain <i>Game</i> .....	43
5.1.3	Tampilan dalam <i>game</i> .....	49
5.2	Pengujian <i>Game</i> .....	56
5.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	57
5.2.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	59
	BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN .....	61
6.1	Hasil Pengujian Sistem.....	61
6.1.1	Hasil Dan Pembahasan Pengujian <i>Alpha</i> .....	61
6.1.2	Hasil Dan Pembahasan Pengujian <i>Beta</i> .....	61
6.2	Manfaat <i>Game</i> .....	64
6.3	Kehandalan <i>Game</i> .....	65
6.4	Kendala.....	65
	BAB VII PENUTUP .....	66
7.1	Kesimpulan.....	66
7.2	Saran.....	66
	DAFTAR PUSTAKA .....	67
	LAMPIRAN.....	68

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Simbol Penghubung Alur.....	13
Tabel 2.2 Simbol Proses .....	14
Tabel 2.3 Simbol <i>input-output</i> .....	15
Tabel 4.1 Tabel Transisi .....	23
Tabel 5.1 Pengujian <i>Alpha</i> .....	57
Tabel 5.2 Pengujian Fungsional.....	59
Tabel 5.3 Pengujian Usabilitas.....	60
Tabel 6.1 Daftar Responden.....	61
Tabel 6.2 Tabel Hasil Pengujian Fungsional <i>Game</i> .....	62
Tabel 6.3 Tabel Hasil Pengujian Usabilitas <i>Game</i> .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>State Diagram</i> sederhana .....	11
Gambar 3.1 <i>Prototyping</i> .....	19
Gambar 4.1 <i>State Diagram</i> Tombol.....	24
Gambar 4.2 <i>State Diagram</i> Cerita .....	26
Gambar 4.3 Desain Main Menu.....	31
Gambar 4.4 Desain Menu Jenis Seleksi.....	31
Gambar 4.5 Desain Antarmuka Pengaturan 1.....	32
Gambar 4.6 Desain Antarmuka Pengaturan 2.....	33
Gambar 4.7 Desain Main Screen 1 .....	34
Gambar 4.8 Desain Main Screen 2 .....	35
Gambar 4.9 Desain Riwayat .....	36
Gambar 4.10 Desain Tentang Aplikasi.....	37
Gambar 4.11 Desain Menu Seleksi.....	37
Gambar 4.12 Desain Jadwal Penting .....	38
Gambar 4.13 Desain Menu Pilihan Asal Sekolah.....	38
Gambar 4.14 Desain Menu Pilihan Fakultas .....	39
Gambar 4.15 Desain Menu Pilihan Program Studi.....	39
Gambar 4.16 Desain Flowchart .....	40
Gambar 5.1 <i>Prototype</i> Menu Utama .....	42
Gambar 5.2 <i>Prototype</i> tampilan dialog.....	42
Gambar 5.3 Pembuatan <i>background</i> dengan Everfilter .....	44
Gambar 5.4 Hasil Everfilter aset dalam game .....	44
Gambar 5.5 Pengolahan gambar <i>sprite</i> karakter.....	45
Gambar 5.6 Pembuatan tombol.....	45
Gambar 5.7 Visual novel Engine Ren'py .....	46
Gambar 5.8 Pembuatan file skrip script.rpy .....	47
Gambar 5.9 Pembuatan pilihan dengan variabel .....	48
Gambar 5.10 Pembuatan <i>imagemap</i> .....	48
Gambar 5.11 Main Menu.....	49
Gambar 5.12 Pengaturan.....	50

Gambar 5.13 Tutorial .....	50
Gambar 5.14 Percakapan dalam <i>game</i> .....	51
Gambar 5.15 Menu Pilihan Biasa .....	52
Gambar 5.16 Menu Pilihan Khusus .....	52
Gambar 5.17 Pengaturan 2 .....	53
Gambar 5.18 Riwayat .....	54
Gambar 5.19 Tentang Aplikasi .....	54
Gambar 5.20 Jenis Seleksi .....	55
Gambar 5.21 Jalur seleksi yang dipilih .....	55
Gambar 5.22 Main Screen 2 .....	56



**RANCANG BANGUN *GAME* VISUAL NOVEL INFORMASI  
PENERIMAAN MAHASISWA BARU UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA DENGAN METODE *FINITE STATE MACHINE***

**Rizia Praja Rosalin**

**14650029**

**INTISARI**

Informasi tentang penerimaan mahasiswa baru Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta bisa didapatkan melalui brosur, *website* resmi uin-suka, kontak langsung, media sosial, dan lain lain. Dengan banyaknya kuota yang disediakan untuk mahasiswa baru maka informasi seputar penerimaan mahasiswa baru sangat diperlukan oleh calon mahasiswa maupun yang sudah lolos seleksi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sarana informasi baru yang dapat diakses dimanapun dan juga menarik untuk digunakan. *Game* visual novel adalah sarana baru yang dibangun sebagai sarana penyampaian informasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tujuan lain pada penelitian ini adalah merancang *game* simulasi bertipe visual novel dengan mengimplementasikan metode *finite state machine*. *Game* ini dibangun dengan menggunakan Ren'py Visual Novel Engine dan konten *game* disajikan dengan bahasa Indonesia.

*Game* yang dibangun mampu menyajikan informasi tentang penerimaan mahasiswa baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018 bagi yang membutuhkan ataupun tertarik. *Game* ini diharapkan dapat membantu calon mahasiswa baru atau lulusan baru setingkat sekolah menengah atas untuk mendapatkan informasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018 dengan mudah, jelas dan efisien.

**Kata kunci:** *Game*, Visual Novel, *Finite state machine*, Penerimaan Mahasiswa Baru, Ren'py

***DESIGN-BUILD VISUAL NOVEL GAME NEW STUDENT ADMISSION  
INFORMATION OF SUNAN KALIJAGA STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
YOGYAKARTA WITH FINITE STATE MACHINE METHOD***

**Rizia Praja Rosalin**

**14650029**

**ABSTRACT**

Information about new student admission of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta can be obtained through brochure, uin-suka official website, direct contact, social media, etc. With many quota provided for new student so information about new admission is really needed by prospective student as well who have passed the election. This research is aimed to make a new means for the information that can be accessed everywhere and also interesting to use. Visual novel game is the new means built as a means of delivering new admission information of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta.

Other aim on this research is to design a visual novel type simulation game by implementing finite state machine method. This game is built using Ren'py Visual Novel Engine and the content of this game is presented in Bahasa Indonesia.

This game is able to provide information about new student admission of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta 2018 for those who need or interested. This game is expected to help prospective student or high school and the likes new graduates to obtain new admission information of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta 2018 easily, clearly and efficiently.

**Key words:** *Game, Visual Novel, Finite State Machine, New Student Admission, Ren'py*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Penerimaan mahasiswa baru (PMB) merupakan kesempatan yang ditunggu-tunggu setiap tahun bagi yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Penerimaan mahasiswa baru yang diselenggarakan oleh universitas atau perguruan tinggi dilakukan melalui berbagai jalur penerimaan atau seleksi yang dilaksanakan secara serentak dan juga secara mandiri yang dilaksanakan oleh masing-masing universitas. Dengan beragamnya jalur seleksi penerimaan mahasiswa baru yang ada, informasi seputar jenis seleksi tentu banyak dicari oleh calon-calon mahasiswa.

Pada penerimaan mahasiswa baru Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018 saat ini membuka lima jalur penerimaan. Total kuota yang disediakan berjumlah mencapai 3.585 kursi mahasiswa baru. Seluruh kuota mahasiswa baru itu akan dipenuhi melalui lima jalur penerimaan yaitu Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN), Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN), Seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (SPAN-PTKIN), Ujian Masuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (UM-PTKIN) dan seleksi Mandiri. Dan untuk memperoleh informasi seputar jenis-jenis seleksi tersebut dapat diperoleh melalui sarana-sarana seperti brosur, halaman resmi UIN-SuKa, kontak langsung, dan media sosial. Dengan menelusuri dan mengamati penerimaan mahasiswa baru tahun lalu, dapat diambil kesimpulan bahwa sarana informasi penerimaan mahasiswa baru UIN SuKa masih kurang efektif. Dapat dilihat pada belum tersedianya sarana aplikasi *smartphone*

android resmi milik UIN-SuKa dan pada sarana-sarana media sosial yang tersedia yang pada umumnya diakses oleh kalangan muda. Dengan melihat beragam respon terkait informasi PMB yang terdapat pada media sosial *facebook* dan *twitter* dapat disimpulkan bahwa informasi seputar PMB banyak dicari dan disimak oleh para calon mahasiswa.

Untuk meningkatkan keefektifan penyampaian informasi seputar PMB dapat digunakan sarana baru seperti aplikasi *smartphone* android berbentuk *game* dalam mengenalkan dan menyampaikan informasi. Sarana aplikasi *game* dipilih karena hampir seluruhnya aplikasi *smartphone* yang tersedia pada Google Playstore seputar informasi baik kampus dan penerimaan mahasiswa baru berbentuk aplikasi media publikasi sekedar informasi dengan teks yang serupa dengan yang ada pada halaman web, dengan aplikasi informasi berbentuk *game* pengguna tidak akan hanya sekedar mendapat informasi tetapi juga mendapatkan kesenangan saat memainkan *game* tersebut.

Untuk menjelaskan alur penerimaan mahasiswa baru secara efektif sarana seperti *game* dapat dimanfaatkan karena dengan *game* yang interaktif dapat secara langsung melibatkan pengguna dalam prosesnya. Dalam *game* interaktif, pendidikan diberikan lewat pembelajaran dengan praktek atau learning by doing. Game secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam game tersebut.

(Dewey, 1938)

*Game* yang akan dibuat adalah *game* visual novel yang termasuk dalam jenis *game* simulasi atau didesain untuk melakukan simulasi aktivitas pada dunia nyata. Pada *game* visual novel yang difokuskan adalah narasi atau jalan cerita yang disajikan

menarik dan interaktif. Mekanik *gameplay* sederhana yang terdiri dari membaca dan membuat keputusan dari pilihan ganda, dimana pemain memilih sendiri arah permainannya terjadi dapat membuat pemain mengembangkan kesadaran sebab-akibat yang terjadi dari pilihannya sendiri pada dunia *virtual* atau simulasi. Tipe *game* visual novel juga dipilih karena *gameplay*-nya yang sederhana yang tidak memerlukan ketangkasan dan *gameplay* kompleks seperti tipe *game* aksi, olahraga, strategi, dan *platformer*. *Game* visual novel dapat memfokuskan *gameplay*-nya pada informasi yang ingin disampaikan tanpa kehilangan esensi *game* yang interaktif dan bersifat hiburan.

Metode yang digunakan untuk mengembangkan *game* adalah dengan *finite state machine*. *Finite state machine* dapat mendefinisikan perilaku kompleks menjadi state atau kondisi yang menjelaskan sebuah aksi sederhana. Metode lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan *game* yaitu *Fuzzy Logic* dan *Neural Network*. Penggunaan metode *Fuzzy Logic* dan *Neural Network* biasanya pada jenis *game* yang membutuhkan keputusan yang fleksibel dan tepat untuk aksi karakter *NPC* (*Non-Player Character*) seperti pada *NPC* untuk jenis *game* aksi yang membutuhkan respon cepat atau jenis *game* papan yang membutuhkan respon *NPC* yang melibatkan pencarian jalur terbaik untuk dilakukan. Berbeda dengan kedua metode tersebut *finite state machine* biasanya digunakan dalam pengembangan *game* edukasi yang perilaku *NPC*-nya lebih sederhana yang sudah ditentukan sesuai dengan *state-state* yang didefinisikan, selain itu implementasinya jauh lebih mudah karena tidak menggunakan algoritma yang kompleks. Selain itu metode *finite state machine* juga cocok untuk digunakan dalam pembuatan visual novel yang *output* atau perilaku *NPC*-nya

bergantung pada keputusan pemain yang sudah didefinisikan sejak awal untuk menentukan jalannya cerita.

Diharapkan dengan menggunakan *finite state machine* dapat diperoleh *game* yang dapat menyampaikan informasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018 secara jelas, runtut, dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang *game* visual novel tentang Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan *finite state machine*.
2. Bagaimana menjelaskan alur Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan sarana *game* visual novel.

## 1.3 Batasan Masalah

Aplikasi *game* ini bersifat *single-player* dan hanya dapat dijalankan dengan sistem operasi android. Aplikasi tidak memiliki database dan tidak terhubung dengan koneksi internet. Informasi yang disajikan berisi informasi seputar penerimaan mahasiswa baru program sarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* visual novel dengan memanfaatkan metode *finite state machine* untuk membuat desain *game*.

2. Membuat *game* visual novel yang dapat menjelaskan alur Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan mudah dan menarik.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Untuk Calon Mahasiswa :

Penelitian ini dapat memberikan gambaran umum tentang Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta kepada Calon Mahasiswa. Sehingga tahu bagaimana alur Penerimaan Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan dapat sebagai pertimbangan untuk mengambil prodi atau jalur seleksi lain.

2. Untuk Peneliti :

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam melakukan penelitian, terutama jika melibatkan objek yang ada disekitar peneliti. Penelitian ini juga dapat meningkatkan pemahaman tentang penggunaan atau pengaplikasian *finite state machine* dan juga keterampilan dalam membuat *game* visual novel yang baik.

### **1.6 Keaslian Penelitian**

Penelitian yang berkaitan dengan membangun *game* visual novel informasi penerimaan mahasiswa baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan metode *finite state machine* sejauh pengetahuan peneliti belum pernah dilakukan.

## BAB VII

### PENUTUP

#### 7.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian maka dapat diambil kesimpulan, antara lain:

1. *Finite state machine* dapat digunakan sebagai metode dalam pembuatan visual novel yang memiliki pilihan ganda atau cerita bercabang yang interaktif, informatif dan juga menarik.
2. *Game Visual Novel* sebagai sarana edukasi atau penyampaian informasi yang memiliki keunggulan selain informasi lengkap dapat diakses dengan mudah dan efisien, pengguna juga mendapat kesenangan dengan bermain.

#### 7.2 Saran

Penelitian ini tentu memiliki kekurangan dan kelemahan. Untuk pengembangan lebih lanjut, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Tulisan yang digunakan sebaiknya lebih jelas.
2. Perbanyak aset-aset yang dapat membantu dalam penyampaian informasi.
3. Pada informasi program studi sebaiknya ditambahkan *rating* prodi dan *passing grade*.
4. Terdapat notifikasi atau pemberitahuan untuk jadwal penting masing-masing jalur seleksi saat sudah dekat dengan tanggalnya dan pada saat tanggalnya.
5. Integrasi profil atau latar belakang pemain dengan Sistem Cerdas untuk rekomendasi pilihan yang paling cocok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. A., & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alqudsy, A. A. (2016). Rancang Bangun 3D Simulasi Budidaya Itik Berbasis Finite State Machine (FSM) Menggunakan Blender Game Engine.
- Britton, C., & Doake, J. (2001). *Object-Oriented Systems Development*. UK: McGraw-Hill.
- Brownlee, J. (2002). Finite State Machines (FSM).
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Collier Books.
- Febriansyah, D. H. (2014). Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine .
- Fedora, C. (2014). Pembuatan Aplikasi Game Visual Novel Bertema Misteri Berbasis PC.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jasson. (2009). *ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Kusuma, A. F. (2014). Rancang Bangun Game Novel Visual "Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia" Menggunakan Ren'py.
- Ladjamudin, A. B. (2006). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nugroho, A. A. (2015). Rancang Bangun Simulasi Budidaya Ikan Lele Menggunakan Metode Finite State Machine.
- Pachovski, V. (2013). Visual Novel.
- Prastowo, D. S. (2011). Aplikasi komputer vision untuk mendeteksi gerakan pada sistem keamanan rumah menggunakan sensor kamera.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Setiawan, I. (2006). Perancangan software embedded system berbasis fsm.

# LAMPIRAN



**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : M. Adrián Rahmandaru

Pekerjaan / Bidang : Mahasiswa

Tanda Tangan :

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik		✓			
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas			✓		
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik			✓		
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik		✓			

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Hilm Muktitama  
Pekerjaan / Bidang : Mahasiswa  
Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas			✓		
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Tyaas Abimanyu  
Pekerjaan / Bidang : Mahasiswa  
Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti		✓			
4	Tulisan dalam game jelas			✓		
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Rohmah  
Pekerjaan / Bidang : Mahasiswa  
Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik		✓			
2	Tampilan game menarik			✓		
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : *Rizaldi Nur F*

Pekerjaan / Bidang : *Mahasiswa*

Tanda Tangan : *Ruf*

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Andrian Febrian di

Pekerjaan / Bidang : Mahasiswa

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Chafid  
Pekerjaan / Bidang : Mahasiswa  
Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti			✓		
4	Tulisan dalam game jelas		✓			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : A. Saifui Sahuri

Pekerjaan / Bidang : Perdjaluan

Tanda Tangan :

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas		✓			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : AHMAD Syaif Romadhon

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Santoso

Pekerjaan / Bidang : Belajar

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓	✗			
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas		✓			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Iqbal  
Pekerjaan / Bidang : Pelajar  
Tanda Tangan : MZ

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	✗
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : fahimudin darmash  
Pekerjaan / Bidang : Pelajar  
Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas		✓			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Mafrida Fayza P.H

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓	✓			
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Kholidha Nasil Muna

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Bagus Ferdinand Nur A  
Pekerjaan / Bidang : Pelajar  
Tanda Tangan : *Bag*

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : M. MAMANA ISWATI

Pekerjaan / Bidang : Perajat

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti		✓			
4	Tulisan dalam game jelas			✓		
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan			✓		
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Rafi Muhammad

Pekerjaan / Bidang : Siswa

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Dina Wulung S.  
Pekerjaan / Bidang : Siswa  
Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Hisyamudin

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓	✗			
4	Tulisan dalam game jelas	✓	✗			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik		✓			
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Ahmad Sanjaya

Pekerjaan / Bidang : Pefajar

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

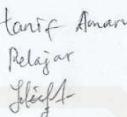
No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti		✓			
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik		✓			
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Hanif Amarni  
Pekerjaan / Bidang : Belajar  
Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	✗

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Wildan Mujaddid

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik		✓			

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : *Rahmawati Ulfa*  
Pekerjaan / Bidang : *Mahasiswa*  
Tanda Tangan : *[Signature]*

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas		✓			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik		✓			

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : M. Fatikhudin

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

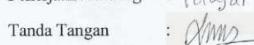
No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : Bagas A  
Pekerjaan / Bidang : Pelajar  
Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti		✓			
4	Tulisan dalam game jelas			✓		
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik		✓			
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan			✓		
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik		✓			

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : *Qothin Nasrillah*

Pekerjaan / Bidang : *Pelajar*

Tanda Tangan : *Clo*

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : *hudia*  
Pekerjaan / Bidang : *pelajar*  
Tanda Tangan : *[Signature]*

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Maimun Miftahudin

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018  
DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : M. Sofiyudin

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik		✓			
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan		✓			
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik		✓			

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Nur Hidayah  
Pekerjaan / Bidang : Pelajar  
Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : N. Helder adzkaia

Pekerjaan / Bidang : Pelajar

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : *Ibnu Mubarok*

Pekerjaan / Bidang : *Pelajar*

Tanda Tangan : *JI*

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti		✓			
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik		✓			
6	Kualitas audio baik		✓			
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : M. Arif A.

Pekerjaan / Bidang : pelajar

Tanda Tangan : 

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik		✓			
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti		✓			
4	Tulisan dalam game jelas		✓			
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik		✓			
6	Kualitas audio baik			✓		
7	Game mudah dimainkan			✓		
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik		✓			

**Kuisisioner Pengujian**

**GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018**

**DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

Nama : *Shihab*

Pekerjaan / Bidang : *Edukasi*

Tanda Tangan : *[Signature]*

**1. Tes Fungsionalitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

**2. Tes Usabilitas Game :**

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				

### Kuisisioner Pengujian

GAME VISUAL NOVEL INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2018

DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE

Nama : Wawan Arsyah K

Pekerjaan / Bidang : Guru TIK

Tanda Tangan : 

#### 1. Tes Fungsionalitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Game dapat menampilkan teks (konten)	✓	
2	Game dapat melakukan kembali, auto, dan skip saat berada dalam dialog mode cerita	✓	
3	Game dapat menampilkan riwayat atau log	✓	
4	Game dapat menyajikan informasi sesuai pilihan	✓	
5	Game dapat menampilkan informasi secara baik	✓	

#### 2. Tes Usabilitas Game :

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game berjalan dengan baik	✓				
2	Tampilan game menarik	✓				
3	Bahasa dalam game mudah dimengerti	✓				
4	Tulisan dalam game jelas	✓				
5	Setiap tombol berfungsi dengan baik	✓				
6	Kualitas audio baik	✓				
7	Game mudah dimainkan	✓				
8	Game dapat menyampaikan informasi dengan baik	✓				



## CURRICULUM VITAE

### A. Biodata Pribadi

Nama Lengkap	: Rizia Praja Rosalin
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir	: Samarinda, 25 Juni 1997
Alamat Asal	: Gn. Bahagia, Balikpapan Selatan, Balikpapan
Alamat Tinggal	: Sapen, Demangan, Yogyakarta
Email	: <a href="mailto:RiziaPraja@gmail.com">RiziaPraja@gmail.com</a>
No. HP	: 0878-120-932-69

### B. Latar Belakang Pendidikan Formal

1. 2003 – 2009 : SD Patra Dharma 3
2. 2009 – 2012 : SMP N 1 Balikpapan
3. 2012 – 2014 : SMA N 1 Balikpapan
4. 2014 – 2018 : S1 Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga