

Universitas Bina Nusantara

Jurusan Teknik Informatika
Program Studi Strata- 1
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil 2008/2009

ANALISIS DAN PERANCANGAN ENGINE NOVEL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN WEB BROWSER GAME

Stefanus Tandra	0900793376
Yohana Minanda	0900802891
Sunarno	0900815074

Abstrak

Tujuan dari dibuatnya skripsi ini adalah untuk menganalisis serta merancang *engine* yang digunakan dalam membuat sebuah novel interaktif. Selain itu juga menciptakan sebuah novel interaktif dengan pendekatan *web browser game* yang siap diimplementasikan. Adapun metodologi yang digunakan adalah metode analisis dan perancangan. Dalam metode analisis, dilakukan berbagai tahap seperti menyebar kuesioner, studi pustaka, dan survei terhadap novel interaktif lain yang sudah ada. Dalam metode perancangan, dilakukan perancangan *testcase* untuk novel interaktif, perancangan sistem, perancangan basis data serta perancangan layar. Hasil yang diperoleh dari analisis dan perancangan system ini adalah implementasi novel interaktif dengan pendekatan *web browser game*. Kesimpulan yang didapat dari skripsi ini adalah bahwa aplikasi novel interaktif dengan pendekatan *web browser game* ini, *user* dapat berinteraksi dengan *user* lain, *user* dapat membaca dan memilih jalan cerita sendiri, serta dapat menuangkan imajinasinya dengan menulis novel dan mempublikasikannya.

Kata Kunci

Novel Interaktif, *Web Browser Game*, *Engine Novel*, Perancangan Novel