

ABSTRAK

Nama : Jovian Kurnia (140 2020 057);
Muhammad Firhan (140 2020 029);
Syaradillah Anjani (140 2020 041)
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Pengembangan YARSI Students Simulation (YASSALAM)

Gim YARSI Students Simulation memiliki tujuan untuk mensimulasikan kehidupan mahasiswa Universitas YARSI. Gim ini dirancang sebagai alternatif untuk kegiatan keliling kampus secara luring ketika PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru), memungkinkan pengguna untuk tidak perlu hadir di kampus. Gim ini dikembangkan menggunakan Unity 3D dengan dukungan bahasa pemrograman C#. Gim ini juga hadir dalam format 3D untuk memberikan visual yang realistis dan interaktif. YARSI Students Simulation ditujukan khususnya untuk mahasiswa baru yang dapat memberikan mereka pendekatan inovatif dalam mengenal lingkungan kampus. Selain itu gim ini juga dapat dimainkan oleh seluruh akademika Universitas YARSI, serta siswa/siswi SMA dan SMK. Penggunaan gim ini diharapkan dapat menggambarkan lingkungan dan kegiatan yang ada di Universitas Yarsi, serta mensimulasikan beberapa kegiatan akademik yang ada.

Kata kunci: Gim YARSI Students Simulation, PKKMB, Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru, Kegiatan keliling kampus, Unity 3D, C#

ABSTRACT

Name : Jovian Kurnia (140 2020 057);
Muhammad Firhan (140 2020 029);
Syaradillah Anjani (140 2020 041)
Study Program : Bachelor of Informatics Engineering
Title : Pengembangan YARSI Students Simulation (YASSALAM)

Gim YARSI Students Simulation memiliki tujuan untuk mensimulasikan kehidupan mahasiswa Universitas YARSI. Gim ini dirancang sebagai alternatif untuk kegiatan keliling kampus secara luring ketika PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru), memungkinkan pengguna untuk tidak perlu hadir di kampus. Gim ini dikembangkan menggunakan Unity 3D dengan dukungan bahasa pemrograman C#. Gim ini juga hadir dalam format 3D untuk memberikan visual yang realistis dan interaktif. YARSI Students Simulation ditujukan khususnya untuk mahasiswa baru yang dapat memberikan mereka pendekatan inovatif dalam mengenal lingkungan kampus. Selain itu gim ini juga dapat dimainkan oleh seluruh akademika Universitas YARSI, serta siswa/siswi SMA dan SMK. Penggunaan gim ini diharapkan dapat menggambarkan lingkungan dan kegiatan yang ada di Universitas Yarsi, serta mensimulasikan beberapa kegiatan akademik yang ada.

Keywords: Gim YARSI Students Simulation, PKKMB, Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru, Kegiatan keliling kampus, Unity 3D, C#