

ABSTRAK

Nama : Arfan Prihardiansyah (140 2021 008);
Bayu Mahesa (140 2021 0014);
Muhammad Soleh Apriadi (140 2021 046)
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Pengembangan Gim CodeLogicCraft 2.0 sebagai media
pembelajaran dasar-dasar pemrograman

Gim CodeLogicCraft 2.0 dikembangkan sebagai gim edukasi yang bertujuan untuk pembelajaran pemrograman. Gim ini dikembangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang meliputi enam tahap: inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian alfa, pengujian beta, dan rilis. Pada tahap inisiasi dilakukan perumusan ide gim, analisis kelayakan, serta pembentukan tim pengembang sebagai dasar dimulainya proses pengembangan. Tahap pra-produksi mencakup penyusunan konsep permainan, perancangan mekanisme *gameplay*, desain karakter dan lingkungan, serta rancangan antarmuka pengguna sebagai acuan utama dalam tahap produksi. Proses produksi dilakukan menggunakan *engine* Unity dengan bahasa pemrograman C#, serta didukung perangkat desain seperti Adobe Photoshop, Figma, Canva, dan GitHub. Pengujian alfa dengan metode *Blackbox Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur gim berfungsi sesuai dengan tujuan pengembangan. Sementara itu, pengujian beta dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert terhadap 30 responden, menghasilkan rata-rata persentase penilaian sebesar 78,7% (kategori sangat baik) dengan skor 4,24 dari 5. Gim ini dipublikasikan melalui platform *itch.io* untuk memungkinkan pengguna mengakses dan memainkan gim secara langsung, sekaligus menjadi sarana evaluasi terhadap kualitas, stabilitas, dan tingkat penerimaan pengguna terhadap hasil pengembangan.

Kata kunci: Gim Edukasi, Game Development Life Cycle (GDLC), *Game-Based Learning*, Pembelajaran Pemrograman