

SIMULASI MEKANISME TUGAS AKHIR MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS TANJUNGPURA DENGAN GAME RPG

Doddy Syuhada¹, Novi Safriadi², Anggi Srimurdiati³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura^{1,2,3}
e-mail: ¹oddy.sy16@gmail.com, ²bangnops@gmail.com, ³anggidianti@gmail.com

Abstrak – *Video Game* merupakan salah satu media hiburan yang sangat populer untuk semua orang, baik tua maupun muda. *Game PC* (komputer) merupakan permainan video yang dimainkan pada komputer dan terdiri dari berbagai jenis tipe atau *genre*. *RPG (Role Playing Game)* merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memiliki dunia yang luas untuk dieksplorasi oleh pemain, baik untuk mencari harta karun, objek dan status, sambil menghancurkan lawan dan objek lain yang menghalanginya. *UML (Unified Modeling Language)* adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *UML* terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. Tugas akhir atau skripsi merupakan karya tulis ilmiah sebagai salah satu hasil proses pengembangan intelektual mahasiswa secara mandiri dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dibawah bimbingan dosen. *Game RPG* bertema skripsi dibuat sebagai simulasi yang memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang harus dilalui selama proses dari awal hingga menyelesaikan skripsi kepada pemain. Dari hasil pengujian alpha (fungsional), perangkat lunak berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan dari pengujian beta (kuesioner) berdasarkan hasil perhitungan persentase dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap keseluruhan game ini sangat baik.

Kata Kunci – *Video Game, Game PC, RPG, UML, skripsi*

I. PENDAHULUAN

Tugas Akhir/Skripsi merupakan karya tulis ilmiah berdasarkan hasil penelitian lapangan dan atau studi kepustakaan yang disusun mahasiswa sesuai dengan bidang studinya sebagai tugas akhir dalam studi formalnya di Program Studi Teknik Informatika Universitas Tanjungpura. Penelitian adalah keseluruhan kegiatan baik di dalam pikiran maupun dalam kegiatan nyata yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan suatu masalah di bidang ilmu pengetahuan ilmiah dalam rangka penyusunan tugas akhir.

Dalam pendaftaran mata kuliah tugas akhir, mahasiswa harus mengisi Lembar Isian Rencana Studi (LIRS) dengan mata kuliah Tugas Akhir dan melengkapi administrasi. Alur dari pengambilan tugas akhir sampai penyelesaian tugas

akhir terdapat banyak tahapan-tahapan mulai dari pengajuan judul, review judul, seminar outline, hingga sidang tugas akhir. Dengan banyaknya tahapan yang harus dilalui terkadang membuat mahasiswa yang baru mengambil mata kuliah Tugas Akhir merasa bingung untuk memulai tahapan-tahapan tersebut dan belum mempunyai gambaran tentang mekanisme pengerjaan tugas akhir dari awal pengajuan judul hingga waktu sidang akhir. Untuk memberikan gambaran mekanisme tersebut kepada mahasiswa maka di adakan simulasi yang berupa game *RPG* agar mahasiswa lebih memahami mekanisme pengerjaan tugas akhir tersebut dengan cara yang menyenangkan.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat membawa dampak yang sangat besar terhadap perkembangan teknologi-teknologi yang berkaitan erat dengan Teknologi Informasi dan Komputer. Berbagai macam disiplin ilmu turut berkembang dengan pesat seiring dengan berkembangnya TIK, salah satunya adalah *Game Technology*. Perkembangan spesifikasi dan performa komputer yang semakin meningkat didukung dengan pengguna yang menganggap game sebagai alternatif media hiburan dan edukasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan *Game Technology*.

Perkembangan teknologi game tidak terbatas pada visualisasi dengan resolusi tinggi saja, namun didukung dengan alur cerita dan efek yang beraneka ragam. Efek-efek yang ditampilkan dalam *Game technology* tersebut merupakan gabungan dari komputer grafik, desain grafis, multimedia interactive, hingga kecerdasan buatan. Game yang menarik disertai dengan efek audio visual yang baik, alur cerita yang menarik dan sebaiknya terdapat unsur edukasi didalamnya, sehingga dapat menghasilkan game yang membawa pemain seolah-olah menjadi bagian dari game tersebut.

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara

langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

Permainan peran (bahasa Inggris: Role-Playing Game disingkat RPG) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh dan berkolaborasi untuk menjalankan sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Game

Arti *Game* menurut kamus bahasa Indonesia adalah permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional [1].

Game komputer merupakan permainan *video* yang dimainkan pada komputer dan bukan pada konsol permainan. Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks. Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan besar tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. *Game* telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan.

Genre atau tipe, sebagai berikut :

1. Action

Dikenali dari aksi didalamnya yang berupa pergerakan, serangan, reaksi, dan pergerakan lainnya. Yang lebih ditekankan pada *game* jenis ini adalah aksi didalamnya.

2. Adventure

Dalam *game* tipe ini, pemain akan menyelesaikan misi yang diberikan sepanjang petualangan di dalam *game*. Pemain memulai permainan dengan *inventory*, perbekalan dan makanan yang terbatas, kemudian dikirim untuk melakukan suatu misi, dan dalam perjalanannya ada tugas-tugas yang harus diselesaikan.

3. Casual

Dibuat agar dapat dinikmati oleh semua kalangan dan umur.

4. Educational

Game yang memberikan penekanan pada unsur pendidikan dan pembelajaran.

5. Role Playing Game (RPG)

Role-playing game disingkat RPG adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut

sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

6. Strategy

Game tipe ini dibutuhkan pemikiran dan perencanaan yang baik untuk dapat memenangkannya dan biasanya menggunakan sudut pandang *overhead* sehingga pemain dapat melihat seluruh area permainan.

7. Simulation

Simulation game adalah suatu bentuk permainan yang menggambarkan situasi dunia nyata, baik dalam rupa simulasi maupun dalam hubungannya dengan lingkungan interaksi antara manusia.

8. Puzzle

Puzzle game memiliki tujuan yang sangat sederhana untuk menyelesaikan teka-teki yang diberikan dan dapat digunakan untuk melatih pola pikir dan kecerdasan pemain.

9. Children's Games

Children's games dibuat khusus untuk anak-anak berusia 2-12 tahun. *Children's games* biasanya terdapat unsur pendidikan, tetapi yang dikhususkan adalah hiburan untuk anak-anak.

B. AI (Artificial Intelligence)

AI merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang mempelajari tentang bagaimana caranya agar komputer dapat melakukan pekerjaan seperti yang dapat dilakukan oleh manusia. Pada awal diciptakannya, komputer hanya difungsikan sebagai alat hitung saja. Namun seiring dengan perkembangan zaman, teknologi komputer semakin ditingkatkan dan peran komputer semakin mendominasi kehidupan umat manusia. Komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai alat hitung, melainkan komputer diharapkan dapat diberdayakan untuk mengerjakan hal-hal yang dapat memudahkan pekerjaan manusia.

Agar komputer bisa bertindak seperti apa yang dapat dilakukan manusia, maka komputer juga harus diberi bekal pengetahuan dan mempunyai kemampuan untuk menalar. Untuk itu AI akan mencoba untuk memberikan beberapa metode untuk membekali komputer agar komputer bisa menjadi mesin yang pintar [2].

Artificial Intelligence pada *game* :

1. Combat AI

Agar komputer bisa bertindak seperti apa yang dapat dilakukan manusia, maka komputer juga harus diberi bekal pengetahuan dan mempunyai kemampuan untuk menalar. Untuk itu AI akan mencoba untuk memberikan beberapa metode untuk membekali komputer agar komputer bisa menjadi mesin yang pintar.

2. Non-combat AI

AI ini diterapkan pada entitas lain dalam arena permainan selain pemain baik itu yang berperan sebagai musuh ataupun bukan. AI ini dapat kita lihat pada permainan bergenis RPG. Dimana dalam permainan jenis tersebut banyak ditemui entitas-entitas yang memiliki kegiatannya masing-masing dalam suatu arena permainan.

3. Analytical AI

AI ini diterapkan dalam permainan permainan yang bergenis simulasi. Hal tersebut dikarenakan AI ini

memiliki tingkat kerumitan yang tinggi . sebagai contoh dalam simulasi pesawat terbang, simulasi balap mobil yang membutuhkan AI tersendiri.

C. Role Playing Game (RPG) Maker XP

RPG Maker merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *game* berbasis RPG. Pada awalnya perangkat lunak ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan yang bernama ASCII dan kemudian dibeli lisensinya oleh perusahaan yang berasal dari Jepang bernama Enterbrain. Sebelum bernama RPG Maker, perangkat lunak ini bernama “RPG Tsukuru”. Versi PC dari RPG Maker antara lain: RPG Maker 95, RPG Maker 2000 (RM2k), RPG Maker 2003 (RM2k3), RPG Maker XP (RGXP/RMXP) dan RPG Maker VX (RMVX) [3].

Pada dasarnya ada 3 tahapan dalam proses pembuatan game RPG menggunakan RPG Maker XP yaitu:

1. Mapping

Map adalah lokasi dimana karakter dari *game* dapat bergerak atau bisa disebut juga sebagai latar dari *game*, untuk itu *map* yang dibuat harus sesuai dengan alur cerita dalam *game*. *Mapping* adalah proses pembuatan *map*. Proses *mapping* membutuhkan imajinasi yang tinggi dari *developer*, agar *map* yang dibuat dapat sedekat mungkin dengan keadaan nyata dan tidak menyimpang dari alur cerita.

2. Database Using

Database using adalah proses pengaturan parameter-parameter untuk objek yang ada dalam *game*. Objek ini antara lain: tokoh, senjata, animasi, dan suara.

3. Eventing

Eventing adalah proses pemberian perilaku pada objek yang ada di dalam *game*. Perilaku objek yang diatur dalam proses ini antara lain: dialog antar tokoh, binatang yang berjalan, *background*, perpindahan tokoh ke *map* lain, dan pertempuran.

D. Bahasa Pemrograman pada RMXP

RPG Maker XP mengintegrasikan bahasa pemrograman Ruby, memberikan fleksibilitas pengembangan yang lebih tinggi daripada bahasa pemrograman Ruby yang sebenarnya. Karena bahasa pemrograman Ruby tidak mendukung grafis dan audio, RGSS (ruby game scripting system) dikembangkan untuk menyediakan antarmuka dan struktur data dasar yang dapat digunakan oleh editor.

1. Bahasa Ruby

Ruby adalah bahasa pemrograman dinamis berbasis skrip yang berorientasi obyek. Tujuan dari ruby adalah menggabungkan kelebihan dari semua bahasa-bahasa pemrograman skrip yang ada di dunia. Ruby ditulis dengan bahasa pemrograman C dengan kemampuan dasar seperti Perl dan Python.

2. RGSS

RGSS (*Ruby Game Scripting System*) merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan dari Bahasa Ruby yang dikhususkan untuk menambahkan atau memodifikasi sistem pada game. RGSS digunakan dalam pembuatan sistem, event, dan pembuatan map pada RPG Maker XP.

E. UML (Unified Modeling Language)

UML adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C [4].

Berikut jenis diagram pada UML :

1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*).

4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu

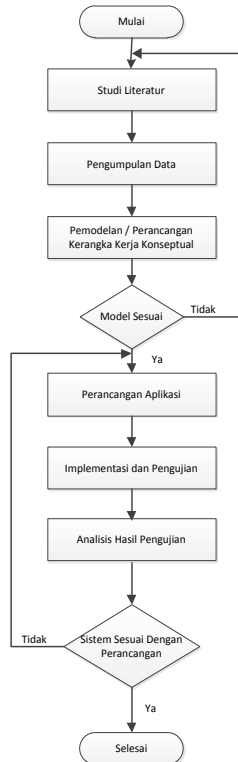
F. Tugas Akhir/Skripsi

Tugas Akhir/Skripsi merupakan karya tulis ilmiah sebagai salah satu hasil proses pengembangan intelektual mahasiswa secara mandiri dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan di bawah bimbingan dosen.

Penulisan skripsi harus memenuhi syarat-syarat penulisan ilmiah, yaitu obyektif, metodologis, sistematis dan komunikatif. Materi penulisan skripsi dapat berasal dari penelitian lapangan dan/ atau penelitian kepustakaan yang merupakan telaah terhadap salah satu topik permasalahan. Skripsi tersebut diharapkan mengemukakan suatu temuan baru [5].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Bahan penelitian berupa teori perancangan game yang diperoleh dari referensi buku dan internet. Data teori perancangan game yang diperlukan terdiri dari jenis game atau genre game, teori game design, dan metode pengembangan instruksional.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

IV. HASIL DAN ANALISIS

Pengujian sistem dilakukan untuk mencari dan menemukan kesalahan atau kekurangan pada aplikasi game simulasi Road to Bachelor!. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian yang akan digunakan dalam menguji game simulasi Road to Bachelor! ini adalah dengan menggunakan pengujian alpha (fungsional) dan pengujian beta (kuesioner).

A. Pengujian Alpha (fungsional)

Pengujian alpha digunakan untuk menguji sistem yang dibuat dan berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.



Gambar 2. Tampilan Utama Game

Berdasarkan rencana pengujian aplikasi yang telah disusun, maka dapat dilakukan beberapa tahap pengujian sebagai berikut :

1. Pengujian objek tombol Z

Tabel 1.

Pengujian objek tombol Z

Kasus dan Hasil Uji			
Data masukan	Target yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Z	Mengakses cepat jurnal	Menampilkan jurnal	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil

2. Pengujian objek tonbol X

Tabel 2.

Pengujian objek tombol X

Kasus dan Hasil Uji			
Data masukan	Target yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol X	Mengakses cepat menu dalam game	Menampilkan menu	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil

3. Pengujian objek tombol C

Tabel 3.

Pengujian objek tombol C

Kasus dan Hasil Uji			
Data masukan	Target yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol C	Konfirmasi dan Interaksi dengan objek	Karakter berinteraksi dengan objek	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil

4. Pengujian objek karakter

Tabel 4.

Pengujian objek karakter

Kasus dan Hasil Uji			
Data masukan	Target yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol ↑	Karakter bergerak keatas	Karakter bergerak keatas	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil
Tombol →	Karakter bergerak ke kanan	Karakter bergerak ke kanan	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil
Tombol ←	Karakter bergerak ke kiri	Karakter bergerak ke kiri	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil
Tombol ↓	Karakter bergerak kebawah	Karakter bergerak kebawah	[☒] Tampil [☐] Tidak Tampil

B. Pengujian Beta (kueisioner)

Pada pengujian beta ini akan dilakukan secara objektif dengan cara dicoba langsung oleh beberapa responden mahasiswa untuk dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat menjadi alternatif penyelesaian permasalahan yang telah dijelaskan di latar belakang. Sampel yang diambil adalah 30 orang, nantinya sampel akan dipersilahkan mencoba aplikasi dan mengisi kuesioner yang telah disediakan.

1. Jumlah skor untuk setiap responden :

- Skor maksimal = 75 (5 x 15)
- Skor minimal = 15 (1 x 15)

- Skor median = 45 (3 x 15)
 - Skor kuartil I = 30 (2 x 15)
 - Skor kuartil III = 60 (4 x 15)
2. Jumlah skor untuk seluruh responden :
- Skor maksimal = 2250 (75 x 30)
 - Skor minimal = 450 (15 x 30)
 - Skor median = 1350 (45 x 30)
 - Skor kuartil I = 900 (30 x 30)
 - Skor kuartil III = 1800 (60 x 30)
3. Interpretasi jumlah skor tersebut adalah :
- 1800 < Skor < 2250, artinya sangat disetujui (program dinilai berhasil)
 - 1350 < Skor < 1800, artinya setuju (program dinilai cukup berhasil)
 - 900 < Skor < 1350, artinya kurang setuju (program dinilai kurang berhasil)
 - 450 < Skor < 900, artinya sangat tidak setuju (program dinilai tidak berhasil)



Gambar 2. Hasil penelitian

2. Hasil perancangan dan pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dan berjalan dengan lancar.
3. Secara umum responden menyukai aplikasi game ini baik dari segi tampilan, storyline, gameplay dan juga segala macam interaksi yang ada pada game simulasi RPG Road to Bachelor.
4. Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa game simulasi RPG dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk menggambarkan mekanisme pengerjaan tugas akhir kepada mahasiswa.
5. Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa aplikasi game simulasi RPG Road to Bachelor dinilai cukup berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fox, B. (2005). *Game Interface Design*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- [2] Rogers, Scott (2010). *Level Up! Guide to Great Video Game Design*, Los Angeles: John Wiley & Sons.
- [3] Permata, Dayu Bagus. 2007. *Panduan Praktis Membuat Game RPG dengan RPG Maker XP*. Yogyakarta
- [4] Dharwiyanti, Sri dan Wahono, Romi Satria.(2003). *Pengantar Unified Modelling Language (UML)*: IlmuKomputer.Com.
- [5] Listyorini, Tri. 2013, "Perancangan Game Simulasi Pendaftaran Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus" <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/download/101/106> Tanggal akses : 10 Juli 2014

C. Analisis Hasil Perancangan dan Pengujian Perangkat Lunak

Berikut ini adalah hasil analisis hasil perancangan dan pengujian perangkat lunak aplikasi game simulasi RPG Road to Bachelor! :

1. Hasil perancangan dan pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dan berjalan dengan lancar.
2. Tombol-tombol dan perintah yang ada pada game berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.
3. Secara umum responden menyukai aplikasi game simulasi RPG Road to Bachelor.
4. Secara umum responden menyukai dan merespon baik gameplay pada game ini.
5. Secara umum responden mengerti dan memahami mekanisme pengerjaan tugas akhir yang ada pada game ini.
6. Secara umum responden menyukai dan merespon baik tentang jalan cerita yang terdapat pada game ini.
7. Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa game simulasi RPG dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk menggambarkan mekanisme pengerjaan tugas akhir kepada mahasiswa.
8. Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa aplikasi game simulasi RPG Road to Bachelor dinilai cukup berhasil.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis hasil perancangan dan pengujian perangkat lunak aplikasi game simulasi RPG Road to Bachelor dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi game simulasi RPG Road to Bachelor merupakan game simulasi tentang mekanisme pengerjaan tugas akhir mahasiswa.