

ABSTRAK

**Mirza Benny Khawaja (12166434), Implementasi Augmented Reality
Pada Aplikasi Answer dan Question Berbasis Android.**

Game atau permainan sekarang bukan hanya untuk sebagai hiburan saja bahkan sudah menjadi seperti kebutuhan wajib masyarakat jaman sekarang terutama kaum muda. Mulai saat ini peminat baca remaja Indonesia sangat memprihatinkan, para remaja hanya suka bermain saja ketimbang membaca dan perkembangan teknologi sekarangpun ikut memperngaruhi remaja untuk bermalas – malasan saja di rumah. Oleh karena itu banyak yang menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk berain game sampe lupa waktu dan game yang di mainkan kurang bermanfaat bahkan dalam banyak kasus banyak yang sampai mempengaruhi pemainnya untuk berperilaku dan berkata kasar.Tidak hanya dengan satu alur, tetapi terdapat juga beberapa alur ending yang bisa di pilih oleh pemain dalam memainkan game visual novel.Sebelum masyarakat mengenal video game, game pada jaman dahulu hanya berupa permainan di dunia nyata seperti permainan tradisional. Namun seiring pesatnya perkembangan teknologi. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model GDLC (Game Development Life Cycle).Game yang di sajikan adalah sebuah game visual "My Daily Life" berbasis android. Dengan di buatnya game ini, di harapkan menarik minat para remaja untuk membaca dalam bermain game.

Kata Kunci : Game, Visual Novel, Hiburan

UNIVERSITAS

ABSTRACT

Mirza Benny Khawaja (12166434), Implementation of Augmented Reality in Android-Based Answer and Question Applications.

Games or games now are not just for entertainment, they have even become mandatory needs of today's society, especially young people. From now on, reading enthusiasts of Indonesian youth are very concerned, teenagers just like to play instead of reading and current technological developments also influence teenagers to just laze at home. Therefore, many spend hours just playing the game until they forget the time and the games that are played are not useful, even in many cases, many of which influence the player to behave and say harshly. Not only with one plot, but there are also several paths. an ending that can be chosen by players in playing visual novel games. Before people knew about video games, games in ancient times were only games in the real world like traditional games. However, along with the rapid development of technology. The method used in this software development uses the GDLC (Game Development Life Cycle) model. The game that is presented is a visual game "My Daily Life" based on android. By making this game, it is hoped that it will attract teenagers to read while playing games.

Keywords: Game, Visual Novel, Entertainment



UNIVERSITAS

