



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**PEMANFAATAN PERMAINAN MODEL VISUAL NOVEL DALAM
PENYAMPAIAN MATERI SEJARAH PERANG PASIFIK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik**

Ega Oktabrianto

21120119130066

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER

SEMARANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Ega Oktabrianto

NIM : 21120119130066

Departemen : Teknik Komputer

Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Permainan Model Visual Novel Dalam
Penyampaian Materi Sejarah Perang Pasifik

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Departemen Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.

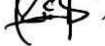
TIM PENGUJI

Pembimbing I : Kurniawan Teguh Martono, S.T., M.T.

Pembimbing II : Dania Eridani, S.T., M.Eng.

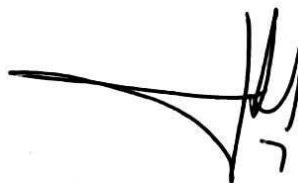
Ketua Penguji : Prof. Dr. Adian Fatchur Rochim, S.T., M.T.

Anggota Penguji : Risma Septiana, S.T., M.Eng.

()
()
()
()

Semarang, 27 September 2023

Ketua Departemen Teknik Komputer

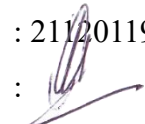


Prof. Dr. Adian Fatchur Rochim, S.T., M.T.

NIP. 197302261998021001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama	: Ega Oktabrianto
NIM	: 21120119130066
Tanda Tangan	: 
Tanggal	: 27 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademika Universitas Diponegoro, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ega Oktabrianto
NIM : 21120119130066
Departemen : Teknik Komputer
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya berjudul: **Pemanfaatan Permainan Model Visual Novel Dalam Penyampaian Materi Sejarah Perang Pasifik**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti/Noneksklusif** ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan memublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal : 7 Agustus 2023

(Yang menyatakan,)



(Ega Oktabrianto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pemanfaatan Permainan Model Visual Novel Dalam Penyampaian Materi Sejarah Perang Pasifik”.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh sebagai kewajiban mahasiswa di Departemen atau Jurusan Teknik Komputer, Universitas Diponegoro. Diharapkan Tugas Akhir ini nantinya dapat berguna untuk semua orang.

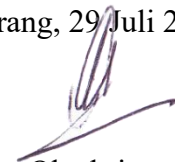
Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis bermaksud ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kurniawan Teguh Martono, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran serta bimbingan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir dengan sangat baik dan sangat membantu.
2. Dania Eridani, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran serta bimbingan dalam pembuatan Tugas Akhir dengan sangat baik dan sangat membantu.
3. Ilmam Fauzi Hashbil Alim, S.T., M.Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Prof. Dr. Adian Fatchur Rochim, S.T., M.T., selaku Ketua Departemen Teknik Komputer Universitas Diponegoro.
5. Adnan Fauzi, S.T., M.Kom., selaku dosen wali yang telah membimbing Penulis selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Departemen Teknik Komputer yang telah memberikan ilmunya kepada Penulis.
7. Staf Tata Usaha Departemen Teknik Komputer yang telah bekerja dengan baik.
8. Kedua orang tua, saudara, serta keluarga besar tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan Penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Keluarga Teknik Komputer 2019 Universitas Diponegoro yang selalu memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

10. Teman anggota Capstone Kelompok 7 yang telah senantiasa berjuang bersama – sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman – teman Discord yang senantiasa memberikan dukungan moral saat berjalannya perkuliahan.
12. Teman - teman yang sudah berada di Jepang yang senantiasa memberikan dukungan moral pada penulis.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat dicantumkan oleh penulis satu persatu.

Penulis menyadari bahwa kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki tidaklah sempurna, dan begitu pula dengan Tugas Akhir ini yang masih jauh dari kata sempurna. Tugas Akhir ini masih membutuhkan kritik, saran, dan masukan konstruktif dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir ini dapat menjadi lebih baik dan berguna bagi penulis maupun orang lain yang membacanya. Akhir kata Penulis mengucapkan terima kasih

Semarang, 29 Juli 2023



Ega Oktabrianto

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
<i>ABSTRAK</i>	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II Tinjauan Pustaka	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Visual Novel	9
2.3 Perang Pasifik.....	9
2.4 <i>Technology Acceptance Model</i>	10
2.5 SPSS Statistics.....	11
2.6 Pengujian Pra-uji	11
2.7 Pengujian Pasca-uji	11
2.8 Pengujian Non-Parametrik	11
2.9 Pengujian Normalitas	12

2.10	Pengujian Uji Tanda.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....		14
3.1	Pengujian <i>Technology Acceptance Model</i>	15
3.2	Pengujian pra-uji dan pasca-uji	18
3.3	Uji Normalitas	19
3.4	Uji Tanda	20
3.5	Pengumpulan data	20
3.5.1	Target penelitian.....	20
3.5.2	Penyebaran Angket.....	21
3.6	Pembuatan <i>game</i> bertemakan perang pasifik	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	Implementasi	25
4.1.1	Penjelasan skenario pada permainan.....	25
4.1.2	Pendistribusian permainan	26
4.2	Pengujian	28
4.2.1	<i>Technology Acceptance Model</i>	28
4.2.2	Pengujian pra-uji	31
4.2.3	Pengujian pasca-uji	36
4.2.4	Uji Normalitas.....	41
4.2.5	Uji Tanda	42
4.3	Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN I BIODATA		50

LAMPIRAN II RESPONDEN.....	51
LAMPIRAN III MAKALAH	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Proses Metodologi Data Kuantitatif yang dipakai	15
Gambar 3. 2 Diagram TAM usulan Davis.....	15
Gambar 4. 1 Tampilan permainan	26
Gambar 4. 2 Tampilan proses <i>build distributions</i>	27
Gambar 4. 3 Grafik perbandingan tes	39
Gambar 4. 4 Grafik perbandingan hasil tes.....	41
Gambar 4. 5 Hasil pengujian distribusi normal	41
Gambar 4. 6 Hasil Uji Tanda dari SPSS.....	44
Gambar 4. 7 Hasil nilai signifikansi kedua sampel.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar penelitian terdahulu	6
Tabel 3. 1 Tabel Likert TAM	16
Tabel 3. 2 Tabel pernyataan TAM	16
Tabel 3. 3 Daftar referensi dalam membuat cerita	21
Tabel 3. 4 Isi dari <i>game</i> yang telah dibuat	22
Tabel 4. 1 Daftar urutan cerita dalam permainan	25
Tabel 4. 2 Berkas sebelum didistribusikan.....	26
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Pengujian TAM	28
Tabel 4. 4 Daftar pertanyaan pra-uji dan pasca-uji	31
Tabel 4. 5 Hasil pra-uji responden 1 hingga 10	34
Tabel 4. 6 Hasil pra-uji responden 11 hingga 20.....	35
Tabel 4. 7 Hasil pra-uji responden 21 hingga 30	35
Tabel 4. 8 Hasil pasca-uji responden 1 sampai 10	36
Tabel 4. 9 Hasil pasca-uji responden 11 sampai 20	37
Tabel 4. 10 Hasil responden 21 sampai 30.....	38
Tabel 4. 11 Tabel selisih nilai dan rata - rata pada 30 responden.....	39
Tabel 4. 12 Tabel Uji Tanda	42

ABSTRAK

Perang Pasifik adalah suatu peristiwa sejarah yang terjadi di abad ke-20. Perang ini merupakan bagian dari Perang Dunia Kedua. Di Indonesia sekarang ini industri video game sudah mulai berkembang. Video game sendiri dapat menjadi suatu bentuk medium penceritaan sejarah kepada khalayak umum. Salah satu dari model video game tersebut adalah visual novel. Berdasarkan dari survei singkat yang dilakukan oleh tim penulis pada responden berusia 15 hingga 29 tahun terdapat mayoritas responden tidak mengetahui latar belakang sejarah Perang Pasifik.

Dari permasalahan tersebut terciptalah ide untuk membuat permainan bertemakan Perang Pasifik. Pada penelitian ini dipilih game visual novel, visual novel merupakan jenis permainan yang menitik beratkan penyampaian informasi melalui naratif dan visual layaknya sebuah novel. Permainan ini dibuat dengan harapan untuk memberikan ilmu akan peristiwa Perang Pasifik kepada pemain yang memainkannya.

Responden diuji melalui metode Technology Acceptance Model, pra-uji dan pasca-uji. Pengujian TAM menghasilkan bahwa permainan mudah digunakan dan bermanfaat bagi pengetahuan pemain. Terdapat juga perubahan nilai pemain sebelum dan sesudah memainkan permainan. Hal ini diperkuat dengan melakukan pengujian uji tanda pada sampel data yang didapatkan. Dari hasil uji non-parametrik Uji Tanda didapatkan terdapat korelasi kuat akan peningkatan nilai responden setelah bermain game ini.

Kata kunci: Perang Pasifik, Visual Novel, Pengujian Uji Tanda, Pengujian Pasca-uji dan Pra-uji, *Technology Acceptance Model*

ABSTRACT

The Pacific War was a historical event that took place in the 20th century. It was part of the Second World War. In Indonesia today, the video game industry has begun to develop. Video games themselves can be a form of medium for telling history to the general public. One of the video game models is visual novel. Based on a brief survey conducted by the writing team on respondents aged 15 to 29 years, the majority of respondents did not know the historical background of the Pacific War.

From this problem, the idea was created to make a game with the theme of the Pacific War. In this research, a visual novel game was chosen, a visual novel is a type of game that emphasizes the delivery of information through narrative and visuals like a novel. This game was made with the hope of providing knowledge of the events of the Pacific War to the players who play it.

Respondents were tested through the Technology Acceptance Model method, pre-test and post-test. TAM testing resulted in the game being easy to use and beneficial to the player's knowledge. There was also a change in player scores before and after playing the game. This is reinforced by testing the sign test on the sample data obtained. From the results of the non-parametric Sign Test, it was found that there was a strong correlation between the increase in the value of respondents after playing this game.

Keywords: *Pacific War, Visual Novel, Sign Test, Pre-test and Post-test, Technology Acceptance Model*