

ABSTRAK

Ahmad Azhar Kadim. 2016. **PEMANFAATAN ENGINE CORONA SIMULATOR UNTUK PENGEMBANGAN GAMECASUAL BERBASIS ANDROID**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT.
Co Pembimbing : Subari, M.Kom

Kata Kunci : Biologi, *Game*, *Engine Corona Simulator*, *Lua*, *Android*.

Game digunakan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan stress setelah melakukan banyak aktifitas. Seiring perkembangan zaman dan berkembangnya teknologi semakin cepat, saat ini *game* dapat dimainkan diberbagai media seperti PC, *Smartphone* dan XBOX. Hadirnya *smartphone* pada era ini membuat banyak pengembang untuk membuat *game* berbasis Android, sehingga saat ini *smartphone* merupakan media favorit yang digunakan untuk bermain *game* karena ukurannya ringan dan dapat digunakan sebagai media komunikasi. Pada tahap ini peneliti membuat sebuah *game casual* dengan menggunakan *engine Corona Simulator*. Pada tahap perancangan game “The Djoo” dilakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran biologi dengan mengikuti kurikulum KTSP, serta membuat *storyboard* dari *game* “The Djoo”. Selanjutnya proses pembuatan *gamecasual* berbasis Android menggunakan *engine Corona simulator* dan bahasa pemograman Lua. Pada *game* “The Djoo” terdapat fitur-fitur pendukung seperti *touch* untuk menjalankan karakter dan *slide* untuk memberikan makan pada karakter, selain itu terdapat fitur kegiatan seperti olahraga, jawab soal, *upgrade* perabotan. Diharapkan dengan dibuatnya *game* ini dapat membantu siswa-siswi untuk lebih giat belajar biologi kapan pun dan dimana pun.