

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN *GAME VISUAL NOVEL* INTERAKTIF
BERBASIS *WEB* SEBAGAI PEMBELAJARAN SEJARAH
UNTUK SISWA SMPIT AL-YASMIN**

PROYEK AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

SAFINATUNNAJAH TSANA

NIM: 2290343104

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN *GAME VISUAL NOVEL* INTERAKTIF
BERBASIS *WEB* SEBAGAI PEMBELAJARAN SEJARAH
UNTUK SISWA SMPIT AL-YASMIN**

PROYEK AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

SAFINATUNNAJAH TSANA

NIM: 2290343104

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Game Visual Novel* Interaktif
Berbasis Web Sebagai Pembelajaran Sejarah
Untuk Siswa SMPIT Al-Yasmin

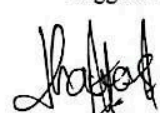
Penulis : Safinatunnajah Tsana
NIM : 2290343104
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 07 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Deni Kusworo, S.Kom., M.Kom.
NIP 198803012019031011

Anggota 1


Hawa Asma UI Husna S.Pd. M.Hum.
NIP 199110242019032027

Anggota 2


Dr. Cholid Mawardi, S.Kom., MT.
NIP 199111052019031016

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Yusuf Nurrahman, S.T., M.MSI
NIP 197711132010121001

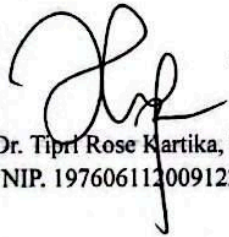
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Pengembangan <i>Game Visual Novel</i> Interaktif Berbasis Web Sebagai Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa SMPIT Al-Yasmin
Penulis	: Safinatunnajah Tsana
NIM	: 2290343104
Program Studi	: Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	: Desain

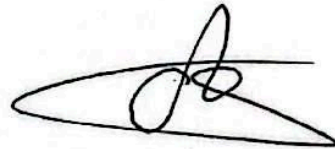
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di 12 Juli 2026, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Pembimbing 1



Dr. Tripti Rose Kartika, M.M.
NIP. 197606112009122002

Pembimbing 2



Dr. Cholid Mawardi, S.Kom., MT.
199111052019031016

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.
198803012019031011

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safinatunnajah Tsana
NIM : 2290343104
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
*Pengembangan Game Visual Novel Interaktif Berbasis Web Sebagai Pembelajaran
Sejarah Untuk Siswa SMPIT Al-Yasmin*
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang
berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan
sebenar- benarnya.

Jakarta, 11 Juni 2026
Yang menyatakan,



Safinatunnajah Tsana
NIM: 2290343104

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safinatunnajah Tsana
NIM : 2290343104
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pengembangan *Game Visual Novel* Interaktif Berbasis Web Sebagai Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa SMPIT Al-Yasmin beserta perangkat yang ada.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juni 2026

Yang menyatakan,



Safinatunnajah Tsana
NIM: 2290343104

ABSTRAK

As time goes by, technology is developing rapidly. In this study, technology that is widespread even among teenagers is used to improve historical literacy, such as visual novel games. The development method used is GDLC (Game Development Cycle). The school used as a sample is SMPIT Al-Yasmin. Game development uses Unity 2D with WebG output. The data collection technique used is a questionnaire with a System Usability Scale (SUS) to assess feasibility. In the visual novel game created, there is a quiz system, achievement and leaderboard to increase the motivation of teenagers to complete the game. The test results show that the web-based interactive visual novel game as a history learning medium is suitable for use, with expert tests with slight improvements and tests with SUS having a final score of 80.73, with an A- category.

Keywords: Game, History, Learning, Visual Novel, WebGL

Seiring berkembangnya zaman, teknologi berkembang dengan pesat. Dalam kajian ini, digunakan teknologi yang tersebar bahkan pada anak remaja untuk meningkatkan literasi sejarah, seperti *game visual novel*. Metode pengembangan yg digunakan adalah GDLC (*Game Development Cycle*). Sekolah yang dijadikan sebagai sampel adalah SMPIT Al-Yasmin. Pengembangan *game* menggunakan Unity 2D dengan *output* WebG. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kelayakan. Pada *game visual novel* yang dibuat, terdapat sistem kuis, *achievement* dan *leaderboard* untuk meningkatkan motivasi anak remaja menyelesaikan *game*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game visual novel* interaktif berbasis web sebagai media pembelajaran sejarah layak untuk digunakan, dengan uji oleh ahli dengan sedikit perbaikan dan uji dengan SUS memiliki nilai akhir 80,73, dengan kategori nilai A-.

Kata Kunci: *Game, Sejarah, Pembelajaran, Visual Novel, WebGL*

PRAKATA

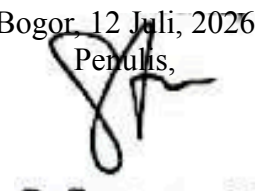
Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan atas penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul *Pengembangan Game Visual Novel Interaktif Berbasis Web Sebagai Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa SMPIT Al-Yasmin* agar tertulis dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dan dukungan dari:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI, selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., sebagai dosen pembimbing pertama penulisan Tugas Akhir.
7. Dr. Cholid Mawardi, S.Kom., MT., sebagai dosen pembimbing kedua penulisan Tugas Akhir.
8. Seluruh tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif.
9. Orang tua beserta keluarga besar dan teman-teman peneliti.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Bogor, 12 Juli, 2026
Penulis,



Safinatunnajah Tsana
NIM. 2290343104

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Game Edukasi Berbasis Web.....	9
3. Visual Novel sebagai Role-playing Game.....	10
4. Puzzle Game.....	12
5. Database Menggunakan MySQL.....	13
6. Sejarah.....	14
7. Unity 2D WebGL.....	14
8. GDLC (Game Development Life-Cycle).....	15
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Subjek Penelitian.....	49
1. Populasi.....	49
2. Sampel.....	5

3. Waktu Penelitian.....	50
C. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Observasi.....	51
2. Kuesioner.....	51
D. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	55
A. Production.....	55
B. Pre-launch.....	61
C. Launch.....	70
D. Pengujian oleh Sampel.....	88
E. Hasil dan Analisis.....	94
BAB V PENUTUP.....	95
A. Simpulan.....	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	102