

ABSTRAK

Vicko Fernando, NPM: 535160078. Pembuatan Game Third Person Endless Running “No End Run” dengan fitur Accelerometer dan Share Score ke Sosial Media. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Januari 2021.

No End Run merupakan sebuah *game* bergenre *endless running* dengan perspektif *third person*. *Game* ini memiliki tujuan sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang. Cara bermain *game* ini adalah dengan menggunakan sensor *accelerometer* pada *smartphone*. Dalam *game* ini, pemain mengontrol sebuah karakter untuk berlari sejauh mungkin dan mengumpulkan *collectables* sambil menghindari *monster* dan *obstacle*. *Game* No End Run mempunyai tampilan berbentuk 3D (tiga dimensi) dan dimainkan dengan menggunakan *smartphone* berbasis Android. *Game* No End Run dibuat menggunakan *game engine* Unity dengan C# sebagai bahasa pemrograman. *Game* ini hanya mempunyai satu arena dan tidak memiliki akhir permainan (*endless stage*). Tujuan dari *game* adalah meraih skor setinggi mungkin. Pemain harus menghindari rintangan seperti *monster* dan *obstacle* agar permainan tidak berakhir dengan cepat. Pemain juga dapat membagikan skor hasil permainan ke aplikasi sosial media yang ada pada *smartphone* pemain. Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox testing*, *alpha testing* oleh pembimbing dan *beta testing* melalui kuesioner pada 30 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game* “No End Run” merupakan *game* yang tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah untuk dimainkan, menghibur dan memiliki kontrol *accelerometer* yang tidak terlalu sulit sehingga pemain tertarik untuk memainkannya lagi.

Kata Kunci:

Accelerometer, Android, Endless Running, No End Run, Unity