

# **RANCANG BANGUN *GAME* “*PROBO SIPETUALANG*” SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA DI KABUPATEN PROBOLINGGO”**

Nama Mahasiswa : Ninda Yulia Ulfa  
NIM : 16 543 0007  
Pembimbing I : Nuzul Hikmah, S.T.,M.Kom.  
Pembimbing II : Tamam Asrori, S.Kom., M.Kom.

## **ABSTRAK**

Kabupaten Probolinggo merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Jawa Timur yang memiliki potensi wisata sangat bagus. Potensi tersebut juga harus mendapatkan dukungan promosi yang baik agar tempat wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo lebih diminati dan dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah media promosi melalui *Game*. *Game* pada saat ini menjadi salah satu media populer yang ada di kalangan masyarakat, dan juga menjadi salah satu media untuk menyampaikan informasi dengan cepat. *Game* tersebut dirancang dan dibangun dengan *genre* petualangan 2D, dimana seorang anak laki laki bernama Probo yang akan mengelilingi Kabupaten Probolinggo mengunjungi setiap tempat wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo dengan suatu misi yang berkaitan dengan tempat wisata tersebut. *Game* ini dirancang dan dibangun menggunakan *Game Engine Unity 2019* untuk platform android. penelitian ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle*. Metode tersebut menangani dalam hal pengembangan suatu *Game* dimulai dari titik awal hingga paling akhir yaitu menganalisis, perancangan, pembuatan, pengujian dan pemeliharaan. Hasil pengujian pengguna aplikasi *Game* ini dinilai cukup berhasil dibangun sesuai dengan tujuan yang diharapkan dengan mendapat prosentase rata-rata 83% responden menyetujui *game* tersebut digunakan sebagai media promosi wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo.

Kata kunci : *Game*, media promosi, *Unity*, Kabupaten Probolinggo.

## ***DESIGN AND BUILD GAME “PROBO SIPETUALANG” AS A MEDIA PROMOTION IN KABUPATEN PROBOLINGGO”***

*Student Name* : Ninda Yulia Ulfa  
*NIM* : 16 543 0007  
*Advisor I* : Nuzul Hikmah, S.T.,M.Kom.  
*Advisor II* : Tamam Asrori, S.Kom., M.Kom.

### ***ABSTRACT***

*Probolinggo Regency is one of the regencies in East Java that has very good tourism potential. This potential must also get a good promotion so that tourist attractions in Probolinggo are more desirable and known by the wider community. Therefore the writer wants to make a promotional media through the game. Game at this time became one of the popular media in the community, and also became one of the media to convey information quickly. The game was designed and built with the 2D adventure genre, where a boy named Probo will discuss Probolinggo Regency every tourist spot in Probolinggo Regency with any mission related to the tourist site. This game is designed and built using Game Engine Unity 2019 for the Android platform. This research uses the Software Development Lifecycle Development method. The method referred to in terms of game development starts from the last stage which is to analyze, design, create, test and maintain. The test results of the game application users were successfully made in accordance with the expected goals with an average percentage of 83% of respondents agree that this game is used as a tourism promotion media in Probolinggo Regency.*

*Keywords: Game, promotion media, Unity, Probolinggo Regency*