

**Desain *Asset Game* Visual Novel Untuk *Game* Audit Teknologi Informasi
Menggunakan *Framework* Cobit 5**

(Skripsi)

Oleh

Fauzi Bahran Ash Shidiq



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

DESAIN *ASSET GAME* VISUAL NOVEL UNTUK *GAME* AUDIT TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* COBIT 5

Oleh

Fauzi Bahrn Ash Shidiq

Asset interface dalam *game* Visual Novel memiliki berperan penting materi di dalam *game*. Pembuatan *asset interface* dalam narasi penggunaan *framework* COBIT 5, dapat menjadi bermakna sebagai pembelajaran. Penelitian ini mengkaji pembuatan *asset interface* dalam *game* visual novel audit menggunakan *framework* COBIT 5. Pembuatan *asset interface game* visual novel audit dalam penelitian ini lebih mengutamakan pembuatan tampilan untuk seluruh kebutuhan *game*. Pembahasan kajian dielaborasi secara kualitatif dengan pendekatan ruang lingkup COBIT 5 yang menganalisis fungsi efektif, fungsi efisiensi, dan kepuasan dalam pembuatan *asset interface game*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *asset interface* dapat membangun asosiasi makna yang komprehensif, sehingga *asset interface game* yang disesuaikan dengan ruang lingkup menggunakan *framework* COBIT 5 berpotensi menjadi sebuah materi pembelajaran yang efektif dan efisiensi.

Kata Kunci: *asset interface*, *user interface*, karakter, *background*, *usability testing*.

ABSTRACT

VISUAL NOVEL GAME ASSET DESIGN FOR INFORMATION TECHNOLOGY AUDIT GAME USING COBIT 5 FRAMEWORK

By

Fauzi Bahransh Shidiq

Interface assets in Visual Novel games have an important role in the material in the game. Making asset interfaces in the narrative of using the Cobit 5 framework can be meaningful as a lesson. This study examines the creation of asset interfaces in the visual novel audit game using the cobit 5 framework. The creation of visual novel audit game interface assets in this study prioritizes making displays for all game needs. The discussion of the study is elaborated qualitatively with a cobit 5 scope approach which analyzes the effective function, efficiency function, and satisfaction in making game interface assets. The results of this study indicate that interface assets can build comprehensive meaning associations, so that game interface assets that are adapted to the scope using the Cobit 5 framework have the potential to become effective and efficient learning materials.

Keyword: asset interface, user interface, character, Background, Usability testing.