

ABSTRAK

PEMBUATAN *GAME* STOCK STREET SAGA BERDASARKAN ANALISIS TEKNIKAL MENGGUNAKAN INDIKATOR VOLUME, MOMENTUM, TREN, DAN OSILLIATOR

Oleh

KURNIAWAN DWI YULIYANTO

Penelitian ini membuat permainan "Stock Street Saga" yang berhasil menyatukan konsep analisis teknikal dengan penggunaan indikator volume, momentum, tren, dan osilator secara efektif. Permainan ini didesain untuk menyediakan simulasi yang memungkinkan pemain, khususnya pemula, untuk berlatih dan memahami analisis teknikal tanpa risiko finansial. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game Development Life Cycle (GDLC), yang memastikan pendekatan sistematis dari tahap inisiasi hingga produksi dan pengujian. Hasil dari User Acceptance Testing (UAT) yang melibatkan 40 responden, terdiri dari trader pemula dan pengembang game, menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam membantu pembelajaran analisis teknikal. Dengan nilai rata-rata UAT sebesar 75,57%, ini menunjukkan bahwa permainan ini memenuhi kriteria sebagai alat pendidikan yang baik, sukses mengimplementasikan konsep analisis teknikal dan menyediakan pengalaman belajar yang efektif.

Kata Kunci: Analisis Teknikal, Game Development Life Cycle (GDLC), Game Simulasi, User Acceptance Testing (UAT).

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF STOCK STREET SAGA GAME BASED ON TECHNICAL ANALYSIS USING VOLUME, MOMENTUM, TREND, AND OSCILLATOR INDICATORS

From

KURNIAWAN DWI YULIYANTO

This research focuses on the development of the game "Stock Street Saga," which successfully integrates the concept of technical analysis through the effective use of volume, momentum, trend, and oscillator indicators. The game is designed to provide a simulation that allows players, especially beginners, to practice and understand technical analysis without financial risk. The methodology used in this research is the Game Development Life Cycle (GDLC), ensuring a systematic approach from initiation to production and testing. The results of the User Acceptance Testing (UAT) involving 40 respondents, consisting of novice traders and game developers, show that the game is effective in facilitating the learning of technical analysis. With an average UAT score of 75.57%, it indicates that the game meets the criteria as a good educational tool, successfully implements the concepts of technical analysis, and offers an effective learning experience.

Keyword: *Technical Analysis, Game Development Life Cycle (GDLC), Simulation Game, User Acceptance Testing (UAT).*