

ABSTRAK

PEMBUATAN GAME SIMULASI PERDAGANGAN SAHAM BERDASARKAN ANALISIS BERITA MENGGUNAKAN UNITY 3D

Oleh

AKMAL GILANG ROSADI

Dalam era digital yang semakin maju, perdagangan saham menjadi salah satu aktivitas ekonomi yang populer dan diminati banyak kalangan. Namun trader atau investor harus memahami prinsip dasar saham dan cara menganalisisnya, termasuk menggunakan analisis berita. Kesalahan dalam analisis berita dan keputusan investasi dapat mengakibatkan kerugian modal yang cepat bagi trader saham, menyebabkan sebagian masyarakat tidak memiliki keberanian dalam investasi saham dan memilih untuk fokus pada bisnis seperti biasa. Penelitian ini membahas pengembangan game "Simulasi Perdagangan Saham" yang bertujuan untuk memudahkan trader dalam belajar saham. Metode pengembangan menggunakan *Game Development Life Cycle* (GDLC), dengan Bahasa pemrograman C# dan implementasi dalam Unity 3D. Pengujian dilakukan melalui *alpha* dan *beta testing*, *alpha testing* dilakukan secara internal untuk identifikasi dan perbaikan bug, sedangkan *beta testing* melibatkan pihak eksternal untuk mendapatkan masukan terhadap pengembangan game. Setelah selesai *beta testing*, game siap untuk direlease.

Kata Kunci: Berita; Game; Saham; Unity 3D.

ABSTRACT

PEMBUATAN GAME SIMULASI PERDAGANGAN SAHAM BERDASARKAN ANALISIS BERITA MENGGUNAKAN UNITY 3D

By

AKMAL GILANG ROSADI

Shares are proof of value ownership of a company traded on the stock market. In an increasingly advanced digital era, stock trading has become one of the most popular and in-demand economic activities. However, traders or investors must understand the basic principles of stocks and how to analyze them, including using news analysis. Errors in news analysis and investment decisions can result in rapid capital losses for stock traders, causing some people to lack courage in stock investment and choose to focus on business as usual. This research discusses the development of the game "Stock Street Saga" which aims to facilitate traders in learning stocks. The development method uses the Game Development Life Cycle (GDLC), with the C# programming language and implementation in Unity 3D. Testing is done through alpha and beta testing, alpha testing is done internally to identify and fix bugs, while beta testing involves external parties to get input on game development. After completing beta testing, the game is ready for release.

Kata Kunci: News; Game; Stock; Unity 3D.