

## **IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE PADA MODEL GAME VISUAL NOVEL PARIWISATA SEMARANG**

**RIZKY FARDIAN RIZANI**

(Pembimbing : Setia Astuti, S.Si, M.Kom)

*Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201207242@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Visual novel merupakan permainan interaktif yang mengutamakan jalan dari sebuah cerita seperti novel. Visual novel menyediakan interaksi langsung pemain dengan memilih jalur-jalur permainan yang disediakan oleh pengarang ceritanya. Visual novel dapat dikatakan sebagai jenis media interaktif yang biasanya berkulat dengan cerita fiksi namun dapat juga digunakan sebagai buku interaktif digital. Visual novel pariwisata semarang merupakan game interaktif implementasi dari metode finite state machine pada model ceritanya. Game ini dibangun menggunakan Renpy dan digunakan sebagai sarana pengenalan dan penyampaian informasi pariwisata semarang menggunakan media digital. Tahapan pengembangan game ini meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengujian sistem. Game ini diharapkan dapat mempromosikan informasi pariwisata semarang

Kata Kunci : Finite State Machine, Visual Novel, Pariwisata Semarang, Renpy

## **IMPLEMENTATION OF FINITE STATE MACHINE METHOD ON GAME MODEL OF VISUAL NOVEL ON TOURISM SEMARANG**

**RIZKY FARDIAN RIZANI**

(Lecturer : Setia Astuti, S.Si, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201207242@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

The visual novel is an interactive game that emphasizes the way of a story like a novel. The visual novel provides direct interaction with the player choosing streaks game provided by the author of the story. The visual novel can be said to be a kind of interactive media that are typically struggling with fiction but can also be used as an interactive digital book. Visual novel pest tourism is an interactive gaming method of implementation of the finite state machine on the model story. The game is built using Renpy and used as a means of identification and delivery of tourism information Semarang using digital media. Stages of development of this game include the identification of problems, requirements analysis, design, implementation, and testing of the system. The game is expected to promote tourism information Semarang

Keyword : Finite State Machine, Visual Novel, Tourism Semarang, Renpy