

## **SISTEM INFORMASI PADA KASUS PEMBUATAN GAME FIRST PERSON SHOOTER THE HIDDEN ARTEFACT MENGGUNAKAN FPS CREATOR X10**

**GIRI HARVIANTO**

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Dian Nuswantoro Semarang  
URL : <http://dinus.ac.id/>  
Email : 112200903600@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Pada saat pembuatan game Sistem Informasi sangatlah penting guna merancang sebuah game agar menjadi lebih urut dan spesifik serta mengetahui sistem apa yang dapat menjalankan sebuah game. Dalam perancangan karakter utama dan karakter lawan informasi tentang pengaturan karakter tersebut adalah pokok utama agar game dapat menjadi lebih baik. First Person Shooter (FPS) adalah salah satu game yang paling banyak penggemarnya, contohnya Brother In Arms, Medal Of Honor. Pembuatan game berjenis FPS saat ini dapat menggunakan game engine dengan harapan lebih memudahkan dan tidak memerlukan kemampuan khusus. FPS Creator X10 merupakan game engine yang digunakan untuk membuat The Hidden Artefact. Pembuatan game The Hidden Artefact dengan menggunakan FPS Creator X10 bertujuan untuk memudahkan para pecinta game membuat game First Person Shooter sesuai keinginannya sendiri dengan bantuan game engine yang tidak memerlukan bahasa pemrograman.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Game, First Person Shooter, Game Engine, FPS Creator X10

**INFORMATION SYSTEMS IN THE CASE OF MAKING FIRST PERSON  
SHOOTER GAME THE HIDDEN ARTEFACT USING FPS CREATOR  
X10**

**GIRI HARVIANTO**

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Dian Nuswantoro Semarang  
URL : <http://dinus.ac.id/>  
Email : 112200903600@mhs.dinus.ac.id*

**ABSTRACT**

When making a game information system is critical to design a sequential game to be more specific and know what the system can run a game. In the design of the main character and the character of the opponent information about setting these characters are the main points that the game could be better. First person Shooter (FPS) game is one of the most widely fans, for example Brother In Arms, Medal Of Honor. Making FPS type games today can use the game engine with the hope of further facilitate and requires no special skills. FPS Creator X10 is a game engine that is used to make The Hidden The Hidden Artefact Artefact. Pembuatan game with FPS Creator X10 using aims to facilitate the game lovers to make a game First Person Shooter suit his own with the help of game engine that requires no programming language.

**Keyword** : Information System, Game, First Person Shooter, Game Engine, FPS Creator X10