



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

PROGRAM STUDI : • INFORMATIKA (S1) • TEKNIK INDUSTRI (S1) • TEKNIK MESIN(S1) • TEKNIK SIPIL(S1)
• TEKNIK ELEKTRO (S1) • TEKNOLOGI HASIL PERTANIAN (S1) • AGROTEKNOLOGI (S1)

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim : 221080200079

Nama : MAS AGUNG TRIAJI BASUDEWO

Prodi : INFORMATIKA

No	Tanggal	Logbook	Jenis Revisi	Gaya Penulisan	Naskah	Catatan
1	Kamis, 14 Agustus 2025	judul kurang spesifik	Judul	Judul kurang lugas dan informatif	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Judul belum terlalu spesifik dan terlihat apa yang mau dibuat
2	Selasa, 09 September 2025	tujuan harus menjawab dari rumusan masalah	Abstrak	Judul kurang lugas dan informatif	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Tujuan harus menjawab rumusan masalah, Jika rumusan masalah satu, maka tujuannya pun satu. Jangan terlalu banyak rumusan masalah, fokus pada masalah utama yang ingin diberikan solusi
3	Selasa, 04 November 2025	penyusunan bab 1 final	Pendahuluan	Sistematika penulisan belum lengkap dan bersistem baik	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Pendahuluan harus mengandung referensi jurnal lain mini mal 7 jurnal
4	Senin, 10 November 2025	minimal 10 jurnal penelitian terdahulu	Pendahuluan	Sistematika penulisan belum lengkap dan bersistem baik	Sumber acuan primer (Peraturan Perundangan, Perjanjian, Yurisprudensi, Putusan Pengadilan, KTUN, Hasil Penelitian) masih kurang (nisbah acuan hendaknya >80% adalah sumber primer	Pada referensi tabel,, minimal 10 jurnal yang mendekati dan harus minimal 5 tahun ke belakang
5	Senin, 01 Desember 2025	membuat flowchart dan storyboard	Metode Penelitian	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Analisis dan sintesis belum sistematis, dan masih berulang-ulang	bagan-bagan dan diagram masih belum tepat dan kurang

6	Kamis, 18 Desember 2025	membuat desain ui ux	Metode Penelitian	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	UI/UX nya masih belum runtut. Sertakan penjelasan di setiap UI/UX yang dibuat
7	Senin, 23 Maret 2026	merancang menu utama	Hasil dan Pembahasan	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Menu utama sudah ok, kurang tutorial saat masuk ke dalam game yang memudahkan player mengetahui misinya
8	Senin, 30 Maret 2026	merancang menu shop untuk user membeli jersey yang disediakan menggunakan koin yang didapat melalui reward menyelesaikan quiz dan mini game	Hasil dan Pembahasan	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Pada perancangan menu shop untuk user untuk membeli jersey yang disediakan menggunakan apa? Sertakan pada misi di level berapa? Usahakan dapat tampil, dibeli, sekaligus dipakai oleh player agar ada perubahan karakter
9	Senin, 06 April 2026	merancang menu setting untuk mengatur background music, suara SFX dan dubbing narasi pada visual story	Hasil dan Pembahasan	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Sumber acuan primer (Peraturan Perundangan, Perjanjian, Yurisprudensi, Putusan Pengadilan, KTUN, Hasil Penelitian) masih kurang (nisbah acuan hendaknya >80% adalah sumber primer)	Tambahkan beberapa suara untuk backsoun dan ketika kondisi salah benar dalam menjawab kuis agar permainan lebih menyenangkan
10	Senin, 13 April 2026	merancang menu chapter select untuk memisah bab bab yang akan di visualisasikan menjadi visual story atau secara umum biasa disebut level	Kesimpulan	Pengacuan pustaka dan pengutipan belum baku dan konsisten dan tidak memakai mendeley atau zotero	Sumber acuan primer (Peraturan Perundangan, Perjanjian, Yurisprudensi, Putusan Pengadilan, KTUN, Hasil Penelitian) masih kurang (nisbah acuan hendaknya >80% adalah sumber primer)	menu chapter select untuk memisah beberapa level harus jelas dan sesuai tujuan akhir permainan. Cek kembali beberapa sumber yang mendasari jurnal yang akan dituju
11	Rabu, 22 April 2026	merancang visual story pada chapter 1 2 dan 3	Metode Penelitian	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Desain Level 1,2,3 harus dirancang sesuai tujuan akhir game. Usahakan setiap sebelum memulai misi pada setiap level, berikan tutorial bertapa UI baru atau hanya Pop up

12	Kamis, 23 April 2026	merancang tampilan quiz	Metode Penelitian	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Pada menu quiz, buat berbeda namun satu tujuan yaitu demi memahami sejarah MU
13	Selasa, 05 Mei 2026	membuat mini game untuk chapter 1 2 dan 3 dengan tema yang berbeda beda di setiap chapternya	Hasil dan Pembahasan	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Kepioniran ilmiah dan orisinalitas karya masih belum terlihat, belum tampaknya perbandingan dengan penelitian dengan topik sejenis, untuk menunjukkan aspek kebaruan dari penelitian ini. (lazimnya ada di pendahuluan)	Buatkan mini game untuk chapter 1 2 dan 3 dengan tema yang berbeda beda di setiap chapternya
14	Senin, 01 Juni 2026	pembuatan openworld dan penempurnaan 3d karakter	Metode Penelitian	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Sumber acuan primer (Peraturan Perundangan, Perjanjian, Yurisprudensi, Putusan Pengadilan, KTUN, Hasil Penelitian) masih kurang (nisbah acuan hendaknya >80% adalah sumber primer)	Metodologi perbaiki di setiap isi dari langkah-langkahnya
15	Senin, 08 Juni 2026	penyusunan artikel sinta 4	Metode Penelitian	Pemanfaatan instrumen pendukung (tabel, gambar, rumus) belum informatif dan komplementer	Analisis dan sintesis belum sistematis, dan masih berulang-ulang	Gambar belum runtut, sesuaikan dengan runtutan proses, dan semua hasil gambar disertakan
16	Jum'at, 12 Juni 2026	penambahan pemanggilan 1 paragraf di setiap gambar dan tabel, dan penambahan penelitian yang relevan dari dosen pembimbing dan penguji	Metode Penelitian	Pengacuan pustaka dan pengutipan belum baku dan konsisten dan tidak memakai mendeley atau zotero	Referensi yang digunakan tidak up to date	Cari Referensi yang terbaru, minimal tahun 2020. Analisis penelitian sebelumnya dan cari pengembangan dan perbedaan sehingga menghasilkan GAP yang tajam

Sidoarjo, 06 Juli 2026

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Cindy Taurusta, S.ST., M.T.

*** Lembar bimbingan ini telah diperiksa dan divalidasi oleh Dosen Pembimbing dan dapat digunakan sebagai bukti yang sah**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

PROGRAM STUDI : • INFORMATIKA (S1) • TEKNIK INDUSTRI (S1) • TEKNIK MESIN (S1)
• TEKNIK ELEKTRO (S1) • TEKNOLOGI PANGAN (S1) • AGROTEKNOLOGI (S1) • TEKNIK SIPIL (S1)

BERITA ACARA VALIDASI KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : Mas Agung Triaji Basudewo
NIM : 221080200079
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : Perancangan Game 3D Visual Story Sejarah Club Manchester United Berbasis Mobile

Kata Kunci : game edukasi; *visual story 3D*; Manchester United; MDLC; mobile Android

TELAH melakukan pemeriksaan terhadap keabsahan Dokumen:

1. LoA
2. Web Publikasi Jurnal (Sinta 1, 2, 3, ④) Lingkari salah 1
3. Link Jurnal : <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jtmei>
4. Nama Jurnal : Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro, dan Informatika
5. Tanggal LoA/ Tanggal Publish : 3 Juli 2026

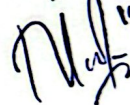
Disetujui

Tanda Tangan

Ketua Penguji : Cindy Taurusta, S.ST., M.T.
NIK/NIP : 216596

( 10/26)

Validator 1 : Nuril Lutvi Azizah, S.Si., M.Si.
NIK/NIP : 215559

( 10/26)

Validator 2 : Yunianita Rahmawati, S.Kom., M.Kom., Dr. (
NIK/NIP : 214328

( 13/26)

Mengetahui,
Ka. Prodi Informatika



Sidoarjo, 10 / Juli / 2026
Dosen Pembimbing

()

(Cindy Taurusta, S.ST., M.T.)
216596



No : 6430/SUB202607020028SIPERA/JTMEI/IX/2026

Hal : **Naskah Diterima**

Kepada Yth. Mas Agung Triaji Basudewo, Cindy Taurusta, Nuril Lutvi Azizah, Yunianita Rahmawati
di **Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Dengan hormat,

Berdasarkan hasil pemeriksaan administrasi, kesesuaian substansi, dan evaluasi yang telah dilakukan oleh Dewan Redaksi **JURNAL TEKNIK MESIN, INDUSTRI, ELEKTRO DAN INFORMATIKA (JTMEI)**. Oleh karena itu, Dewan Redaksi memutuskan dan menyatakan bahwa naskah Saudara berikut ini:

Judul naskah : **Perancangan Game 3D Visual Story Sejarah Club Manchester United Berbasis Mobile**

Kode naskah : JTMEI/SUB202607020028

D I T E R I M A

untuk diterbitkan di:

JURNAL TEKNIK MESIN, INDUSTRI, ELEKTRO DAN INFORMATIKA (JTMEI)

ISSN : 2963-7805 (E-ISSN) ; 2963-8208 (P-ISSN)

Edisi terbit : Volume 5 Nomor 3 (Periode 2026) **)

Status : Terakreditasi SINTA 4 (SK Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Nomor 156/C/C3/KPT/2026 tanggal 7 April 2026, tentang Pemberitahuan Hasil Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode 2 Tahun 2025), dimulai dari Volume 2 Nomor 2 Tahun 2023 sampai Volume 7 Nomor 1 Tahun 2028.

Penerbit : (POLITEKNIKPRATAMA) Lembaga Pengembangan Kinerja Dosen

URL : <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jtmei>

Kami mengucapkan selamat atas diterimanya naskah Saudara untuk dipublikasikan pada **JURNAL TEKNIK MESIN, INDUSTRI, ELEKTRO DAN INFORMATIKA (JTMEI)**. Selanjutnya, naskah akan diproses pada tahapan editorial dan penerbitan sesuai ketentuan yang berlaku.

Atas partisipasi dan kontribusi Saudara dalam pengembangan ilmu pengetahuan, kami sampaikan terima kasih.

Demak, 3 Juli 2026

Ketua Dewan Redaksi

JURNAL TEKNIK MESIN, INDUSTRI, ELEKTRO DAN INFORMATIKA (JTMEI)



Scan QR untuk verifikasi

LEMBAR PENILAIAN ARTIKEL

Penulis : Mas Agung Triaji Basudewo, Cindy Taurusta, Nuril Lutvi Azizah, Yunianita Rahmawati

Kode Artikel : JTMEI_6430_SUB202607020028

Judul : Perancangan Game 3D Visual Story Sejarah Club Manchester United Berbasis Mobile

KRITERIA PENILAIAN

No	Uraian	Komentar
1	Kesesuaian isi artikel dengan Judul	Isi artikel relevan dengan judul.
2	Kesesuaian isi artikel dengan Abstrak	Baik. Masalah, metode, dan hasil penelitian tergambar dengan jelas.
3	Cakupan penelitian pada Kata Kunci	Baik.
4	Kejelasan Metodologi Penelitian	Baik.
5	Penyajian dan Interpretasi Data	Baik.
6	Penggunaan Tabel dan Gambar	Baik.
7	Relevansi Pembahasan/Analisis dengan Hasil Penelitian	Baik.
8	Relevansi Referensi	Baik.
9	Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan	Baik.
10	Sistematika Penulisan	Baik.
11	Penggunaan Bahasa	Baik.

KEPUTUSAN REVIEWER

- Artikel dapat diterbitkan tanpa revisi [...]
- Artikel dapat diterbitkan dengan revisi kecil ✓
- Artikel dapat diterbitkan dengan revisi besar [...]
- Mohon kirimkan kembali artikel untuk dievaluasi ulang setelah revisi [...]
- Artikel tidak layak diterbitkan berdasarkan alasan yang tercantum di atas [...]





Perancangan Game 3D Visual Story Sejarah Club Manchester United Berbasis Mobile

Mas Agung Triaji Basudewo¹, Cindy Taurusta^{2*}, Nuril Lutyi Azizah³, Yunianita Rahmawati⁴

^{1,3,4}Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²Program Studi Sains Data, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Penulis korespondensi: cindytaurusta@umsida.ac.id

Abstract. Football is a sport with a massive fan base worldwide, including in Indonesia, with Manchester United being one of the most popular clubs. However, many new fans tend to judge the club solely based on its current performance without understanding its long history of glory. This study aims to design and develop a mobile-based 3D Visual story educational game that presents the history of Manchester United interactively. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The game was developed using Unity 3D with C# programming language and consists of three main chapters: the 1999 Treble Winner era, the Sir Alex Ferguson era, and the Ruben Amorim era. Each chapter features a visual story, an open world Trophy room area, NPC interactions, a quiz session, and a unique mini game. Blackbox Testing results show that all 15 test scenarios were Valid. Feasibility assessment using a Likert scale questionnaire administered to 51 respondents yielded a feasibility score of 85.8%, placing it in the Very Feasible category.

Keywords: 3D Visual Story; Educational Game; Manchester United; MDLC; Mobile Android.

Abstrak. Sepak bola merupakan olahraga dengan basis penggemar yang sangat besar di seluruh dunia, termasuk Indonesia, dengan Manchester United sebagai salah satu klub paling populer. Namun, banyak penggemar baru yang hanya menilai klub berdasarkan kondisi terkini tanpa memahami sejarah panjang kejayaannya. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan game edukasi 3D Visual story berbasis mobile yang mengangkat sejarah Manchester United secara interaktif. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahapan: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Game dikembangkan menggunakan Unity 3D dengan bahasa pemrograman C# dan terdiri dari tiga *chapter* utama, yaitu era Treble Winner 1999, era kejayaan Sir Alex Ferguson, dan era Ruben Amorim. Setiap *chapter* dilengkapi *visual story*, *area open world Trophy room*, interaksi NPC, sesi kuis, dan *mini game* yang berbeda. Hasil pengujian *Blackbox Testing* menunjukkan seluruh 15 skenario berstatus Valid. Penilaian kelayakan menggunakan kuesioner skala Likert kepada 51 responden menghasilkan persentase kelayakan sebesar 85,8%, masuk kategori Sangat Layak.

Kata kunci: Android Mobile; Cerita Visual 3D; Game Edukasi; Manchester United; MDLC.

1. LATAR BELAKANG

Sepak bola merupakan olahraga dengan basis penggemar terbesar di dunia, termasuk di Indonesia. Loyalitas suporter terhadap klub tidak hanya mencerminkan kecintaan terhadap

PERANCANGAN GAME 3D VISUAL STORY SEJARAH CLUB MANCHESTER UNITED BERBASIS MOBILE

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan (GAP) antara kekayaan sejarah *Manchester United* dengan pemahaman penggemar baru terhadapnya (Suparna Wijaya 2021). Pendekatan konvensional dalam penyampaian informasi sejarah klub dinilai kurang mampu menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan media digital interaktif (Parno Parno and Arvian Prasetyo 2023). Narasi visual berbasis lingkungan tiga dimensi (3D) dalam konteks serious games terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi pengguna, karena alur cerita yang interaktif mengikat atensi, memberi struktur pemahaman, dan mendukung retensi pengetahuan (Khairiyah 2025). Penerapan pendekatan ini dalam konteks edukasi sejarah klub sepak bola menjadi relevan dan memiliki urgensi yang kuat (P. Erdi 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis mobile dengan konsep *visual story* 3D yang mengangkat sejarah klub *Manchester United*. Game ini menyajikan tiga *chapter* utama, yaitu era Sir Alex Ferguson, treble winners 1999, dan era Ruben Amorim, dalam format interaktif yang dapat diakses pada platform Android. Melalui media ini, diharapkan penggemar sepak bola, khususnya generasi baru, dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai perjalanan historis Manchester United secara menyenangkan dan edukatif (Suradi et al. 2022).

2. KAJIAN TEORITIS

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Judul	Metode	Kelebihan	Kekurangan
1	Asril & Darmansyah (2024) – Loyalitas Mahasiswa Penggemar Manchester United	Kualitatif	Menggali nilai sejarah dan emosi penggemar MU	Tidak membahas media interaktif atau digital
	Hardani et al. (2025). Game		Media game	