

BAB II LANDASAN TEORI

A. *Game*

Salah satu jenis hiburan yang tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan adalah *game*. *Game* adalah sebuah aktivitas yang memfokuskan pengguna untuk berusaha mencapai tujuan akhir dari *game* tersebut. Di dalam *game* juga terdapat aturan yang digunakan untuk membatasi sekaligus menentukan alur dari permainan. Ada berbagai macam jenis *game* yang tersedia seperti RPG (Role Playing Game), casual, simulasi, strategi, petualangan, dll [2].

B. *Game Design Document*

GDD (*Game Design Document*) adalah sebuah dokumen yang berisi konsep dan rancangan yang dibuat oleh *game designer* untuk mengembangkan suatu *game*. *Game Design Document* berguna sebagai acuan dan panduan untuk tim *game developer* saat mengembangkan suatu *game*. *Game Design Document* dapat berubah-ubah menyesuaikan kondisi saat pengembangan *game* [6].

C. *User Interface*

UI (*User Interface*) merupakan tampilan visual dari suatu produk berupa bentuk, tulisan, dan warna yang disusun semenarik mungkin karena pengguna berinteraksi dengan logika suatu pemrograman melalui *user interface* ini. Agar pengguna betah berlama-lama di aplikasi tersebut maka sangat penting untuk memperhatikan efektivitas dan efisiensi dari suatu desain saat merancang *user interface* [1].

D. *Flowchart*

Flowchart yang dalam bahasa Indonesianya disebut sebagai diagram alir merupakan diagram yang secara logika mengarahkan alur proses di dalam program sistem. *Flowchart* menggunakan simbol spesifik yang mudah dipahami untuk menggambarkan bagaimana alur suatu masalah [7].