

SISTEM INFORMASI PLATFORM *VIRTUAL MEETING* BERBENTUK *GAME 2D*

Muhamamd Naufal
muhammadnaufal@upnvj.ac.id

Abstrak

Pemanfaat teknologi pada saat ini sangat menguntungkan bagi pengguna salah satunya pemanfaatannya untuk pertemuan secara *online*, pengguna tidak perlu lagi datang langsung kepada lawan bicara bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pada pandemi cara kita berkomunikasi harus beradaptasi lagi dengan bagaimana cara kita bertemu dengan lawan bicara kita karena proses pertemuan mengadaptasi sistem secara *online*, tidak semua golongan dapat beradaptasi langsung dalam prosesnya kesulitan pasti didapat pada saat pertemuan berlangsung. Oleh karena itu penulis membuat sebuah platform *meeting* yang dapat mengubah proses pertemuan online dengan mempergunakan sebuah *game* sebagai tempat virtual *meeting* berlangsung. Menggunakan Godot sebagai *game engine* untuk mengembangkan sebuah *game*, bahasa pemrograman yang digunakan di *game engine* ini adalah *Gdscript*, *game* ini juga menggunakan jaringan lokal yaitu *peer to peer* dan menggunakan metodologi *game development life cycle* yaitu terdiri dari *pre-development*, *production*, *testing* dan *post-production*. Hasil dari pengembangan virtual *meeting* yang berbentuk *game* ini dapat mempermudah dan juga mengubah pemikiran siswa bahwa pembelajaran *online* bisa dibuat menarik dan juga menyenangkan dalam prosesnya.

Kata Kunci : *Virtual Meeting*, *Godot*, *Game development life cycle*.

VIRTUAL MEETING PLATFORM INFORMATION SYSTEM IN THE FORM OF 2D GAMES

Muhamamd Naufal
muhammadnaufal@upnvj.ac.id

Abstract

Utilization of technology at this time is very beneficial for users, one of which is its use for online meetings, users no longer need to come directly to the interlocutor, it can be done anywhere and anytime. In a pandemic, the way we communicate must adapt again to how we meet with our interlocutors because the meeting process adapts to the online system, not all groups can adapt directly in the process, difficulties must be obtained during the meeting. Therefore, the author makes a meeting platform that can change the online meeting process by using a game as a place for virtual meetings to take place. Using Godot as a game engine to develop a game, the programming language used in this game engine is Gdscript, this game also uses a local network, namely peer to peer and uses the game development life cycle methodology which consists of pre-development, production, testing and post-production. The results of the development of virtual meetings in the form of games can make it easier and also change students' thinking that online learning can be made interesting and also fun in the process.

Keywords: Virtual Meeting, Godot, Game development life cycle.