

## **TUGAS AUDIT 1**



**Disusun oleh:**

Farrel Audric Pranaja Prasya (1020624001227)

Praditya Reydava Ramadhani (102062400057)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI  
TELKOM UNIVERSITY SURABAYA  
2025**

# **Game Petualangan Berbasis Teks: Pulau Misterius**

## **Penjelasan Alur Cerita**

Petualangan Hutan Terlarang" adalah game berbasis teks yang menceritakan tentang petualangan seorang karakter (pemain) dalam mencari harta karun legendaris yang tersembunyi di dalam Hutan Terlarang. Pemain akan menghadapi berbagai tantangan, mulai dari bahaya alam, binatang buas, hingga misteri kuno yang harus dipecahkan.

Alur cerita dimulai dari pinggir hutan, di mana pemain harus memutuskan cara untuk memasuki hutan. Seiring perjalanan, pemain akan menghadapi berbagai pilihan yang akan mempengaruhi health dan XP karakter. Health menunjukkan nyawa karakter, sementara XP menunjukkan pengalaman yang didapatkan. Setiap pilihan memiliki konsekuensi berbeda, dan pemain harus berhati-hati dalam mengambil keputusan.

Cerita memiliki tiga ending berbeda:

- Ending Baik: Pemain berhasil menemukan harta karun dan keluar dari hutan dengan selamat.
- Ending Netral: Pemain berhasil keluar dari hutan dengan selamat tetapi tanpa harta karun.
- Ending Buruk: Pemain tersesat dan tidak pernah keluar dari Hutan Terlarang.

## **Alur utama cerita ini:**

1. Pemain memulai perjalanan menuju Pulau Misterius
  2. Menghadapi badai di laut yang menyebabkan kapal karam
  3. Terdampar di pantai terpencil dan harus bertahan hidup
  4. Menjelajahi hutan, bertemu penduduk desa, dan melewati berbagai rintangan
  5. Menemukan petunjuk dan peta harta karun
  6. Menghadapi rintangan terakhir berupa konfrontasi dengan penjaga harta karun
  7. Mendapatkan salah satu dari tiga ending berbeda tergantung pilihan pemain
- Penjelasan Setiap Scene dan Hubungannya

## Diagram Alur Scene

Scene 1 (Pinggir Hutan) --> Scene 2 (Mencari Tempat Berteduh)

|

v

Scene 3 (Menemukan Tas) --> Scene 4 (Persimpangan Jalan)

|

v

Scene 5 (Bertemu Serigala) --> Scene 6 (Menyeberangi Sungai)

|

v

Scene 7 (Pondok Pertapa) --> Scene 8 (Gua Gelap)

|

v

Scene 9 (Jembatan Tua) --> Scene 10 (Altar Kuno)

|

v

Ending (Baik/Netral/Buruk)

## **Penjelasan Setiap Scene**

- Scene 1: Pinggir Hutan - Pemain memulai petualangan dan memutuskan cara memasuki hutan.
- Scene 2: Mencari Tempat Berteduh - Pemain mencari tempat aman untuk beristirahat saat malam tiba.
- Scene 3: Menemukan Tas - Pemain menemukan tas ransel yang mungkin berisi barang berguna.
- Scene 4: Persimpangan Jalan - Pemain harus memilih jalan yang akan diambil.
- Scene 5: Bertemu Serigala - Pemain menghadapi tantangan pertama berupa serangan serigala.
- Scene 6: Menyeberangi Sungai - Pemain harus menyeberangi sungai deras.
- Scene 7: Pondok Pertapa - Pemain menemukan pondok dan seorang pertapa tua.
- Scene 8: Gua Gelap - Pemain memasuki gua dengan tiga terowongan berbeda.
- Scene 9: Jembatan Tua - Pemain harus menyeberangi jembatan yang hampir rusak.
- Scene 10: Altar Kuno - Pemain menemukan altar dengan peti harta karun.

## **Refleksi**

Dalam mengerjakan tugas ini, saya belajar beberapa hal baru:

Pemahaman Mendalam tentang OOP:

Saya mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep encapsulation, inheritance, dan polimorfisme dalam Java.. Khususnya bagaimana menggunakan akses modifier seperti private dan public untuk menjaga integritas data.

Desain Alur Program: Saya belajar bagaimana merancang alur program yang kompleks dengan banyak percabangan, dan bagaimana menghubungkan objek-objek dalam program untuk membentuk alur cerita yang koheren.

Penanganan Input User: Saya belajar bagaimana menangani input dari user dengan baik, termasuk input yang tidak valid, dan memberikan feedback yang tepat.

Storytelling dalam Pemrograman: Saya mendapatkan pengalaman menggabungkan storytelling dengan pemrograman, yang memberikan dimensi yang menarik dan kreatif dalam pengembangan aplikasi.

Debugging: Saya meningkatkan kemampuan debugging dengan mengatasi berbagai error yang muncul selama pengembangan, baik syntax error, logic error, maupun runtime error.