

**PEMBUATAN GAME EDUKASI KUIS PETA BUTA DAERAH
KABUPATEN SUKABUMI MENGGUNAKAN METODE GDLC
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Teknik*

Oleh :

FAZRI NURRUSSANDI AL AFGANI



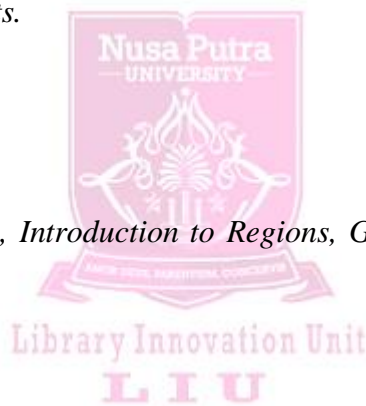
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2021**

ABSTRACT

Games are activities that help children achieve complete development, both physical, intellectual, social, moral, and emotional. With so many non-educational games emerging and just for the fun, so it becomes a great temptation for children and teenagers to play than to learn. So made Educational Game Blind Map Quiz Sukabumi District Using android-based GDLC Method with as interesting as possible and fun so that children and teenagers feel comfortable learning while playing.

In the making of this game, using the type of Trivia or Quizz game that is a trivia game itself is a type of game that provides lessons and information other than quizz given to players so that the players in addition to getting pleasure in playing games, players also get information and learning about the areas in Sukabumi Regency. This game rating is intended for children, teenagers, and adults.

Keywords : Game Edukasi, Introduction to Regions, GDLC methods, Android, Trivia Games



ABSTRAK

Permainan adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan banyaknya permainan-permainan non edukasi yang bermunculan dan hanya untuk kesenangan semata, sehingga menjadi godaan besar untuk anak-anak dan remaja untuk bermain dari pada belajar. Maka dibuatlah Game Edukasi Kuis Peta Buta Daerah Kabupaten Sukabumi Menggunakan Metode GDLC berbasis android dengan semenarik mungkin dan menyenangkan agar anak-anak dan remaja tersebut merasa nyaman belajar sambil bermain.

Pada pembuatan game ini, menggunakan jenis game Trivia atau Quizz yaitu game trivia sendiri adalah jenis game yang memberikan pelajaran dan informasi selain dari quizz yang diberikan kepada pemain sehingga para pemain selain mendapatkan kesenangan dalam bermain game, pemain juga mendapatkan sebuah informasi dan pembelajaran mengenai daerah-daerah yang ada di Kabupaten Sukabumi. Rating game ini ditujukan untuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Kata Kunci : Game Edukasi, Pengenalan Daerah, GDLC, Android, Game Trivia



Library Innovation Unit
LIU

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kabupaten Sukabumi Merupakan suatu wilayah di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kabupaten Sukabumi merupakan kabupaten terluas kedua di Pulau Jawa. Kabupaten sukabumi memiliki 47 daerah/kecamatan, Dengan besar dan perkembangan wilayah tersebut oleh karena itu pemerintah sukabumi saat ini sedang melakukan pengembangan disektor pariwisata untuk memajukan perekonomian wilayahnya [1].

Untuk mendukung usaha pemerintah dalam meningkatkan perekonomian wilayah, maka diperlukan cara memperkenalkan wilayah -wilayah sukabumi sehingga masyarakat luar atau dalam sukabumi mengetahui wilayah sukabumi itu sendiri .Adapun cara memperkenalkan wilayah tersebut salah satunya yaitu dengan penggunaan teknologi melalui game edukasi.

Keunggulan utama *game* yang bersifat edukatif adalah dalam tingkat interaktivitasnya yang mampu membuka peluang interaksi antara pemain dan game, sehingga pemain dapat menerima konten yang ada dalam perasaan senang dengan informasi yang ada didalamnya. Oleh karena itu pada skripsi ini akan dibuat sebuah game dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC).

Game Development Life Cycle (GDLC) merupakan sebuah metode yang menangani pengembangan game dimulai dari titik awal hingga paling akhir. Dimulai dari tahap pembuatan ide dan konsep mengenai game yang akan dibuat, sedangkan tahap akhir dari game development adalah saat game dirilis. GDLC menggunakan pendekatan bertahap atau tahapan-tahapan untuk melakukan analisa dan membangun game menggunakan siklus yang spesifik dan lebih kompleks.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “ *PEMBUATAN GAME EDUKASI KUIS PETA BUTA DAERAH KABUPATEN SUKABUMI MENGGUNAKAN METODE GDLC BERBASIS ANDROID* “.

Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang dihadapi antara lain:

1. Bagaimana caranya agar tiap golongan usia dapat mengetahui nama-nama daerah yang ada dikabupaten sukabumi ?
2. Bagaimana caranya agar permainan tersebut dapat menyenangkan bagi tiap golongan usia ?

Batasan Masalah

Penulis membuat beberapa Batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini akan berjalan diatas *platform android*.
2. Game yang dibangun berbentuk *trivia*.
3. Game yang dibangun memberikan informasi seputar daerah di Sukabumi.
4. Soal game dibatasi hingga 30 level atau pertanyaan.
5. Game ini memiliki *system rating early childhood*. Aman untuk anak disegala usia, tidak ada konten yang tidak pantas atau mengkhawatirkan.

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Yaitu dengan cara membuat sebuah game edukasi tentang nama-nama daerah yang ada di kabupaten sukabumi.
2. Yaitu dengan cara membuat game semenarik mungkin agar permainan tersebut tidak membosankan.

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Game ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat Sukabumi sebagai media pengenalan baru untuk memberikan informasi daerah-daerah yang ada di kabupaten Sukabumi.
2. Game ini juga khususnya dapat bermanfaat bagi anak-anak dan remaja yang ada di Sukabumi sebagai media untuk mengetahui daerah apa saja yang ada di Kabupaten Sukabumi dengan cara memainkan langsung sebuah *game*.
3. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
4. Meningkatkan ketertarikan atau rasa percaya diri bagi anak-anak saat mereka mampu menguasai permainan.

Sistematika Penulisan

Penjelasan singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab sebagai berikut :

- BAB 1** : PENDAHULUAN, Pada bab ini dibahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.
- BAB II** : TINJAUAN PUSTAKA, Pada bab ini dipaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan

untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir.

- BAB III** : METODOLOGI PENELITIAN, Bab ini membahas mengenai tentang tahapan penelitian dan pengumpulan sebuah data mengenai penelitian.
- BAB IV** : ANALISIS DAN PEMBAHASAN/PENGUJIAN APLIKASI, Pada bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis mengenai analisis, perancangan, dan penerapan aplikasi di instansi terkait.
- BAB V** : KESIMPULAN DAN SARAN, Pada bab ini dikemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Sejarah Sukabumi,” Diskominfo Kota Sukabumi, [Online]. Available: <https://portal.sukabumikota.go.id/sejarah-kota-sukabumi/>. [Accessed 12 Februari 2021].
- [2] C. Greg, *Uncertainty In Games*, The MIT Press: Cambridge, 2013.
- [3] J. d. U. M. Freeman, *Cerdas dan Cemerlang*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Indonesia, 2001, p. 27.
- [4] M. Prensky, *From Digital Natives to Digital Wisdom*, New York, 2012.
- [5] N. Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2000.
- [6] Saputro, Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil belajar Kimia Pada materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA Negeri Colomadu, Surakarta: *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2012/2013.
- [7] C. Moock, *Essential ActionScript 3.0*, First Edition ed, Sebastopol: CA: O'Reilly Media, 2007.
- [8] Nazaruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, Bandung: Penerbit Informatika, 2012.
- [9] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [10] Khairuzzaman and Setiawan, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek: Sistem Informasi Kontraktor,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. V, no. 2, p. 109, 2017.
- [11] Lisnawanty, “Perancangan Sistem Informasi Kearsipan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Multiuser,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. II, no. 2, pp. 161-175, 2014.
- [12] N. Adi, “Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP,” Yogyakarta, Andi, 2010, p. 62.
- [13] Dhimas, Andreas, *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*, Yogyakarta: Taka Publisher, 2013, p. 13.
- [14] J. d. U. M. Freeman, *Cerdas dan Cemerlang*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000.