

**GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA
NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Disusun Oleh:**



BAGUS PRATAMA WIRANTO
1435010011

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

SURABAYA

2021

GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Disusun Oleh:**



BAGUS PRATAMA WIRANTO
1435010011

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

SURABAYA

2021

SKRIPSI
GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA
NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2

Disusun Oleh:

BAGUS PRATAMA WIRANTO
1435010011

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 23 Juli 2021


Menyetujui,

Pembimbing :

1.



Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 7903 04 0197 1

2.


Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19870519 201803 1 001

Tim Penguji :

1.


Doddy Ridwandono, S.Kom, M.Kom.
NPT. 3 7805 07 0218 1

2.


Dr. Eng Agussalim, S.Pd., M.T.
NIP. 19850811 20190310 05

3.


Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom.
NPK. 21219910320267

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur


Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT
NIP. 19650731 199203 2 001

LEMBAR PENGESAHAN
GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA
NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2

Disusun Oleh:

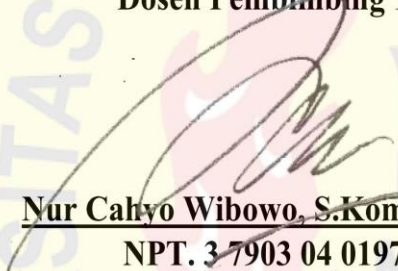
BAGUS PRATAMA WIRANTO
1435010011


Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode 2021 pada Tanggal 23 Juli 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 7903 04 0197 1


Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19870519 201803 1 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 7903 04 0197 1

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Bagus Pratama Wiranto

NPM : 1435010011

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 4 Agustus 2021 dengan judul :

**GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA
NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 4 Agustus 2021

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. **Doddy Ridwandono, S.Kom. M.Kom**
NPT. 3 7805 07 0218 1

2. **Dr.Eng Agussalim, S.Pd., M.T**
NIP. 19850811 20190310 05

3. **Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom.**
NPK. 21219910320267

{  }

{  }


{  }

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 7903 04 0197 1


Asif Farooqi, S.Kom. M.Kom.
NIP. 19870519 201803 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya, Mahasiswa Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagus Pratama Wiranto

NPM : 1435010011

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan Bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir Saya Sebagai Berikut :

GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2

Bukan merupakan plagiat dari skripsi / tugas akhir / penelitian orang lain dan juga bukan merupakan produk / software / hasil karya yang saya beli dari pihak lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di UPN “Veteran” Jawa Timur maupun institusi pendidikan lain.

Jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensinya, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 4 Agustus 2021

Penulis



Bagus Pratama Wiranto

**Judul Skripsi : GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA
NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2**

Pembimbing I : Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II : Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai Kampus Bela Negara memiliki salah satu nilai yaitu Cinta Tanah Air Republik Indonesia, salah satu caranya yaitu dengan mengenal Budaya Indonesia serta menyebar luaskan ke khalayak umum salah satunya ke pelajar SD. Dengan mengenalkan Budaya Indonesia ke pelajar SD dapat memunculkan rasa cinta kepada tanah air Indonesia dan dapat melestarikan. Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Tujuan dari game berjenis edukasi ini yaitu untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Game membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

Metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdiri dari 6 tahap yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi.

Dari penelitian yang telah dilakukan melalui Game Edukasi Pengenalan Budaya Nasional membantu memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang ragam budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat music daerah, senjata daerah serta pahlawan nasional.

Kata kunci: *Game Edukasi, MDLC, Budaya Nasional, Construct 2*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA NASIONAL DENGAN CONSTRUCT 2” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Bertahun-tahun menjalani kehidupan perkuliahan bukanlah hal yang mudah bagi penulis. Berbagai macam proses yang panjang harus penulis jalani sampai pada akhirnya penulis dapat bertahan sejauh ini dan selangkah lebih dekat menuju cita-cita dengan selesainya skripsi ini. Merupakan suatu kebanggaan tersendiri dan pencapaian yang besar bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala ilmu yang telah penulis dapatkan selama perkuliahan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Sri Kurniasih dan Bapak Sugianto sebagai orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa selama penelitian skripsi ini.
2. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom Selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan semangat, dorongan, dan arahan dalam penelitian ini.
3. Bapak Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan semangat, dorongan dan arahan dalam penelitian ini.
4. Bapak Mohammad Irwan Afandi, ST, M.Sc. Selaku dosen wali yang memberikan bimbingan motivasi, dorongan, dan ilmu selama masa perkuliahan.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Sistem Informasi UPN “veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Pompy Bachtiar, S.Kom. Selaku sahabat yang selalu menemani dan sabar memberikan dorongan selama ini.

7. Alm. Rizal Januar, S.Kom Selaku partner selama menempuh masa studi perkuliahan yang memberikan informasi, semangat dan dorongan selama fase perkuliahan.
8. Teman-teman Kontrakan UKM Fotografi yang telah menyediakan tempat untuk mengerjakan serta wifi
9. Teman-teman SIFO 2014 yang telah berjuang bersama, memberikan semangat dan motivasi selama ini.
10. Diri saya sendiri yang mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak menyerah walau banyak rasa dan godaan yang datang untuk berhenti, terimakasih karena sudah mau untuk tetap kuat.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengerian <i>Game</i>	7
2.2.1. <i>Game</i> Edukasi	7
2.2.2. <i>Jenis Game</i>	8
2.2 Budaya Indonesia	10
2.3 Penelitian Terdahulu	11
2.4 Construct 2	13
2.5 <i>Local Storage</i>	14
2.5.1 <i>Local Storage Action</i> :	14
2.5.2 <i>Local Storage Consitions</i> :	15
2.5.3 <i>Local Storage Expressions</i> :	17
2.6 Adobe Photoshop	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Metode Pengumpulan Data	21
3.1.1. Studi Pustaka	21
3.2 Urutan Sistem	21
3.2.1. Concept	22
3.2.2. Design	24
3.2.3. Material Collecting	32
3.2.4. Assembly	33
3.2.5. Testing	33

3.2.7. Distribution.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil.....	37
4.1.1 Perangkat Sistem.....	37
4.1.1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	37
4.1.1.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	37
4.1.2 Implementasi <i>Asset Game</i>	38
4.1.2.1 Interface Game.....	38
4.1.3 Pengujian	44
4.1.3.1 Pengujian Layar Utama	44
4.1.3.2 Pengujian Materi.....	46
4.1.3.3 Pengujian Kuis	48
4.1.3.4 Pengujian Bantuan.....	50
4.1.3.5 Pengujian Tentang	51
4.2 Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Tampilan Layar Utama	25
Tabel 3. 2 Desain Tampilan Petunjuk	26
Tabel 3. 3 Desain Tampilan Materi.....	26
Tabel 3. 4 Desain Tampilan Materi Provinsi	27
Tabel 3. 5 Desain Tampilan Penjelasan Materi	28
Tabel 3. 6 Desain Tampilan Kuis.....	29
Tabel 3. 7 Desain Tampilan Soal	29
Tabel 3. 8 Desain Tampilan Penjelasan	30
Tabel 3. 9 Desain Tampilan Nilai Tertinggi	31
Tabel 3. 10 Desain Tampilan Tentang	32
Tabel 3. 11 Alpha Test	34
Tabel 3. 12 Beta Test	35
Tabel 4. 1 Pengujian Layar Utama.....	44
Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Materi.....	46
Tabel 4. 3 Pengujian Kuis	48
Tabel 4. 4 Pengujian Bantuan	51
Tabel 4. 5 Pengujian Tentang.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Construct 2	14
Gambar 3. 1 Metodologi Pengembangan.....	22
Gambar 3. 1 Metodologi Pengembangan.....	22
Gambar 3. 2 Alur Game Edukasi Pengenalan Budaya Nasional	24
Gambar 3. 3 Flowchart Game Edukasi Budaya Nasional.....	24
Gambar 4. 1 layar Utama	38
Gambar 4. 2 Layar Petunjuk	39
Gambar 4. 3 Cara Bermain 1.....	40
Gambar 4. 4 Cara Bermain 2.....	40
Gambar 4. 5 Cara Bermain 3.....	41
Gambar 4. 6 Cara Bermain 4.....	41
Gambar 4. 7 Cara Bermain 7.....	41
Gambar 4. 8 Tampilan Profil	42
Gambar 4. 9 Form Kuis.....	42
Gambar 4. 10 Form Soal	43
Gambar 4. 11 Form Nilai	43
Gambar 4. 12 Nilai Terbaik	44