

Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android

Pahrizal^{1*}, Dwita Deslianti², Anisya Sonita³, Sumardi⁴
Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
pahrizal@umb.ac.id

Abstrak— Peningkatan minat generasi muda dalam pengetahuan ragam budaya masih sangat minim karena pengenalan budaya masih menggunakan metode konvensional yang menimbulkan perasaan jenuh. Diperlukan metode baru dalam pengenalan budaya agar dapat menimbulkan semangat dalam mempelajarinya. Pemanfaatan teknologi game berbasis android mempunyai potensi besar dalam membangun motivasi dengan menampilkan audio serta visual secara bersamaan. Game dapat menimbulkan perasaan senang dan nyaman serta metode tersebut dapat diterima oleh masyarakat dengan ditunjukkan dari hasil pengujian fitur aplikasi yang ditawarkan.

Abstract— *The increase in the interest of the younger generation in knowledge of cultural diversity is still very minimal because the introduction of culture still uses conventional methods which cause feelings of saturation. New methods are needed in the introduction of culture in order to generate enthusiasm in learning it. The use of Android-based game technology has great potential in building motivation by displaying audio and visual simultaneously. Games can cause feelings of pleasure and comfort and the method can be accepted by the community as shown from the results of testing the application features offered.*

Keywords— *Game, Education, Android*

I. Pendahuluan

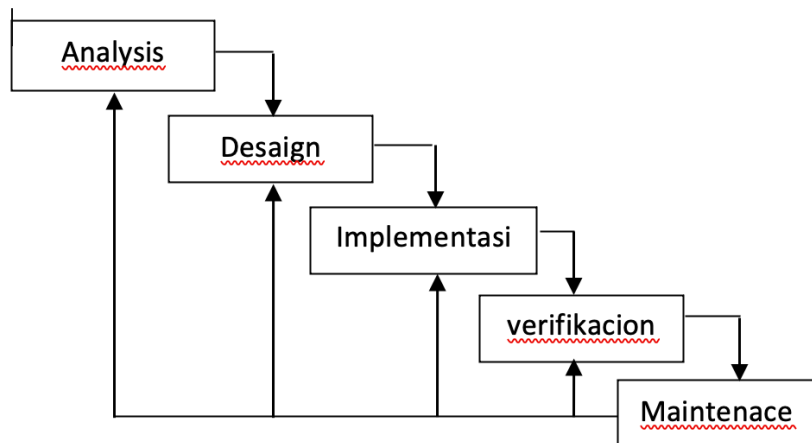
Keragaman budaya Indonesia merupakan modal yang sangat penting bagi suatu bangsa khususnya generasi muda penerus bangsa, namun tidak sedikit pelajar yang tidak mengetahui keragaman budaya dari bangsanya sendiri. Permasalahan ini dikarenakan pengenalan budaya masih menggunakan metode konvensional yang menimbulkan perasaan jenuh [1]

Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian yaitu “Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian adat Indonesia” [2]. Penelitian kedua membahas “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android” [3]. Penelitian ketiga yaitu “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia” [4].

Penelitian ini bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi berupa game menarik yang menampilkan audio dan visual yang berbasis android. Pemanfaatan teknologi game berbasis android mempunyai potensi besar dalam membangun motivasi dengan menampilkan audio serta visual secara bersamaan. Game dapat menimbulkan perasaan senang dan nyaman serta metode tersebut dapat diterima oleh masyarakat dengan ditunjukkan dari hasil pengujian fitur aplikasi yang ditawarkan. (Kurnia Wening Sari, 2014). [5]

II. Metodologi Penelitian

Model pengembangan sistem yang digunakan yaitu model waterfall, dimana model ini merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang proses pengembangan perangkat lunaknya berurutan dari atas ke bawah (seperti air terjun) [6][7].



Gambar 1. Model Waterfall [6]

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu dengan mencoba aplikasi dan uji testing menggunakan metode *blacbox*. Dimana pada pengujian ini melakukan pengujian pada setiap fitur pada aplikasi apakah berjalan dengan baik dan diterima secara responsive oleh pengguna [8][9][10], Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

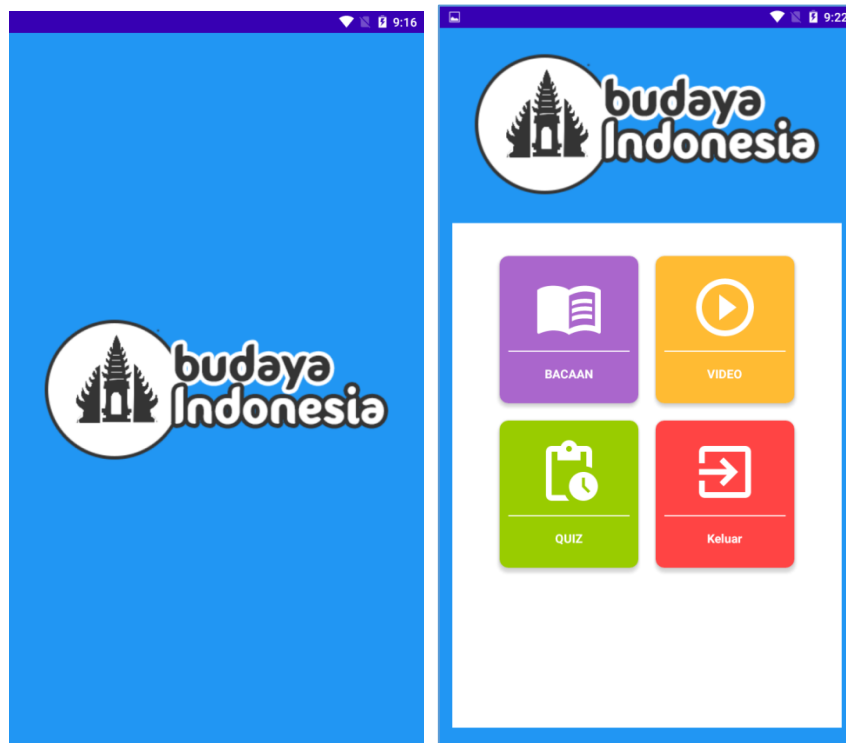
Tabel 1. Hasil Pengujian *BlackBox*

No	Pengujian		Hasil yang diharapkan	Hasil Tes
	Halaman	Butir Uji		
1	Halaman Utama	Menu Bacaan	Menampilkan halaman ebook budaya nusantara	√
		Menu Video	Menampilkan halaman sub menu video	√
		Menu Quiz	Menampilkan halaman tanya jawab	√

2	Halaman Video	Menu pakaian adat	Menampilkan video pakaian adat	√
		Menu tarian daerah	Menampilkan video tarian daerah	√
		Menu kembali	Kembali ke halaman menu utama	√
3	Halaman Quiz	Tampil Soal	Menampilkan soal	√
		Tampil Pilihan Jawaban	Menampilkan pilihan jawaban a,b,c dan d	√
		Tampil Soal Selanjutnya	Menampilkan soal selanjutnya ketika sudah dijawab	√
		Tampil Hasil	Menampilkan hasil ketika sudah selesai	√

4	Halaman Hasil	Tampil Nilai	Menampilkan nilai hasil dari latihan	√
		Menu Coba Lagi	Memulai kembali proses latihan	√
		Tombol Kembali ke Menu	Menampilkan halaman menu	√

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa semua fitur dapat diterima dengan baik oleh user. Fitur pada hasil penelitian ini dapat dilihat dengan beberapa fitur yang diuji cobakan seperti gambar berikut:





Gambar 2. Fitur Aplikasi Pada Smartphone Android

IV. Kesimpulan dan Saran

Pemanfaatan teknologi GPS dengan algoritma Location Based Service (LBS) dalam pencarian lokasi vaksinasi Covid 19 di Kota Bengkulu dapat diterima oleh masyarakat dengan ditunjukkan dari hasil pengujian fitur aplikasi yang ditawarkan. Fitur utama GPS dengan LBS ini dapat menunjukkan lokasi Vaksinasi dan dilengkapi GPS Maps.

V. Daftar Pustaka

[1]	GUNAWAN, Hendra; SEPTIANA, Yosep; GUNADHI, Erwin. Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. <i>Jurnal Algoritma</i> , 2020, 17.1: 82-90.
[2]	C.Agustina and T.Wahyudi, "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia," <i>IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering</i> , pp. 1-8, 2015.
[3]	D.Tresnawati and T.S.Nugraha, "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android," <i>Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut</i> , pp. 1-10, 2015.
[4]	B.Pane, X.Najoan and S.Paturusi, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam," <i>Jurnal Teknik Informatika</i> , pp. 1-9, 2017.

[5]	Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. <i>Jurnal Pendidikan Kimia</i> , 3(2), 96-104.
[6]	PURNIA, Dini Silvi; RIFAI, Achmad; RAHMATULLAH, Syaifur. Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. <i>Prosiding Semnastek</i> , 2019.
[7]	SUKMANSYAH, Herry Nurfajar; SOECIPTO, Soecipto; AMALIYAH, Ani. Perancangan Aplikasi Panduan Fitness Dengan Metode Waterfall Berbasis Android pada Smartphone. <i>Telematika</i> , 2021, 3.1: 15-28.
[8]	YULISTINA, Siti Rika, et al. Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. <i>Jurnal Informatika Universitas Pamulang</i> , 2020, 5.2: 129-135.
[9]	FEBRIAN, Vadlan, et al. Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox. <i>Jurnal Informatika Universitas Pamulang</i> , 2020, 5.1: 61-66.
[10]	ADI, Rizky Prasetyo, et al. Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. <i>Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi</i> , 2020, 3.2: 100-106.