

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PUZZLE TOKOH PAHLAWAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

Nama : Uma Belly Yuri Evan
NIM : 175430046
Pembimbing I : Misdiyanto, S.T., M.Kom.
Pembimbing II : Dyah Ariyanti, S.Kom., M. Kom.

ABSTRAK

Mengenal para pahlawan termasuk mengenang jasa jasanya sangatlah penting sebagai bentuk penghormatan dan dalam rangka untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa kebangsaan dan patriotisme. sebab itu diperlukan media yang lebih tepat dan menarik yang dapat digunakan oleh generasi di era millennial ini untuk mengenal dan mengenang kepahlawanan para pejuang kemerdekaan utamanya para pahlawan nasional. Penelitian ini menggunakan metode *Luther-Sutopo Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dimana memiliki enam tahap yaitu dari tahap perancangan konsep, pengumpulan material proses pembuatan, pengujian aplikasi, sampai distribusi aplikasi. Untuk Pengujian aplikasi menggunakan metode SUS. Metode *Finite State Machine* (FSM) dalam aplikasi game ini diterapkan dalam menyusun *puzzle* terdapat skor dan waktu saat *user* berhasil meletakkan setiap kepingan *puzzle* sesuai dengan posisi yang sebenarnya maka skor akan bertambah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *game* edukasi mengenal tokoh pahlawan nasional Indonesia berbasis android untuk siswa sekolah dasar kelas 3. Hasil dari penelitian mendapat nilai rata – rata yang diperoleh yaitu sebesar 68%. Hasil tersebut dapat dikategorikan bagus, dapat diterima dengan predikat *ok* pada *usability*.

Kata Kunci : Engine Construct, Edukasi, Game, Android, MDLC

DESIGN ANDROID BASED EDUCATIONAL PUZZLE GAME OF INDONESIAN HEROES

Name : Uma Belly Yuri Evan
ID : 175430046
Supervisor I : Misdiyanto, S.T., M.Kom.
Supervisor II : Dyah Ariyanti, S.Kom., M. Kom.

ABSTRACT

Getting to know the heroes including remembering their services is very important as a form of respect and in order to foster a sense of nationalism, a sense of nationhood and patriotism. therefore, more appropriate and interesting media are needed that can be used by the generation in this millennial era to get to know and remember the heroism of the independence fighters, especially the national heroes. This study uses the Luther-Sutopo Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has six stages, namely from the concept design stage, collecting materials for the manufacturing process, testing applications, to distributing applications. For testing the application using the SUS method. The Finite State Machine (FSM) method in this game application is applied in compiling puzzles, there are scores and times when the user succeeds in placing each puzzle piece according to its actual position, then the score will increase. The purpose of this study is to design and build an educational game to get to know Indonesian national heroes based on Android for elementary school students in grade 3. The results of the study obtained an average score of 68%. These results can be categorized as good, acceptable with an OK predicate on usability.

Keywords: *Engine Construct, Education, Game, Android, MDLC*