

TUGAS AKHIR

***GAME* EDUKASI *PLATFORMER* TENTANG SENI
BUDAYA JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC**



YUDA RINALDI

20102207

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2024

TUGAS AKHIR

***GAME EDUKASI PLATFORMER TENTANG SENI
BUDAYA JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC***

***PLATFORMER EDUCATIONAL GAME ABOUT
CENTRAL JAVA CULTURAL ARTS USING THE GDLC
METHOD***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



YUDA RINALDI

20102207

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
GAME EDUKASI PLATFORMER TENTANG SENI BUDAYA
JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC

PLATFORMER EDUCATIONAL GAME ABOUT CENTRAL
JAVA CULTURAL ARTS USING THE GDLC METHOD

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Yuda Rinaldi

20102207

Fakultas Informatika

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Pada tanggal: 11 Juni 2024

Pembimbing,



Dimas Fanny Hebrasianto Permadi, S.ST., M.Kom.

NIDN. 0731039201

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME EDUKASI *PLATFORMER* TENTANG SENI BUDAYA
JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC
(STUDI DATA: SEKOLAH DASAR NEGERI 05 ADIPALA)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

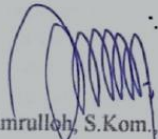
Yuda Rinaldi

20102207

Usulan penelitian/Laporan Tugas Akhir telah diseminarkan

Pada tanggal 14 Juni 2024

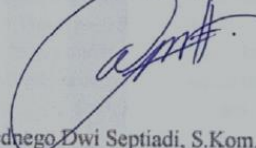
Penguji I,



Arif Amrullah, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0611018702

Penguji II,



Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0616098901

Pembimbing Utama,



Dimas Fanny Hebrasianto P., S.ST., M.Kom.

NIDN. 0731039201

Dekan



Auliya Burhanuddin, S.SI., M.Kom.

NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yuda Rinaldi

NIM : 20102207

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

GAME EDUKASI *PLATFORMER* TENTANG SENI BUDAYA JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC (STUDI DATA: SEKOLAH DASAR NEGERI 05 ADIPALA)

Dosen pembimbing utama : Dimas Fanny Hebrasianto P., S.ST., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 10 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Yuda Rinaldi)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**GAME EDUKASI *PLATFORMER* TENTANG SENI BUDAYA JAWA TENGAH DENGAN METODE GDLC**”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S1 Teknik Informatika di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya:

1. Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
2. Danang Sutadi. selaku ayah penulis yang telah memberikan dukungan berupa moral maupun material dan doa yang tiada hentinya kepada penulis.
3. Parinah. selaku ibu penulis yang telah memberikan dukungan berupa moral maupun material dan doa yang tiada hentinya kepada penulis.
4. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Auliya Burhanuddin, S.SI., M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
6. Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs. sebagai Kepala Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
7. Dimas Fanny Hebrasianto P., S.ST., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
8. Heri Kurnianto, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 05 Adipala yang telah memberikan izin tempat melaksanakan penelitian.
9. Yanti Marlina selaku guru pengajar kelas 4 SD Negeri 05 Adipala yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian.

11. Teman-teman semuanya yang telah memberikan semangat dan segala bantuannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir, terima kasih kepada Yericco, Syauqi, Arif, Kezya, Zhafran, Ckarel, Akhlis, Amrul, Azalea, Kofer dan Sido.

Akhir Kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Purwokerto, 10 Juni 2024



Yuda Rinaldi

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Pertanyaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Penelitian Sebelumnya	Error! Bookmark not defined.
2.2 Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 <i>Game</i> Edukasi	Error! Bookmark not defined.

2.2.3 <i>Game Platformer</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Seni Budaya	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Metode GDLC.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 Android	Error! Bookmark not defined.
2.2.7 <i>Blackbox</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.8 <i>Construct 2</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.9 <i>Corel Draw X7</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.10HTML	Error! Bookmark not defined.
2.2.11 <i>System Usability Scale</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.12 <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.13 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.14 <i>Game Design Document</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.15Canva.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN**Error! Bookmark not defined.**

3.1 Subjek dan Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Subjek penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Alat dan Bahan	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Alat.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Diagram Alir Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Mengidentifikasi dan Merumuskan Masalah	Error! Bookmark not defined.
defined.	
3.3.2 Studi Literatur	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.

3.3.4	Initation	Error! Bookmark not defined.
3.3.5	Pra produksi	Error! Bookmark not defined.
3.3.6	Produksi	Error! Bookmark not defined.
3.3.7	<i>Testing</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.8	Beta	Error! Bookmark not defined.
3.3.9	Rilis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil dan Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Inisiasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Pra – Produksi	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Produksi	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	<i>Testing</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.5	Beta	Error! Bookmark not defined.
4.1.6	Rilis	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 4 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 5 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 6 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 7 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 8 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 9 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> (Lanjutan)...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 10 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 11 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 2. 12 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 2. 13 Simbol <i>Activity</i> Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 14 <i>Activity</i> Diagram (Lanjutan).....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 15 Simbol-Simbol <i>Class</i> Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 16 Simbol-Simbol <i>Class</i> Diagram (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 2. 17 <i>Sequence</i> Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 18 <i>Sequence</i> Diagram (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 19 <i>Sequence</i> Diagram (Lanjutan)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Konsep <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 <i>Use Case</i> Skanario Memulai permainan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 <i>Use Case</i> Skanario Melihat Petunjuk....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 4 <i>Controller</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Lanjutan Tabel <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Lanjutan Tabel <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Lanjutan Tabel <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Button Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Lanjutan Tabel <i>Button</i> Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Lanjutan Tabel Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Nilai Responden Pengujian SUS	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Jawaban Responden SUS.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Perhitungan Nilai Responden.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Game Development Life Cycle</i> [25]	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Skala SUS.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 <i>Use Case</i> Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Memulai permainan	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> Diagram Petunjuk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Halaman <i>Loading</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 <i>Main Menu</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Petunjuk 1.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Petunjuk 2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Petunjuk 3.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Petunjuk 4.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Petunjuk 5.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Halaman Bermain <i>Level 1</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Kuis <i>Level 1</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Halaman Bermain <i>Level 2</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 Kuis <i>Level 2</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Halaman Bermain <i>Level 3</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 Kuis <i>Level 3</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Halaman Bermain <i>Level 4</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Kuis <i>Level 4</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20 Halaman Bermain <i>Level 5</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21 Kuis <i>Level 5</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 22 <i>Level Complete</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 23 <i>Game Over</i>	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 24 *File Github***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 25 *Upload Itchio***Error! Bookmark not defined.**