

SARI

Seiring dengan perkembangan zaman para pelaku kriminalitas menggunakan teknologi sebagai media untuk melakukan tindak kejahatannya, contohnya seperti telepon genggam, komputer, dan lain sebagainya. Kemudian dengan adanya teknologi atau barang elektronik tersebut sebagai sarana tindak kejahatan dapat menghasilkan jejak kriminalitas yang disebut barang bukti digital. Maka dengan adanya barang bukti digital dapat memberikan petunjuk mengenai kejahatan yang dilakukan oleh para pelaku tindak kriminalitas. Kemudian apa yang terjadi bila seorang mahasiswa Informatika Forensika Digital tidak mengetahui seluk beluk tentang investigasi barang bukti digital. Untuk itu perlu adanya penjelasan dan simulasi sebagai sarana atau media pembelajaran yang nantinya wawasan yang ada mengenai investigasi barang bukti digital lebih mudah tersampaikan.

Oleh karena itu dibuatlah sarana untuk menjelaskan cara melakukan penyidikan atau menginvestigasi tempat kejadian perkara untuk penanganan barang bukti digital dengan menggunakan *game* sesuai dengan kaidah forensika digital. *Game* dikembangkan berdasarkan pada model investigasi forensika digital yang dikemukakan oleh Jones & Valli dari Elsevier, Inc tahun (2009), yaitu terdapat tahapan proses penyelidikan seperti *Evidence Collection*, *Evidence Preservation*, *Evidence Analysis* dan *Evidence Presentation*. Untuk perancangan desain menggunakan diagram HIPO (Hierarchy Plus Input Process Output), Activity Diagram dan Perancangan antarmuka. Pengembangan *Game* untuk *Crime Scene Investigation* menggunakan UNITY 3D dan MakeHuman menggunakan bahasa pemrograman C# serta untuk perancangan pengujian menggunakan kuesioner kepada mahasiswa pascasarjana Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia.

Hasil penelitian *Game* untuk *Crime Scene Investigation* yang diimplementasikan kepada mahasiswa pascasarjana Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia yang sudah memiliki cukup pemahaman dalam dunia digital forensik menghasilkan kesimpulan bahwa *game* ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran dan media berlatih karena wawasan yang ada dapat lebih mudah untuk dipahami dan disampaikan.

Kata kunci: *Game*, *Crime Scene Investigation*, forensik digital.