

**GIM PENGENALAN SENI BUDAYA  
BANYUWANGI UNTUK ANAK**



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Azki Ridho Kuncoro  
NIM : 15523116

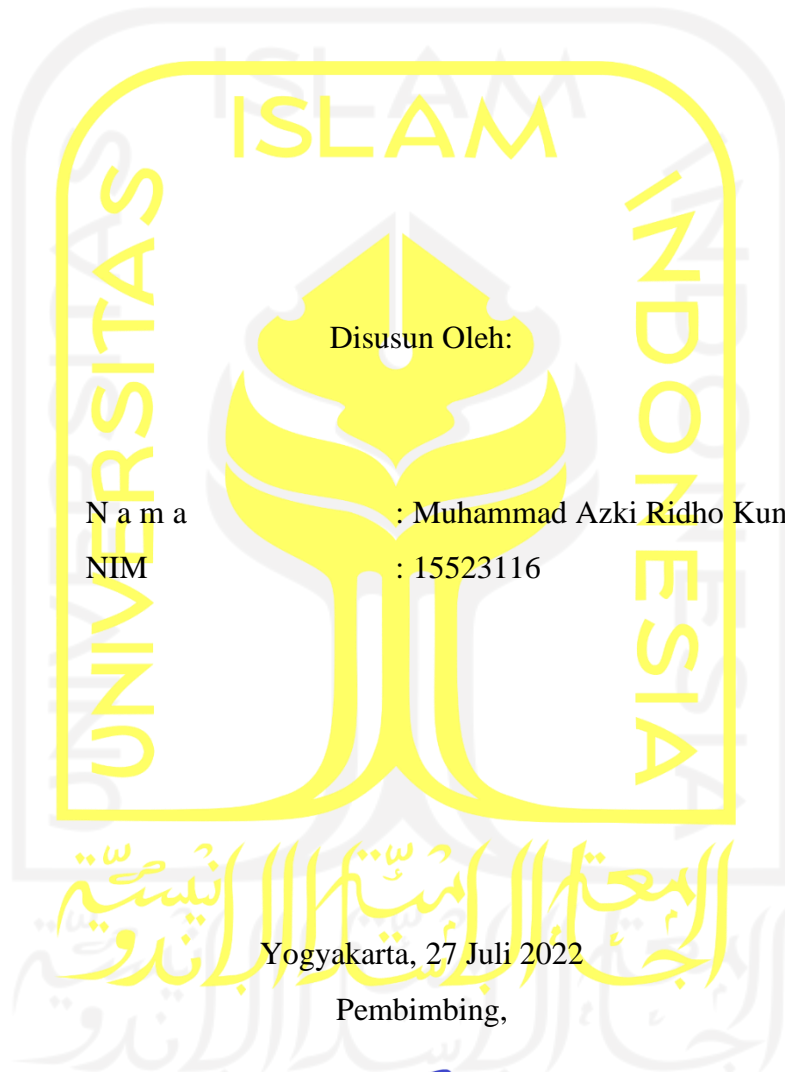
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2022**

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**

**GIM PENGENALAN SENI BUDAYA  
BANYUWANGI UNTUK ANAK**

**TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Azki Ridho Kuncoro

NIM : 15523116

Yogyakarta, 27 Juli 2022

Pembimbing,

(Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc., Ph.D)

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**GIM PENGENALAN SENI BUDAYA**

**BANYUWANGI UNTUK ANAK**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 24 September 2022

Tim Penguji

Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D.



**Anggota 1**

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.



**Anggota 2**

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

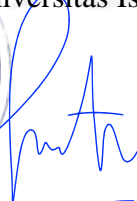


Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

( Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhmmad Azki Ridho Kuncoro

NIM : 15523116

Tugas akhir dengan judul:

### **GIM PENGENALAN SENI BUDAYA BANYUWANGI UNTUK ANAK**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Juli 2022



( Muhammad Azki Ridho Kuncoro )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtua dan kakak perempuan saya serta almarhum kakak laki-laki saya, yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya tak lupa juga harta dari orangtua untuk saya agar bisa menempuh pendidikan Kuliah di Universitas Islam Indonesia, dan tidak lupa sahabat-sahabat saya yang telah memberi saran maupun dukungan untuk saya agar cepat menyelesaikan tugas akhir ini, dan tidak lupa juga tutorial program youtube yang baikhati telah membantu menyelesaikan program yang saya buat, dan tidak lupa juga yang paling terpenting ialah dosen pembimbing saya yang memandu saya dalam pengerjaan yaitu bapak Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D, semoga jasa bapak dapat pahala maupun kemudahan Seterusnya.



## HALAMAN MOTO

“Bekerjalah dengan telaten dan serius niscaya pekerjaan itu akan menjadi berkah bagimu  
wahai anak ku”

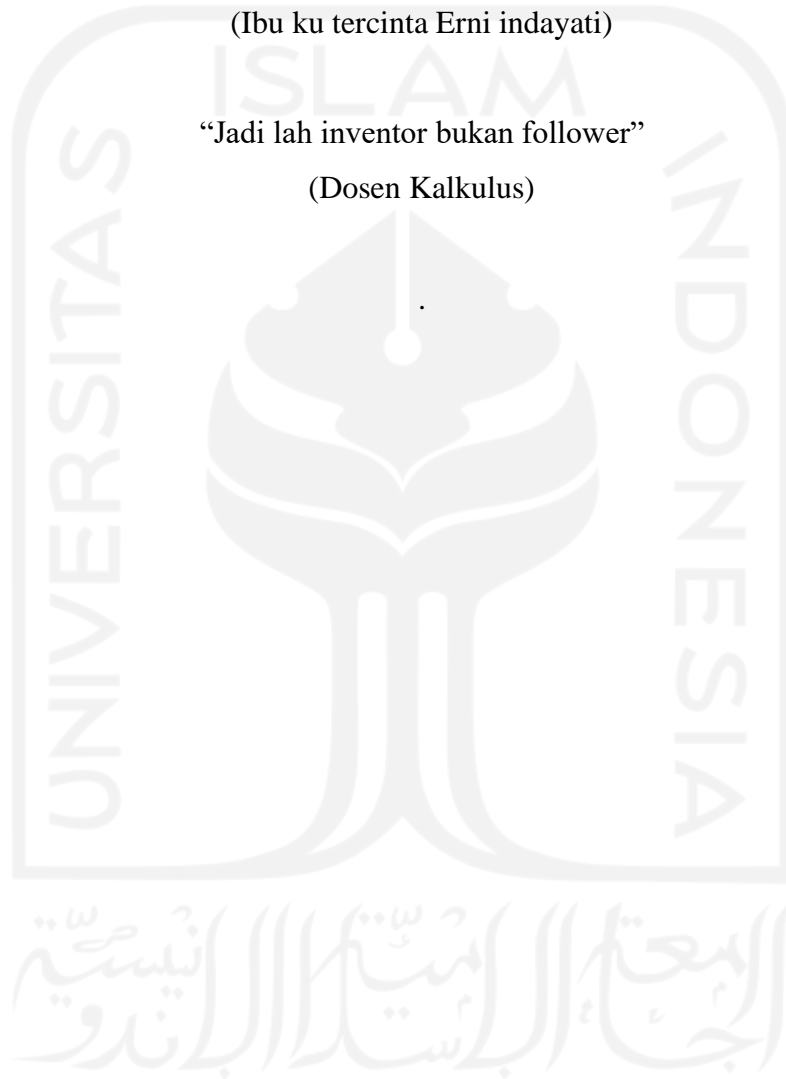
(Ayah ku tercinta Ali Maksum)

“Jangan main terus kerjakan lah Tugas Akhir mu”

(Ibu ku tercinta Erni indayati)

“Jadi lah inventor bukan follower”

(Dosen Kalkulus)





## KATA PENGANTAR

Rasa syuku Alhamdulillah saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas karunia dan berkah yang selalu diberikan oleh Allah SWT, dan Doa dari orangtua penulis, karena dengan itu penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Gim Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi Untuk Anak.

Dalam proses penyusunan laporan ini penulis sudah berusaha semampunya, namun tanpa bantuan dari sahabat-sahabat, keluarga, dosen, tutorial youtube, dan semua yang berperan dalam penyelesaian tugas akhir ini saya ucapkan Terimakasih.

Untuk itu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya.
2. Kepada keluarga saya tercinta yaitu bapak, ibu, sodara perempuan, sodara laki-laki dan keponakan saya, yang selalu menyemangati saya saat sedang suntuk dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Bapak dosen pembimbing saya Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D, yang selalu membimbing dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Kepada tutorial yutuber yang selalu menyediakan tutorial gratis yang membantu saya menyelesaikan pembuatan aplikasi Gim.
5. Kepada penyedia aplikasi gratis diluar sana yang sangat membantu saya menyelesaikan pembuatan aplikasi.

Saya sadari penulisan laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu mohon dimaafkan jika ada kesalahan dalam penulisan atau penyampaian informasi. Semoga tugas akhir ini bermanfaat untuk kita semua amin.

Yogyakarta, 27 Juli 2022



(Muhammad Azki Ridho Kuncoro)

## SARI

Indonesia yang merupakan negara kepulauan mempunyai keanekaragaman jenis seni dan budayanya. Keanekaragaman seni dan budaya Indonesia ini terbagi tiap-tiap daerah ataupun pulau-pulau yang berbeda. Seni dan budaya yang merupakan warisan sangat penting untuk dilestasikan. Dari sekian daerah di Indonesia Banyuwangi merupakan daerah yang kental akan seni dan budayanya. Di era yang seperti ini seni budaya sangatlah penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak karena di era yang sangat maju ini. Seni dan budaya sudah sangat dijumpai maupun dikenal apa lagi dengan kurangnya minat maupun pengetahuan akan seni budaya dalam era ini, aktivitas pembelajaran seni dan budaya untuk anak usia dini di Indonesia masih jarang dilakukan, Untuk mengoptimalkan daya tarik anak dalam mengenalkan seni budaya sejak dini. Penelitian ini dilakukan untuk membantu pembelajaran melalui pengembangan gim edukasi pembelajaran seni dan budaya untuk kelompok belajar maupun bermain.

Penelitian ini menggunakan metode (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*) ADDIE dan perancangan yang menggunakan metode perancangan HIPO maupun *storyboard*, lalu berdasarkan tahapan pengujian didapatkan hasil aplikasi yang dibuat telah berjalan sesuai dengan yang diujicoba menggunakan *blackbox testing*.

Pengembangan aplikasi yang telah dibangun dapat membantu anak-anak dalam mengenali seni budaya yang ada di Banyuwangi, terbukti dari saat pengujian anak-anak dapat lebih mudah mengenali seni budaya melalui media gim seperti ini.

Kata kunci: seni budaya, HIPO, pengembangan aplikasi, *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*.



## GLOSARIUM

Game	suatu permainan yang digunakan untuk bermain.
Blackbox	suatu pengujian fungsionalitas perangkat lunak.
Genre Game	yang berarti jenis dari permainan.
Home	awal atau dalam konteks tersebut halaman awal pada permainan.
Quit	keluar atau dalam konteks tersebut keluar dari permainan.
Start	memulai melakukan sesuatu.
Input	memasukkan suatu berupa data kepada komputer.
Output	mengeluarkan hasil data dari komputer.
Event-event	kegiatan maupun acara-acara berskala besar.
Singleplayer	sebuah istilah dalam permainan yaitu tunggal atau satu pemain.
Storyboard	papan cerita dalam perencanaan suatu narasi.
Background	sebuah latar belakang yang dapat berupa warna maupun media.
scene	sebuah adegan atau pemandangan dimana kejadian itu sedang berlangsung

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI .....	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Seni Budaya.....	5
2.2 Seni dan Budaya Banyuwangi.....	6
2.3 Gim Edukasi .....	7
2.4 Perbandingan Model Pengembangan.....	9
2.5 Review dan Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Pemodelan ADDIE .....	14
3.2 <i>Analyze</i> / Analisis.....	15
3.2.1 Pengumpulan Data .....	15
3.2.2 Analisis Kebutuhan .....	15
3.3 <i>Design</i> / Desain.....	16

3.3.1	HIPO.....	16
3.3.2	<i>Visual Table of Content (VTOC)</i> .....	17
3.3.3	<i>Overview Diagram</i> .....	17
3.3.4	Detail Diagram.....	18
3.4	<i>Story Board</i> .....	19
3.5	<i>Development / Pengembangan</i> .....	23
3.6	Skenario Pengujian.....	25
3.6.1	Pengujian <i>Blackbox</i> .....	25
3.6.2	User Testing.....	27
3.6.3	Pengujian <i>Pretest</i> dan <i>Post test</i> .....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		30
4.1	Hasil Tampilan Antarmuka Gim.....	30
4.1.1	Hasil Tampilan dari halaman <i>Home</i> .....	30
4.1.2	Hasil Tampilan dari halaman <i>menu</i> .....	30
4.1.3	Hasil Antarmuka dari halaman Belajar.....	31
4.1.4	Hasil Antarmuka dari halaman Bermain.....	31
4.1.5	Hasil Tampilan Permainan Selesai.....	32
4.1.6	Hasil Antarmuka Dari Halaman Petunjuk.....	32
4.1.7	Hasil Antaramuk Dari Halaman Keluar.....	33
4.2	<i>implementation / Implementasi</i> .....	33
4.3	<i>Evaluate / Evaluasi</i> .....	34
4.3.1	Pengujian Fungsionalitas.....	34
4.3.2	UserTesting.....	35
4.4	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	39
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....		41
LAMPIRAN.....		42

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Macam Seni dan Budaya yang ada Di Banyuwangi.....	6
Tabel 2.2 Perbandingan Model Pengembangan .....	9
Tabel 2.3 Perbandingan Aplikasi Gim Seni Budaya.....	13
Tabel 3.1 Sumber Studi Pustaka .....	15
Tabel 3.2 <i>Overview Diagram</i> .....	17
Tabel 3.3 Detail Diagram .....	18
Tabel 3.4 aset dari aplikasi .....	23
Tabel 3.5 Skenario Pengujian <i>blackbox</i> pad Gim.....	26
Tabel 3.6 Poin pertanyaan untuk anak .....	27
Tabel 3.7 Pertanyaan <i>Pretest</i> .....	28
Tabel 3.8 Pertanyaan <i>Post test</i> .....	28
Tabel 4.1 Daftar Responden Anak Pada Kelompok Bermain .....	33
Tabel 4.2 Pengujian <i>blackbox</i> pada applikasi.....	34
Tabel 4.3 Pengujian <i>Pretest</i> .....	36
Tabel 4.4 Pengujian <i>Pos test</i> .....	36
Tabel 4.5 Jawaban <i>Post test</i> .....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gim Who Wants to Be a Millionaire .....	11
Gambar 2.2 Gim Secil Budaya Nusantara.....	11
Gambar 2.3 Gim Belajar Budaya Nusantara + Suara .....	12
Gambar 3.1 Visualisasi Pengembangan ADDIE .....	14
Gambar 3.2 Diagram VTOC .....	17
Gambar 3.3 Halaman <i>Home</i> .....	19
Gambar 3.4 Halaman <i>Menu</i> .....	20
Gambar 3.5 Halaman Belajar .....	20
Gambar 3.6 Halaman Bermain .....	21
Gambar 3.7 Halaman Petunjuk.....	21
Gambar 3.8 Halaman Permainan Selesai .....	22
Gambar 3.9 Halaman Keluar .....	22
Gambar 3.10 Proses Pembuatan dan Edit Gambar .....	24
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Aplikasi .....	25
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>home</i> .....	30
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>menu</i> .....	31
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Belajar.....	31
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Bermain.....	31
Gambar 4.5 Tampilan Permainan Selesai .....	32
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Petunjuk Bermain.....	32
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Keluar .....	33

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia yang merupakan negara kepulauan mempunyai keanekaragaman jenis seni dan budayanya. Keanekaragaman seni dan budaya Indonesia ini terbagi tiap-tiap daerah ataupun pulau-pulau yang berbeda yaitu pulau Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Jawa, Bali, NTT dan NTB, maupun Papua. Beragam seni dan budaya di Indonesia pun terbagi menjadi banyak yaitu seni tari, seni lukis, seni musik, dan lain-lain menurut (Sulastianto, 2006). Seni dan Budaya merupakan suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika dan mewujudkan kemampuan imajinasi pandangan akan benda, suasana atau karya yang menimbulkan rasa indah.

Seni dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan karena setiap seni mempunyai budayanya yang khas. Seni dan budaya yang merupakan warisan sangat penting untuk dilestariakan. Dari sekian daerah di Indonesia Banyuwangi merupakan daerah yang kental akan seni dan budayanya. Banyuwangi juga banyak berbagai *event-event* seni dan budaya seperti BEC (*Banyuwangi Etno Carnaval*), gandrung sewu, kebo-keboan dan berbagai seni maupun budaya lainnya. Upaya tersebut dilakukan dalam rangka memperkenalkan seni budayanya namun disaat pandemi seperti ini susah untuk mengadakan event-event tersebut.

Di era yang seperti ini seni budaya lokal sangatlah penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak agar tidak dilupakan oleh generasi muda. Di kutip dari Kompasiana (Olin, 2020) turunya minat anak pada budaya lokal dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat maju dengan gampangnyanya mengakses internet dan kurangnya informasi maupun pengetahuan tentang seni budaya lokal. Banyak anak-anak lebih memilih mengenali budaya luar seperti budaya Jepang dan Korea Selatan lewat internet dibanding mencari tahu tentang seni budaya lokal mereka sendiri. Sudah sangat banyak dijumpai maupun dikenal apa lagi dengan kurangnya minat maupun pengetahuan akan seni budaya dalam era ini agak sangat mengkhawatirkan. Maka dari itu seni budaya ini harus tetap harus diperkenalkan kepada generasi-generasi yang akan mendatang sehingga nantinya seni maupun budaya dari daerah tersebut tidak hilang tergerus oleh kemajuan zaman.

Maraknya anak-anak pada usia dini yang lebih memilih menikmati dan mempelajari budaya luar membuat seni budaya lokal sudah jarang diminati. Untuk menumbuhkan minat



anak dalam mengenali seni budaya sejak dini diperlukan pengenalan tentang seni budayanya masing-masing agar seni budaya lokal atau daerah pada anak tersebut tidak hilang digerus zaman. Maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam mengoptimalkan pembelajaran. media tersebut adalah gim edukasi pembelajaran pengenalan Seni dan Budaya Banyuwangi. Gim edukasi dianggap sebagai teknologi pembelajaran baru dengan potensi besar (Vandercruysse, Clarebout, & Vandewaetere, 2012).

Penelitian ini dilakukan untuk membantu pembelajaran melalui pengembangan gim edukasi pembelajaran seni dan budaya untuk kelompok belajar maupun bermain dalam sebuah lingkungan perumahan maupun masyarakat. konten game dengan dengan berbagai tema yang menarik akan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar Seni dan budaya dan diharapkan untuk menumbuhkan minat anak maupun memahami seni dan budaya di Banyuwangi. nantinya gim akan dibuat semenarik mungkin agar dapat memudahkan dan digunakan maupun dioperasikan oleh anak-anak dan orang tua yang berperan dalam memandu gim tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diangkat, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana membangun sebuah aplikasi gim edukasi yang dapat memberikan edukasi dan informasi tentang pembelajaran seni dan budaya Banyuwangi yang menarik dan dapat mengoptimalisasi proses pembelajaran.
- b. Apakah gim yang dibuat dapat membantu anak-anak dalam mengenali seni budaya Banyuwangi.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Gim ini ditujukan untuk anak-anak di Kelompok Bermain pada Perumahan Puri Gading Mas Permai Banyuwangi.
- b. Pemilihan materi permainan dan pembelajaran didapatkan melalui buku pembelajaran seni budaya dan artikel pada website yang membahas kesenian Banyuwangi.
- c. Gim ini bermode *singleplayer*.
- d. Gim ini hanya dapat berjalan pada sistem operasi Windows.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Gim Edukasi Pengenalan Seni dan Budaya Banyuwangi Untuk Anak yang menarik sebagai media pengenalan dan media pembelajaran.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Dapat membantu anak-anak mengenali Seni dan budaya Banyuwangi dengan mudah.
- b. Dapat membantu pembelajaran terhadap anak-anak.
- c. Menumbuhkan minat anak-anak dalam mengenali Seni dan Budaya Banyuwangi sejak dini

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate*). Kelebihan dari pengembangan model ADDIE ini dibandingkan model-model pengembangan desain lainnya adalah tidak memakan waktu yang lama dalam melakukan tahap pengembangan dan mudah untuk dipahami karena struktur pemodelannya yang sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yang terstruktur yang artinya pengembangannya harus secara sistematis dan bertahap berikut penjelasan dari metode pengembangan ADDIE:

a. *Analyze* / Analisis

Langkah pertama dalam tahapan ini berfokus membahas dalam pengumpulan data yang dibutuhkan maupun digunakan untuk pengembangan suatu aplikasi.

b. *Design* / Desain

Langkah kedua dalam tahapan ini berfokus dalam perancangan dan kerangka dari gim tersebut yang dimana digunakan sebagai acuan saat gim tersebut dikembangkan.

c. *Develop* / Pengembangan

Langkah ketiga dalam tahapan ini dilakukan pengembangan dan pengerjaan gim sesuai dengan acuan maupun data yang di dapat pada analisis dan desain agar aplikasi sesuai dengan yang ditargetkan.

d. *Implementation* / Implementasi

Langkah keempat dalam tahapan ini adalah melakukan pengujian aplikasi gim kepada kelompok bermain. Langkah ini dilakukan agar mengetahui tanggapan para responden mengenai aplikasi yang sudah dibangun.

e. *Evaluate* / Evaluasi

Langkah kelima dalam tahapan ini mengetahui hasil dari pengujian aplikasi yang sudah dibangun sudah layak dan sesuai dengan target yang direncanakan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai masalah yang dibahas, maka penulis laporan tugas akhir ini di bagi menjadi 5 bab. Adapun penjabaran sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Berisi tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Membahas teori-teori yang berhubungan dengan penelitian juga konsep gim sebagai sarana hiburan, pengetahuan, dan pembelajaran bagi anak-anak kelompok bermain yang berada di sekitar perumahan puri gading mas permian Banyuwangi.

### **BAB III Metodologi**

Berisi uraian metode penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Berisi pembahasan dari hasil penelitian, meliputi seluruh aktifitas gim yang telah dibuat, pengujian, analisis kinerja gim, kelebihan gim, dan kekurangan gim.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Berisi tentang kesimpulan dari tahap-tahap yang dilakukan serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan kekurangan-kekurangan dari gim yang sudah dibuat.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Seni Budaya

Seni menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah Karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa seperti lukisan maupun ukiran. Dalam dunia Pendidikan seni mempunyai fungsi yaitu sebagai media untuk memenuhi fungsi perkembangan anak. Baik fisik maupun mental untuk anak di usia dini. Seni yang tidak di batasi hanya dengan karya saja. Seni juga terbagi menjadi beberapa kategori yang berbeda (Suhernawan & Nugraha, 2010).

- a. **Seni Rupa**, Seni yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan (Visual) dan peraba. Contoh karya seni rupa adalah lukisan, kaligrafi, poster, dan seni kerajinan.
- b. **Seni Musik**, Seni yang dapat dinikmati dengan indra pendengaran yang di bentuk dari unsur nada bunyi dalam alat musik, suara manusia atau gabungan dari keduanya.
- c. **Seni Tari**, Seni yang diwujudkan melalui gerak, irama, dan susunan unsur Gerakan anggota tubuh secara teratur sehingga menimbulkan Gerakan seni yang indah dan mempesona. Karya seni ini dapat dinikmati dengan indara penglihatan maupun pendengaran.
- d. **Seni Sastra**, Seni yang mengungkapkan pengalaman jiwa dan perasaan dalam bentuk Bahasa, tulisan, dan kalimat yang mengandung nilai etis untuk mendapatkan kepuasan rohaniah.
- e. **Seni teater**, Seni yang memadukan unsur Gerakan dan kata. Seni ini dapat dinikmati dengan indara penglihatan dan pendegaran.

Budaya dalam kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti yaitu pikiran, akal budi, adatistiadat, maupun sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah (KBBI). Menurut Koentjaraningra budaya merupakan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan cara belajar. Budaya daerah adalah kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu. Budaya daerah merupakan warisan dari pada pendahulu dari suatu suku maupun penghuni dari daerah tersebut. Setiap budaya daerah mempunyai ciri khas nya masing-masing yang dimana ciri khas tersebut mencerminkan akan kehidupan daerah tersebut. Dengan kebudayaan daerah tersebut menjadikan Indonesia negara yang sangat kaya akan budaya dikarenakan banayak nya suku dan ras yang ada di Indonesia.

## 2.2 Seni dan Budaya Banyuwangi

Banyuwangi adalah sebuah kabupaten yang berada diujung timur pulau jawa yang terkenal dengan akan seni dan budaya nya. Kabupaten yang berada diujung timur pulau jawa ini mempunyai pesona kesenian dan budaya yang kental. Mulai dari mistis hingga non mistis Banyuwangi yang dulu sejarah nya merupakan kerajaan Blambangan, dimana di masa nya dulu kerajaan ini mempunyai unsurunsu budaya yang kental. Dari sini kita sebagai pemuda yang sudah maju kita harus menjaga dan mengetahui budaya daerah tersebut agar nanti nya tidak hilang dengan sendiri nya. Berikut merupakan beberapa seni dan budaya dari daerah Banyuwangi dapat dilihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Macam Seni dan Budaya yang ada Di Banyuwangi

No	Nama Seni dan Budaya	Deskripsi
1	Tari Seblang	Seni tari yang dilakukan untuk keperluan bersih-bersih desan dan tolak bala, agar desa tetap dalam keadaan aman dan tentram menurut budaya setempat. Seni tari ini diselenggarakan di dua desa dengan waktu yang berbeda di desa Olihsari diselenggarakan satu minggu setelah Idul Fitri, dan di desa Bakungan seminggu setelah Idul Adha.
2	Tari Gandrung	Gandrung yang berarti terdila-gila atau cinta habis-habisan, merupakan Tarian populer di wilayah Banyuwangi yang terletak di ujung timur Pulau Jawa, dan telah menjadi ciri khas dari wilayah tersebut, hingga tak salah jika Banyuwangi selalu diidentikkan dengan Gandrung, dan anda akan menjumpai patung penari Gandrung di berbagai sudut wilayah Banyuwangi, dan tak ayal lagi Banyuwangi sering dijuluki Kota Gandrung.
3	Janger Banyuwangi	Suatu pementasan pertunjukan rakyat sama hal nya seperti ketoprak dan ludruk, pementasan ini mengambil cerita dari kisah-kisah legenda maupun cerita rakyat.
4	Barong Kemiren	Merupakan simbol kebersamaan.
5	Kebo-keboan	Budaya dari masyarakat Banyuwangi ini dilakukan petani untuk meminta berkah dan keselamatan, yang dimana para petani nanti berdandan seperti kerbau.
6	Budaya Petik Laut Muncar	Budaya dari bagian selatan banyuwangi ini dikenal sebagai ritual untuk memohon rezeki dan keselamatan sekaligus ungkapan terimakasih terhadap tuhan. Biasa nya petik laut dilakukan oleh nelayan pada saat bulan purnama.
7	Batik Gajah Uling	Batik yang bermotif gajah oling melambangkan keperkasaan orang Blambangan. Ada yang menyebut Gajah Uling adalah senjata simbol keperkasaan raja-raja Blambangan. Bisa pula

		bermakna, Eling kepada Yang Maha Besar (disimbolkan dengan kata Gajah).
8	Rumah Adat Banyuwangi / Osing	Rumah adat yang terletak disuatu desa Bernama desa Kemiren ini merupakan kumpulan rumah adat dari masyarakat asli banyuwangi yaitu masyarakat Osing.
9	Uter Kayun	Budaya tradisi masyarakat using yang melaksanakan keliling kota yang menggunkan dokar sampai ke pantai Watudodol pada saat lebaran ketupat sebagai ungkpan syukur kepada tuhan ata keselamatan dan kesejahteraan, maupun rejeki yang diterima.
10	Festival Banyuwangi Etno Carnava	Festival yang diadakan oleh kabupaten ini merupakan apresisasi seni dan budaya terhadap banyuwangi biasa nya festival ini menunjukan seni maupun budaya yang ada di banyuwangi dan garap dalam satu event besar.
11	Bahasa Daerah Khas Osing	Bahasa Khas daerah yang berada di Banyuwangi ini mempunyai ciri khas dan karekteristik nya yang unik, tidak seperti Bahasa jawa timur lain nya Bahasa osing ini lebih terkesan seperti Bahasa yang sangat unik dan mempunyai arti yang berbeda dengan Bahasa jawa lain nya.

### 2.3 Gim Edukasi

*Game* adalah kata berbahasa inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. *Game* atau permainan adalah suatu yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan Adapun yang kalah. biasanya dalam konteks tidak serius atau hanya untuk refreshing saja (Sutopo, Desember 2020). Berikut merupakan maca-macam *Genre game*.

#### a. Aksi

Dijalankan dalam keadaan senang dan anda bergerak dengan cepat unutk menajalankan gim, tantangan dilengkapi perlawanan dengan musuh, dan menggunakan karakter yang dipilih.

#### b. Edukasi

*Genre* gim ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, pelatihan, dalam berbagai subjek, dnegan menggukana gim tersebuttidak membosankan bagi siswa, gim ini biasa dilengkapi dengan fungsi tutorial, Latihan, dan ujian.



c. **Simulasi**

*Genre* ini melibatkan kontrol pada kendaraan seperti yang ada dalam dunia nyata seperti mobil, kapal, dan pesawat. Biasanya *genre* ini digunakan untuk pelatihan profesional seperti pelatihan pilot menggunakan simulator pesawat.

d. ***Role Playing Game***

*Genre* ini dilakukan dalam suatu gim fantasi yang dimana pemain berperan sebagai bagian dari gim seperti menjadi seorang.

e. ***First Person Shooters***

*Genre* ini memiliki prinsip bahwa pemain adalah sebuah protagonist dan gim dapat dilihat melalui mata anda atau bisa diartikan pemain melihat karakter nya seperti pemain melihat pandangan sekitarnya sebagai manusia permainan ini lebih ke model permainan tembak-tembakan.

f. **Puzzle**

Gim yang fokus dalam pemecahan masalah terdapat banyak level dari pemula samapai dengan ahli dan biasanya gim ini memiliki bentuk berwarna.

g. **Petualangan**

*Genre* dalam permainan yang dijalankan oleh pemain tunggal dan sering digunakan dalam menggambarkan dunia fantasi yaitu petualangan, biasanya permainan dimulai dengan latar belakang cerita karakter.

Education yang yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah edukasi, yang berarti Pendidikan. Pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain (Suryapermana & Imroatun, 2017). Gim Edukasi adalah sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik. Dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa gim edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan gim sebagai sarana penyampaiannya. Dimana konten dari gim edukasi tersebut mempunyai fungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi, yang nantinya bertujuan mengasah keterampilan dalam mengatasi permasalahan buatan yang ada dalam gim. Selain dari memedukan antara sisi belajar dan bermain gim edukasi juga dapat menaikkan motivasi anak – anak untuk belajar.

## 2.4 Perbandingan Model Pengembangan

Dalam tahap pengembangan dan penelitian sistem pemeberlajaran yang akan dibangun dipilih 3 rancangan pengembangan model pembelajaran yaitu ADDIE, Model 4D dan BORG AND GALL. Dari tiga model pengembangan model tersebut dipilih salah satu nya. Dengan membandingkan dari tahapan rincian model dan kelebihan maupun kekurangan model pengembangan nya. Berikut perbandingan dari ketiga model tersebut pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Pembanding Model Pengembangan

Rincian	ADDIE	Model 4D	Borg and Gall
TAHAPAN	Memiliki lima tahapan yang haru dilewati dalam penelitian yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>analyze</i></li> <li>- <i>design</i></li> <li>- <i>development</i></li> <li>- <i>implementation</i></li> <li>- <i>evaluation</i></li> </ul>	Memiliki empat tahapan yang haru dilewati dalam penelitian yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>define</i></li> <li>- <i>design</i></li> <li>- <i>develop</i></li> <li>- <i>dissemiante</i></li> </ul>	Memiliki sepuluh tahapan yang harus dilewati dalam penelitian yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Research and information collecting</i></li> <li>- <i>Planning</i></li> <li>- <i>Develop preliminary form of product</i></li> <li>- <i>Preliminary field testing</i></li> <li>- <i>Main product revision</i></li> <li>- <i>Main field testing</i></li> <li>- <i>Operational product revision</i></li> <li>- <i>Operational field testing</i></li> <li>- <i>Final product revision</i></li> <li>- <i>Dissemination and implementation</i></li> </ul>
Kelebihan dan Kelemahan	Kelebihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses prosedur nya yang sitemastik dan tertata</li> <li>- Proses prosuder nya tidak memeakan waktu yang cukup lama.</li> </ul> Kelemahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terletak pada tahapan desain karena tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis</li> </ul>	Kelebihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses prosedur nya tidak memakan waktu yang lama.</li> <li>- Hanya melalui 4 tahapan.</li> </ul> Kelemahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses nya hanya sampai tahapan penyebaran saja.</li> <li>- Tidak ada tahapan evaluasi</li> <li>- uji kualitas dilakukan untuk hasil sebelum dan</li> </ul>	Kelebihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi.</li> </ul> Kelemahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses dari model tersebut memakan banyak waktu karena prosedur yang komplek.</li> </ul>

		sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.	
--	--	---	--

Dari 3 model pengembangan tersebut terdapat kelemahan maupun kelebihan masing-masing. Namun dari 3 model pengembangan tersebut dipilih model ADDIE di karenakan ADDIE Mempunyai prosedur yang sistematis dan tertata (Mulyatiningsih, 2016). Proses nya pun tidak memakan waktu yang cukup lama. Hasil ini pun didukung dari proses perbandingan diatas karena BORG and Gall memiliki proses yang detail namun memakan waktu lama dan *resource* yang banyak. Sedangkan Model 4D proses cepat tapi hanya sampai tahap penyebaran saja tidak ada evaluasi.

## 2.5 Review dan Pembandingan Aplikasi Sejenis

Dalam penyusunan pemilihan tugas akhir ini beberapa aplikasi sejenis di review agar nanti nya digunakan sebagai pembandingan pada game yang sedang dikembangkan. Adapun aplikasi yang di jadikan sebagai pembandingan adalah:

### a. Gim Who Wants to Be a Millionaire.



Gambar 2.1 Gim Who Wants to Be a Millionaire

Pada Gambar 2.1 tersebut merupakan sebuah adaptasi dari acara kuis yang di adakan di tv. Dalam permainan tersebut akan di suguhkan oleh pertanyaan-pertanyaan dan jawaban yang bertema pengetahuan umum. dan bila pemain berhasil menjawab kuis gim akan berlanjut ke soal berikutnya. Sistem poin pada gim ini menggunakan nominal uang, dan untuk setiap jawaban benar nilai mata uang tersebut semakin bertambah

### b. Gim Secil Belajar Budaya Nusantara + Suara.



Gambar 2.2 Gim Secil Budaya Nusantara

Gambar 2.2 merupakan tampilan dari permainan. Materi yang diangkat dari gim ini merupakan materi tentang beberapa budaya pada daerah yang ada Indonesia. Sedangkan materi yang di fokuskan untuk dijadikan edukasi terbagi menjadi 4 yaitu baju daerah, rumah adat, makanan khas daerah, dan Bahasa daerah. Dalam skenario permainan nya di berika 3 opsi materi mode permainannya yaitu tebak pakaian yang tujuan permainannya menebak baju adat tiap daerah, pasang makanan yang tujuan permainannya memasangkan makanan daerah, dan balon rumah yang nanti nya pemain menebak rumah adat daerah. Masing-masing dari 3 permainannya mempunyai Level desain yang beda-beda dan tiap mode permainannya mempunyai batas waktu 90 detik dan penilaian benar +10 namun bila salah -2 dalam menjawab pertanyaan pada permainan tersebut.

c. Gim Marbel Budaya Nusantara



Gambar 2.3 Gim Belajar Budaya Nusantara + Suara

Gambar Gambar 2.3 merupakan halaman awal dari permainan gim, materi yang dibawakan oleh gim ini merupakan budaya tiap-tiap daerah yang dimana materi tersebut dibagi menjadi 6 yaitu pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah, alat musik daerah, dan makanan daerah dalam level design dari pemaianan hanya mempunyai satu yaitu tebak-tebakan saja namun materi nya berbeda dan dapat dipilih saat ingin memulai permainan dan peraturan dalam permainan mempunyai batas waktu 60 detik dalam tiap babak nya dan sistem penilaiannya jika menjawab benar akan mendapatkan nilai +10 dan jika menjawab salah -2.

Tabel 2.3 Perbandingan Aplikasi Gim Seni Budaya

NO	Fitur Aplikasi	Belajar Budaya Nusantara + Suara (Solite Kids)	Marbel Budaya Nusantara	Who Wants to Be a Millionaire	Mengenal Seni Budaya "BANYUWANGI"
1	Rancangan	Android.	Android.	Windows.	Windows.
2	Materi	Budaya Nusantara: Baju Daerah / Adat Rumah Adat Makanan Khas Bahasa Daerah.	Budaya Nusantara: Baju Adat Rumah Adat Tarian Daerah Senjata Daerah Alat Musik Daerah Makana Daerah.	Pengetahuan Umum.	Budaya Daerah Banyuwangi: Seni Budaya.
3	Skenario Permainan	Menjawab pertanyaan dari soal yang di sediakan materi yang bertema budaya daerah Indonesia dan memilih salah satu jawaban dari 4 pilihan yang disediakan.	Menjawab pertanyaan dari soal yang di sediakan materi yang bertema budaya daerah Indonesia dan memilih salah satu jawaban dari 4 pilihan yang disediakan.	Menjawab pertanyaan dari soal yang disediakan yang bertema pengetahuan umum dan memilih salah satu jawaban dari 4 pilihan yang tersedia.	Menjawab pertanyaan dari soal yang di sediakan materi yang bertema budaya daerah Banyuwangi dan memilih salah satu jawaban dari 4 pilihan yang disediakan.
4	Skenario Belajar	Menampilkan materi gambar dari seni dan budaya	Menampilkan materi gambar dari seni dan budaya	Tidak ada	Menampilkan materi gambar dari seni budaya yang ada di Banyuwangi
5	Penilaian	Ada dengan nilai: Benar = +10 Salah = -2	Ada Benar = +10 Salah = -2	Ada menggunakan mata uang sebagai poinnya.	Ada dengan nilai: Benar = +10 Salah = -5
6	Instruksi Permainan	Ada	Ada	Ada	Ada
7	Batasan Waktu Permainan	Ada	Ada	Tidak Ada	Tidak Ada

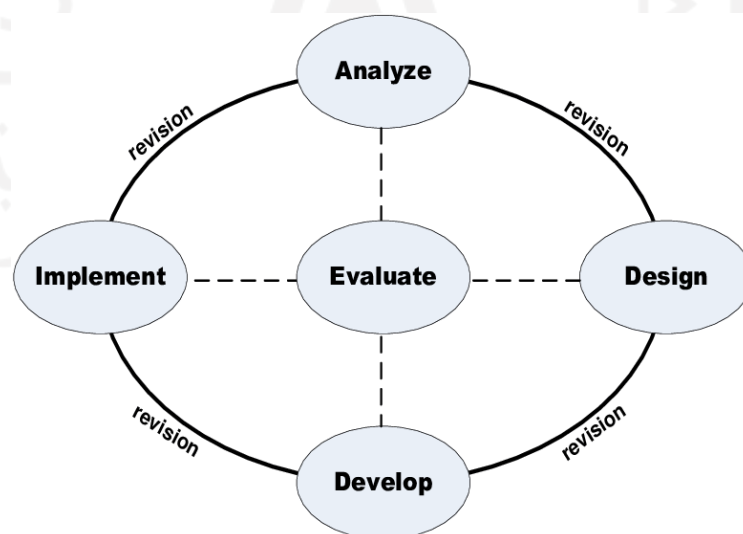
Pada tabel Tabel 2.3 merupakan perbandingan dari empat aplikasi gim yaitu Secil Belajar Budaya Nusantara + Suara, Marbel Budaya Nusantara, Who Wants to Be a Millionaire dan gim yang sedang dibuat dalam penelitian yaitu Mengenal Seni Budaya "Banyuwangi".



## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Pemodelan ADDIE

Proses pemodelan pengembangan yang digunakan dalam membuat gim seni dan budaya banyuwangi untuk anak ini adalah ADDIE Model atau (*Analyze, Design, Development, Evaluate*) merupakan salah satu dari pemodelan desain pembelajaran sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). yang dimana pembahasan pemodelan ini di fokuskan pada penyajian dan analisis data serta revisi yang dilakukan terhadap pengembangan produk tersebut yang nantinya menghasilkan produk atau dalam kasus ini gim yang bermanfaat dan berguna bagi pemain. Dalam pendekatan model ADDIE ini dibagi 5 langkah yaitu Analisis (*analyze*) yang berfokus membahas dalam pengumpulan data yang dibutuhkan maupun yang digunakan untuk pengembangan suatu gim. Desain (*design*) yang berfokus dalam perancangan dan kerangka dari gim tersebut yang dimana digunakan sebagai acuan saat gim tersebut di kerjakan. Pengembangan (*development*) dimana pada tahap ini dilakukan pengecekan dari revisi untuk pengembangan gim agar sesuai dengan yang ditargetkan. Implementasi (*implementation*) dimana untuk mencari hasil dari gim yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan data yang dikumpulkan. Evaluasi (*evaluate*) pengumpulan data pada tiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan yang dilakukan pada akhir program. Gambar 3.1 merupakan contoh visualisasi dari pemodelan ADDIE.



Gambar 3.1 Visualisasi Pengembangan ADDIE

### 3.2 Analyze / Analisis

Untuk Tujuan analisis adalah mengumpulkan dan memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk penelitian, pada penelitian ini, data yang dikumpulkan diperoleh dari beberapa sumber:

#### 3.2.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah mengumpulkan dan mempelajari informasi yang berhubungan dengan penulisan termasuk dalam perancangan, analisis, dan implementasi sistem. Data dari literatur ini yaitu:

##### Studi Pustaka

Tahap studi bertujuan untuk mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dari berbagai sumber demi menunjang kebutuhan pada aplikasi yang akan dibuat dan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah yang sudah disusun. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mengamati referensi dari buku-buku pelajaran, jurnal, artikel dan berbagai sumber yang didapat dari internet. Berikut beberapa judul dan sumber dari studi pustaka yang sudah dikumpulkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Sumber Studi Pustaka

No	Judul	Sumber
1	Potensi Budaya Jawa Timur Banyuwangi	<a href="https://lk.umm.ac.id/id/pages/potensi-budaya-jawa-timur/potensi-budaya-jawa-timur-2.html">https://lk.umm.ac.id/id/pages/potensi-budaya-jawa-timur/potensi-budaya-jawa-timur-2.html</a>
2	Mengenal Seni dan Budaya Indonesia	<a href="https://www.google.com/books?hl=id&amp;lr=&amp;id=0fQGCgAAQBAJ&amp;oi=fnd&amp;pg=PT16&amp;dq=buku+seni+dan+budaya&amp;ots=SIWliyfEID&amp;sig=tMCLgsBDamnWbeTKpNsVXvUkyqY">https://www.google.com/books?hl=id&amp;lr=&amp;id=0fQGCgAAQBAJ&amp;oi=fnd&amp;pg=PT16&amp;dq=buku+seni+dan+budaya&amp;ots=SIWliyfEID&amp;sig=tMCLgsBDamnWbeTKpNsVXvUkyqY</a>
3	Buku LKS Seni dan Budaya	Buku LKS pembelajaran seni dan budaya untuk anak SD
4	Kesenian Khas Banyuwangi	<a href="https://keseniankhasbanyuwangiblog.wordpress.com">https://keseniankhasbanyuwangiblog.wordpress.com</a>

#### 3.2.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang akan digunakan Ketika gim edukasi pengenalan seni dan budaya Banyuwangi dijalankan untuk anak ini adalah:

#### a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional membahas kebutuhan sistem yang akan digunakan dalam gim ini. Analisis kebutuhan fungsional dari gim yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat memulai permainan ketika pemain menekan tombol mulai.
2. Aplikasi dapat keluar dari permainan ketika pemain menekan tombol keluar.
3. Aplikasi dapat menampilkan halaman menerima bantuan ketika pemain menekan tombol bantuan.
4. Aplikasi dapat menjalankan permainan pada halaman Permainan.
5. Aplikasi dapat menjalankan dan menampilkan isi dari halaman Belajar.
6. Pemain dapat menerima petunjuk permainan ketika pemain membuka menu petunjuk.

#### b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan dari batasan-batasan layanan dan fungsi yang ada pada gim.

1. Gim berakhir ketika semua soal sudah dijawab.
2. Gim hanya dimainkan oleh 1 pemain.
3. Halaman belajar menampilkan hanya menampilkan gambar dan teks.
4. Mempunyai 1 mode permainan
5. Versi Sistem Operasi yang digunakan minimal Windows 8.
6. Memiliki RAM minimal 1 GB.

### 3.3 Design / Desain

Perancangan dan perencanaan merupakan tahapan untuk menuangkan semua data yang didapatkan kedalam sebuah sketsa dan gambaran awal sebelum dibuat kedalam bentuk digital. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Hierarchy Plus Input-Process-Output yang disingkat HIPO.

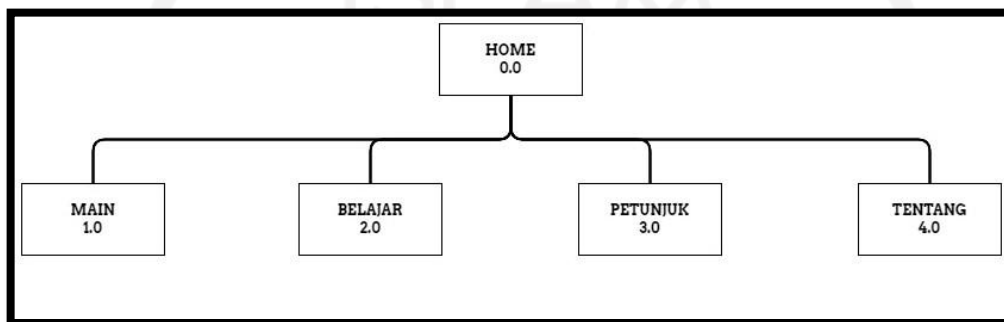
#### 3.3.1 HIPO

HIPO (*Hierarchy Plus Input-Process-Output*) mempunyai sebuah fungsi yaitu mendokumentasi program dan desain untuk sebuah proyek pembangunan sistem, yang tujuannya mempermudah pencarian informasi secara manual sesuai gambaran sistem. HIPO juga dapat menjelaskan fungsi dari sistem, mulai dari sistem tingkat umum sampai tingkat khusus. HIPO

tetbgi menjadi dua penjelasan yaitu VTOC (Visual Table of Content) dan overview diagram (Diagram Ringkas).

### 3.3.2 Visual Table of Content (VTOC)

VTOC sendiri terdiri dari satu diagram hirarki atau lebih. VTOC merupakan gambaran – gambaran dari fungsi sistem yang dibuat ke diagram. VTOC mennggambarakan seluruh program dari HIPO baik secara rinci maupun ringkas dan terstruktur, pada Gambar 3.2 menampilkan diagram VTOC dari gim yang dibuat.



Gambar 3.2 Diagram VTOC

### 3.3.3 Overview Diagram

Diagram Ringkasan / *Overview Diagram* adalah suatu seri diagram fungsional. Masing-masing diagram dihubugkan dengan salah satu fungsi system. Diagram ringkasan menunjukan garis besar hubungan dari input, proses, dan output. Bagian input menunjukan item-item data yang akan digunakan oleh bagian proses. Bagian proses bersisi Langkah-langkah yang menggambarkan proses kerja dari fungsi. Bagian output mempunyai isi item data yang dihasilkan atau dimodifikasi oleh Langkah-langkah proses. Diagram Ringkasan untuk gim ini terdapat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 *Overview Diagram*

<b>Modul</b>	<b>Deskripsi</b>
Home 0.0	Halaman Home, menampilkan Tombol <i>Start</i> , <i>Quit</i> dan tentang
Main 1.0	Padaa halaman ini menampilkan halaman menu dari gim yang terdapat opsi 4 menu utama yaitu bermain, belajar, petunjuk, dan pengaturan
Belajar 2.0	Opsi belajar, menampilkan menu materi pembelajaran dan terdapat tombol kembali.
Petunjuk 3.0	Petunjuk bermain, menampilkan petunjuk dan cara bermain gim, dan terdapat tombol kembali.
Tentang 4.0	Tentang, menampilkan profil dari pembuat aplikasi dan isi maupun tujuan mengapa aplikasi tersebut dibuat.

### 3.3.4 Detail Diagram

Detail diagram adalah suatu seri diagram fungsional yang masing-masing diagram dihubungkan dengan sebuah sub-fungsi dari sistem. Detail diagram merupakan diagram yang paling rendah dalam diagram yang terdapat dalam paket HIPO. Detail diagram berisi unsur-unsur paket dasar. Fungsi dari diagram ini menjelaskan fungsi-fungsi khusus, menunjukkan item output dan input yang khusus. Tabel 3.3 berisi Detail diagram dari gim seni dan budaya Banyuwangi untuk anak yang akan dibuat.

Tabel 3.3 Detail Diagram

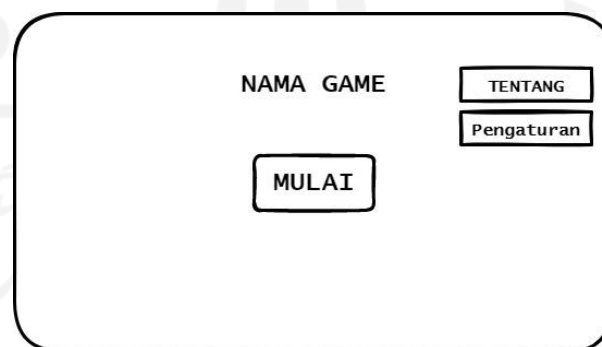
<b>Modul</b>	<b>Halaman</b>	<b>Input</b>	<b>Proses</b>	<b>Output</b>
<i>Home 0.0</i>	<i>Home</i>	Gim dimulai	Memulai Gambar dan suara gim	Gambar dan suara gim berjalan
		Tombol <i>Start</i> ditekan	Memanggil halaman menu	Menampilkan halaman menu
		Tombol Tentang ditekan	Memanggil halaman Tentang	Menampilkan halaman Tentang
		Tombol Keluar ditekan	Menutup aplikasi	Aplikasi di tutup
<i>Main 1.0</i>	<i>Menu</i>	Tombol Bermain ditekan	Memanggil halaman Bermain	Menampilkan halaman Bermain
		Tombol Belajar ditekan	Memanggil halaman menu Belajar	Menampilkan halaman Belajar
		Tombol Petunjuk ditekan	Memanggil halaman menu Petunjuk	Menampilkan halaman Petunjuk
	<i>Bermain</i>	Tombol Bermain ditekan	Memanggil halaman menu Bermain	Menampilkan halaman Bermain
		Menjawab benar	Memanggil popup Benar	Menampilkan popup Benar
		Mejawab Salah	Memanggil popup Salah	Menampilkan popup Salah
		Menyelesaikan gim dengan benar	Memanggil halaman skor	Menampilkan halaman berhasil dan menampilkan skor
<i>Belajar 2.0</i>	<i>Menu</i>	Tombol Belajar ditekan	Memanggil halaman Belajar	Menampilkan halaman Belajar
	<i>Belajar</i>	Tombol belajar ditekan	Memanggil gambar dan teks belajar	Menampilkan halam belajar yang berisi gambar dan teks tentang seni dan budaya

		Tombol Kembali ditekan	Memanggil Halaman awal	Menampilkan halaman awal
		Tombol navigasi ditekan	Memanggil gambar dan teks belajar	Menampilkan halaman belajar yang berisi gambar dan teks tentang seni dan budaya
Petunjuk 3.0	<i>Menu</i>	Tombol Petunjuk Bermain ditekan	Memanggil halaman Petunjuk Bermain	Menampilkan halaman Petunjuk
	Petunjuk bermain	Tombol Kembali ditekan	Memanggil halaman Menu	Menampilkan halaman Menu
Tentang 4.0	<i>Menu</i>	Tombol Tentang ditekan	Memanggil halaman Tentang	Menampilkan halaman Tentang
	Tentang	Tombol Kembali ditekan	Memanggil halaman Menu	Menampilkan halaman Menu

### 3.4 Story Board

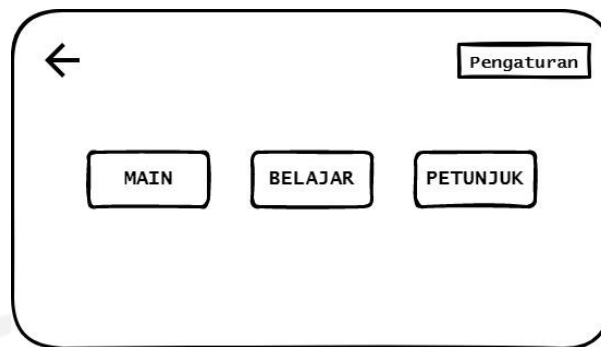
Storyboard adalah papan cerita. Yang isinya terdiri dari gambar-gambar yang menceritakan atau memvisualisasikan naskah atau cerita. Dalam pembahasan ini storyboard digunakan untuk pengembangan aplikasi dan menceritakan alur pada aplikasi kepada orang lain sebelum aplikasi ini dibuat. Berikut merupakan *storyboard* dari GIM Edukasi Pengenalan Seni dan Budaya untuk Anak:

#### a. Home

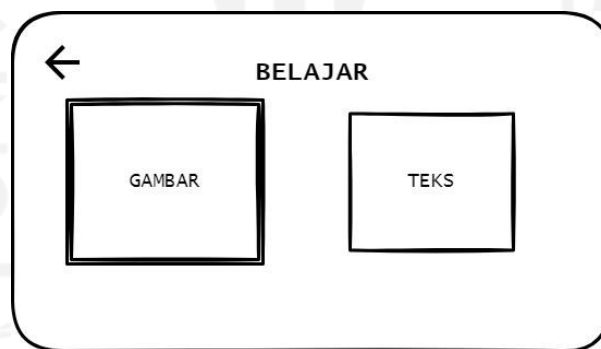


Gambar 3.3 Halaman *Home*

Pada Gambar 3.3 merupakan halaman awal dari gim. Di halaman tersebut di tampilkan nama gim dengan latar belakang yang sesuai dengan tema gim. Pada halaman ini akan diputarkan musik daerah untuk mengiringi gim tersebut dan terdapat 3 fungsi tombol Tentang, Mulai, dan Pengaturan, gim akan menuju ke halaman selanjutnya ketika pemain memilih tombol mula

b. *Menu*Gambar 3.4 Halaman *Menu*

Pada Gambar 3.4 merupakan halaman menu awal. Yang dimana berisi 3 opsi pilihan yaitu main, belajar, dan petunjuk. Di sini pemain dapat mengetahui aturan main dengan memilih tombol Petunjuk dan pemain dapat belajar materi dari gim yang disajikan dengan memilih tombol Belajar pada halaman *menu*, dan pemain dapat memainkan permainan dengan memilih tombol main yang nanti nyan akan lanjut ke halaman bermain. Nanti nya pemain memilih dari salah satu pilihan tersebut untuk memulai permainan, pembelajaran, dan menuju halam petunjuk.

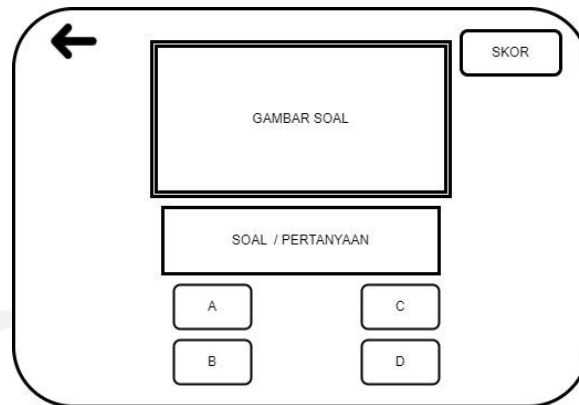
c. *Belajar*

Gambar 3.5 Halaman Belajar

Gambar 3.5 merupakan halaman dari Tema Belajar yang dimana ketika pemain memilih salah satu opsi belajar dari halaman *menu*. Halaman belajar akan menampilkan halaman seperti gambar diatas yang berisi macam-macam konten gambar dari materi gim yang akan disertakan dengan penjelasan materi dari gambar tersebut yang dimana tujuan dari halaman ini yaitu untuk mengenkan anak-anak terhadap materi dari gim yang diangkat.



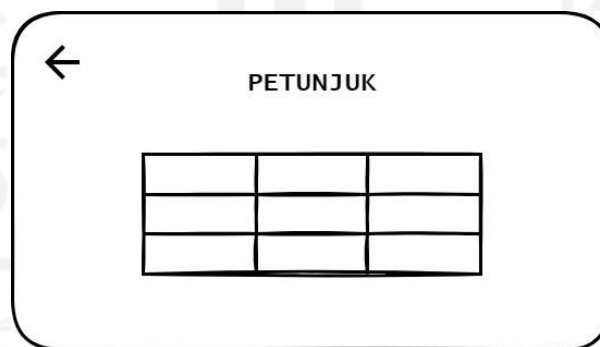
## d. Bermain



Gambar 3.6 Halaman Bermain

Gambar 3.6 merupakan halaman bermain yang dimana ketika pemain memilih salah satu pilihan dari halaman *Menu*. di halaman bermain saat permainan dijalankan akan menampilkan gambar yang menjadi soal untuk permainan tersebut yang berisi materi dari tema gim. Lalu di bagian bawah gambar terdapat 4 pilihan jawaban yang ada. Lalu pada bagian kanan gambar terdapat papan skor untuk mengetahui berapa skor yang didapat kan oleh pemain bila berhasil menjawab dengan benar.

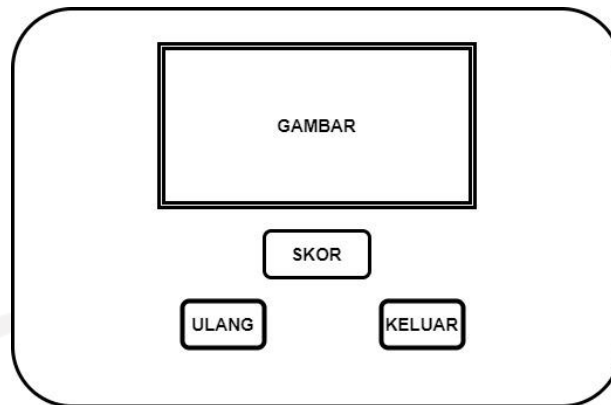
## e. Petunjuk



Gambar 3.7 Halaman Petunjuk

Gambar 3.7 merupakan halaman petunjuk yang nanti nya bila pemain memilih tombol petunjuk pada halaman awal gim. Halaman ini akan menampilkan petunjuk yang dibuat untuk mempermudah pemain mengetahui peraturan-peraturan yang ada di gim dan bagaimana cara memainkannya dalam halaman ini terdapat tombol untuk kembali yang akan menuju kehalaman awal yaitu halaman *menu*.

## f. Permainan Selesai



Gambar 3.8 Halaman Permainan Selesai

Gambar 3.8 merupakan halaman yang akan muncul bila semua soal sudah selesai menjawab pertanyaan yang disediakan pada halaman ini akan muncul gambar dan skor dari permainan. Pada halaman ini juga akan muncul 2 tombol fungsi yaitu ulang dan keluar apabila pemain memilih ulang maka halaman akan menampilkan lagi halaman bermain untuk mengulang permainan dan jika memilih keluar maka akan muncul ke halaman *menu*.

## g. Keluar



Gambar 3.9 Halaman Keluar

Gambar 3.9 merupakan halaman yang akan muncul ketika tombol keluar di klik. Pada halaman ini diberikan 2 pilihan tombol untuk menanyakan apakah pemain ingin menyudahi permainan atau masih ingin melanjutkan gim. Jika tombol ya di klik maka permainan berhenti dan gim keluar dan jika memilih tidak maka pemain akan dimunculkan halaman *home*. Pada halaman ini juga akan mengeluarkan gambar teks besar yang menanyakan ingin keluar.



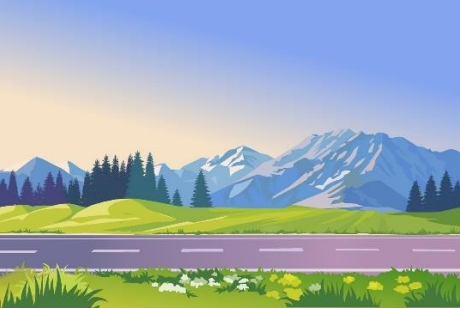
### 3.5 *Development* / Pengembangan

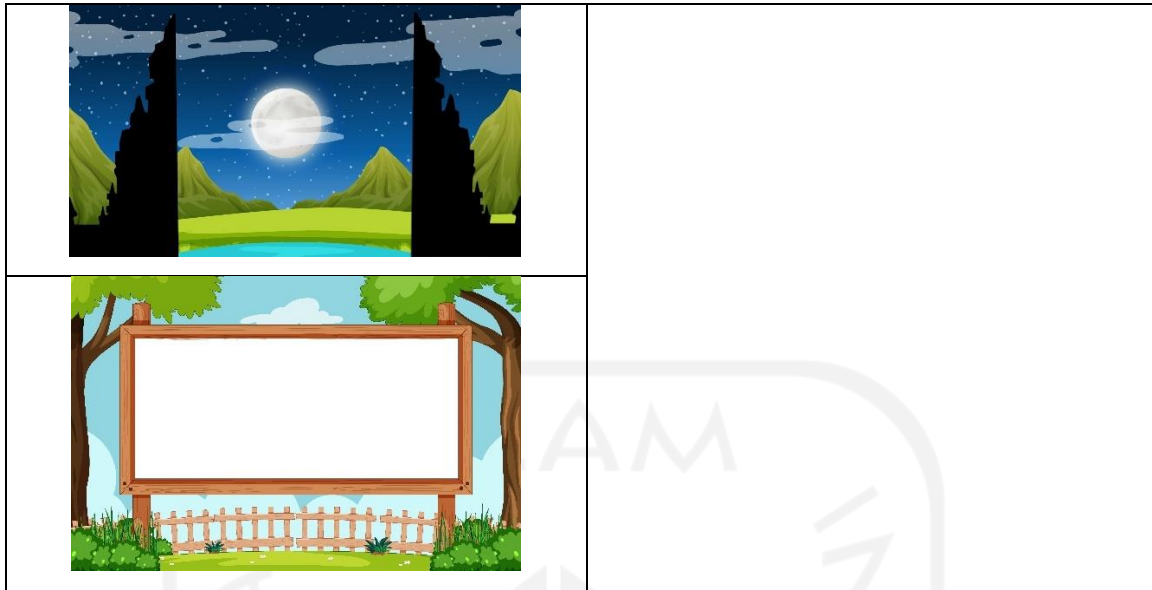
Dalam tahap proses pengembangan aplikasi ini adalah tahap pembangunan aplikasi berdasarkan rancangan *storyboard* yang telah dibuat. Pada proses pengembangan aplikasi ini Langkah yang pertama akan dilakukan ialah menyiapkan data berupa gambar, materi, dan suara yang diperlukan untuk aplikasi yang sedang dibangun. Berikut Langkah tahap dari pengembangan dari aplikasi yang dibuat.

#### a. Aset Aplikasi

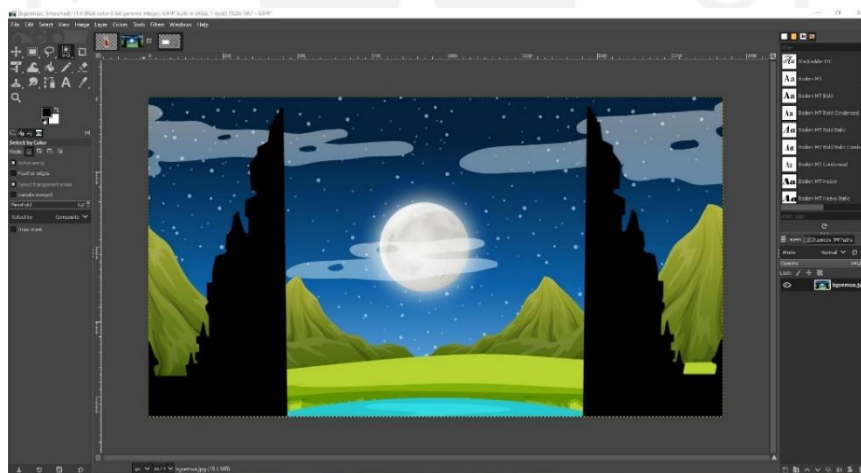
Di dalam pembuatan dari aplikasi tersebut memerlukan aset atau object berupa karakter maupun *background* dari aplikasi tersebut. Berikut beberapa aset yang digunakan dalam membangun aplikasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 aset dari aplikasi

Object	Deskripsi
	<p>Karakter pendukung</p>
	
	<p><i>Background</i> tempat aplikasi</p>



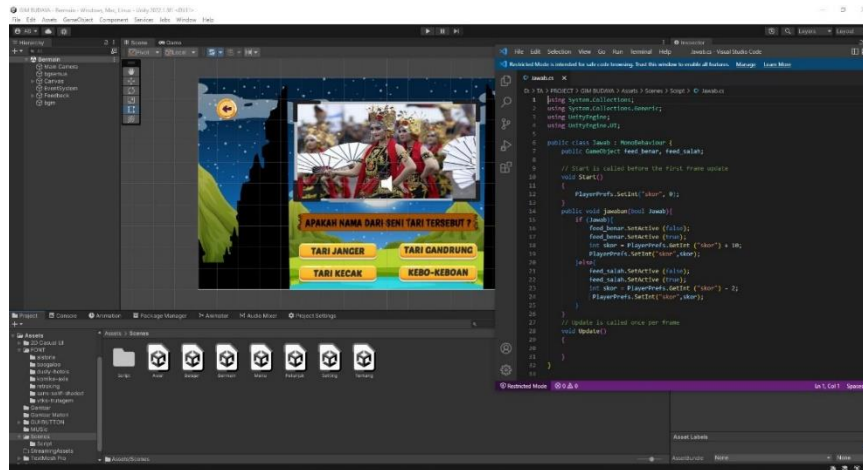
#### b. Proses Pengeditan Gambar dan Tampilan



Gambar 3.10 Proses Pembuatan dan Edit Gambar

Gambar 3.10 merupakan proses pengeditan gambar untuk aplikasi gim menggunakan aplikasi GIMP dan asset yang digunakan untuk tampilan gim didapatkan melalui beberapa situs seperti [www.pngdownload.id](http://www.pngdownload.id) dan [unity store](http://unity store). Objek- objek yang berkaitan dengan pembuatan gim seperti gambar background, karakter, panel dan asset dalam aplikasi diedit menggunakan GIMP, berikut contoh proses pengeditan tampilan yang dibuat.

### c. Pembuatan Aplikasi



Gambar 3.11 Proses Pembuatan Aplikasi

Dalam tahapan ini merupakan tahapan dalam pengerjaan aplikasi, Ketika semua asset dan gambar sudah dibuat dan diedit lalu di import ke dalam aplikasi Unity dan selanjut nya dikerjakan, dalam tahap pengerjaan aplikasi gim ini selain Menyusun suara dan gambar pengerjaan juga diberi script untuk mengimplementasikan fungsi-fungsi pada tiap *scene* atau halaman-halaman lain nya berikut contoh pembuatan aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.11 diatas.

### 3.6 Skenario Pengujian

Rancangan pengujian merupakan sebuah rencana yang akan digunakan dalam proses pengujian gim. Dalam skenario pengujian ini akan menggunakan *blackbox testing* dan *user testing*. Berikut skenarion dari pengujian dari sistem.

#### 3.6.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *blackbox* dilakukan untuk menguj sistem pada gim yang sedang dibuat. Pada pengujian terdapat beberapa hal yang harus dilakukan tekain dengan aplikasi gim, apakah gim sudah berjalan dengan skema yang sudah ditentukan dan diinginkan atau terdapat kesalahan. Tujuan pengujian adalah jika terdapat sebuah error saat gim diuji gim dapat segera diperbaiki dan dipastikan error tersebut sudah diatasi dengan baik sebelum nanti nya diujicoba ke pengguna. Skenario dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Skenario Pengujian *blackbox* pad Gim

Halaman	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
<i>Home</i>	Tombol <i>Start</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i> dan suara latar belakang halaman menu berbunyi	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Tentang	Saat di tekan menuju ke halaman tentang yang berisi data diri dan tujuan dibuat nya aplikasi tersebut	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Quit</i>	Saat di tekan menuju ke halaman keluar	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
<i>Menu</i>	Tombol Bermain	Saat di tekan menuju ke halaman Bermain dan suara latar belakang halaman Bermain berbunyi serta menampilkan gambar soal dan jawaban dari permainan	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Belajar	Saat di tekan menuju ke halaman belajar dan suara latar belakang halaman belajar berbunyi dan menampilkan gambar serta text dari materi	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Petunjuk	Saat di tekan menuju ke halaman petunjuk bermain	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Pengaturan	Saat di tekan menuju ke halaman pengaturan	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>home</i>	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Belajar	Tombol Kanan	Saat di tekan mengganti gambar serta text ke materi selanjutnya	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Kiri	Saat di tekan mengganti gambar serta text ke materi sebelumnya	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Bermain	Tombol Jawaban	Saat di tombol yang berisi jawaban benar di tekan akan menampilkan <i>popup</i> benar dan menambahkan point lalu melanjutkan soal, bila jawaban salahsa di tekan akan menampilkan <i>popup</i> benar dan menambahkan point lalu melanjutkan soal hingga selesai.	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Hasil	Tombol ulang	Saat di tekan mengulang Kembali permainan	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol keluar	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input type="checkbox"/> Benar

			<input type="checkbox"/> Salah
Tentang	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>home</i>	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Petunjuk	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Keluar	Tombol Ya	Saat di tekan aplikasi berhenti berjalan	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Tidak	Saat di tekan menuju ke halaman <i>home</i>	<input type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah

### 3.6.2 User Testing

Pada tahap ini, dilakukan pengujian dari permainan gim yang telah dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan revisi apabila terjadi kesalahan maupun perbaikan pada gim yang telah dibuat. Pengujian yang dilakukan ke beberapa aspek agar tercapainya hasil maksimal. Adapun aspek penilainya:

- a. Antarmuka
- b. Motivasi

Pada proses pengujian ini responden yang diambil adalah anak-anak pada kelompok bermain pada Perumahan Puri Gading Mas Banyuwangi. Setelah itu para responden mencoba gim yang telah dibuat. pada tahapan ini akan melakukan wawancara dengan menanyakan beberapa poin pertanyaan kepada responden. Dan pada wawancara terhadap responden dapat memberikan tanggapan berupa kritik dan saran untuk gim yang peneliti buat agar aplikasi gim yang sudah dibuat hasilnya sesuai yang diharapkan atau belum. Berikut poin-poin pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara pada responden dapat dilihat pada Tabel 3.6 merupakan poin pertanyaan yang ditujukan untuk anak-anak pada kelompok bermain Perumahan Puri Gading Mas Permai. Aspek yang terpadat pada kuisioner tersebut yaitu aspek yang berkaitan tentang antarmuka aplikasi dan motivasi yang terdapat pada aplikasi.

Tabel 3.6 Poin pertanyaan untuk anak

No	Aspek	Poin Pertanyaan
1	Antarmuka	Apakah tampilan antarmuka dari gim ini menarik untuk pemain ?
2		Apakah tulisan pada gim dapat dilihat maupun dibaca oleh pemain ?
3	Aplikasi	Apakah pemain dapat dengan mudah memainkan gim nya ?
4		Apakah pemain dapat memahami petunjuk permainan pada gim ?
5		Apakah suara pada aplikasi dapat di dengar ?



6	Motivasi	Apakah gim yang dibuat dapat menambahkan niat untuk belajar seni dan budaya daerah tersebut ?
7		Apakah gim yang dibuat dapat membantu pemain dalam belajar seni dan budaya Banyuwangi ?
8		Apakah gim ini dapat mempermudah pemain dalam belajar dan mengenali seni dan budaya Banyuwangi ?
9		Apakah pemain gim akan memainkan gim ini lagi bila sudah selesai bermain ?

### 3.6.3 Pengujian *Pretest* dan *Post test*

pada tahapan *pretest* responden akan diberikan pertanyaan yang sudah diberikan dalam kondisi peserta responden belum memainkan atau mengoperasikan gim, sedangkan pada tahap *post test* peserta nantinya akan ditanyakan lagi dengan pertanyaan namun dalam kondisi peserta sudah memainkan gim yang sudah dibuat. Hal ini bertujuan apakah ada perbandingan yang relevan dalam melakukan pengujian. Pengujian ini juga dilakukan untuk melihat adanya perubahan saat sebelum dan sesudah memainkan gim yang sudah dibuat. Pertanyaan yang akan diajukan dapat dilihat pada Tabel 3.7 dan Tabel 3.8.

Tabel 3.7 Pertanyaan *Pretest*

No	Poin Pertanyaan <i>Pretest</i>
1	Apakah bahasa khas daerah Banyuwangi?
2	Apakah nama acara budaya dari muncar?
3	Apakah simbol yang dipercaya rakyat osing sebagai simbol kebersamaan?
4	Apakah nama festival seni budaya yang ada di Banyuwangi?
5	Apakah nama dari motif batik Banyuwangi?

Tabel 3.8 Pertanyaan *Post test*

No	Poin Pertanyaan <i>Post test</i>
1	Apakah bahasa khas daerah Banyuwangi? a. Jawa b. Sunda c. Indonesia d. Osing
2	Apakah nama acara budaya dari muncar? a. Nelayan Ikan b. Petik laut c. Berburu paus d. Kebo-keboan
3	Apakah simbol yang dipercaya rakyat osing sebagai simbol kebersamaan? a. Seblang b. Petik Laut c. Barongan d. Kebo-keboan
4	Apakah nama festival seni budaya yang ada di Banyuwangi?

	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Bec</li><li>b. Jec</li><li>c. Festival Budaya</li><li>d. Barongan</li></ul>
5	<p>Apa nama dari motif batik Banyuwangi?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Gajah Uling</li><li>b. Sogan</li><li>c. Simbut</li><li>d. Gentongan</li></ul>



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Tampilan Antarmuka Gim

##### 4.1.1 Hasil Tampilan dari halaman *Home*

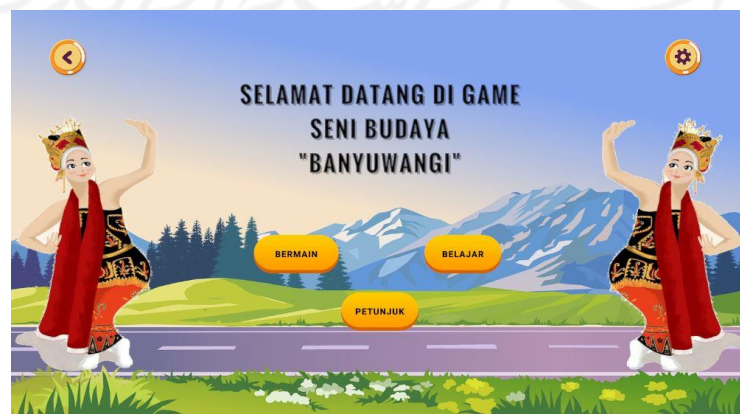
Gambar 4.1 berikut merupakan gambar dari halaman *home* dari aplikasi saat dijalankan. Pada halaman ini juga terdapat 3 tombol fungsi yaitu info yang nantinya akan mengarah ke halaman info, *start* yang untuk masuk kedalam halaman *menu*, dan *Quit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman *home*

##### 4.1.2 Hasil Tampilan dari halaman *menu*

Gambar 4.2 berikut merupakan gambar dari halaman *menu* dari aplikasi saat tombol *start* pada halaman *home* ditekan. Pada halaman ini juga terdapat 5 tombol fungsi yaitu Bermain yang nantinya akan mengarah ke halaman Bermain, Belajar yang untuk masuk kedalam halaman *belajar*, petunjuk yang menuju halaman petunjuk bermain, pengaturan yang menuju ke halaman pengaturan aplikasi, dan Kembali.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman *menu*

#### 4.1.3 Hasil Antarmuka dari halaman Belajar

Gambar 4.3 berikut merupakan gambar dari halaman belajar dari aplikasi saat tombol belajar pada halaman *menu* ditekan. Pada halaman ini juga terdapat gambar materi dan penjelasan singkat dari gambar tersebut, di halaman ini jga terdapat 3 tombol yaitu Kembali, kanan dan kiri untuk menganti materi dari gambar tersebut.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Belajar

#### 4.1.4 Hasil Antarmuka dari halaman Bermain

Gambar 4.4 berikut merupakan gambar dari halaman bermain dari aplikasi saat tombol bermain pada halaman *menu* ditekan. Pada halaman ini terdapat gambar, teks soal, jawaban, dan skor, yang nanti nya pemain menjawab soal dengan benar akan mendapat skor +10 dan bila salah -5. Pada halaman ini juga terdapat tombol Kembali dan tombol jawaban.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Bermain

#### 4.1.5 Hasil Tampilan Permainan Selesai

Gambar 4.5 berikut merupakan gambar dari halaman permainan dimana saat semua soal sudah selesai dijawab. pada *Pop-up* ini juga terdapat gambar dan teks skor. di halaman ini juga terdapat 2 tombol yaitu ulangi untuk mengulangi permainan dan keluar yang nanti nya mengarah ke halaman *menu*.



Gambar 4.5 Tampilan Permainan Selesai

#### 4.1.6 Hasil Antarmuka Dari Halaman Petunjuk

Gambar 4.6 berikut merupakan gambar dari halaman petunjuk dari aplikasi saat tombol petunjuk pada halaman *menu* ditekan. Pada halaman ini juga terdapat gambar dan teks dalam cara bagaimana bermain gim tersebut, di halaman ini jga terdapat 1 tombol yaitu Kembali yang nanti nya mengarah ke halaman *menu*.

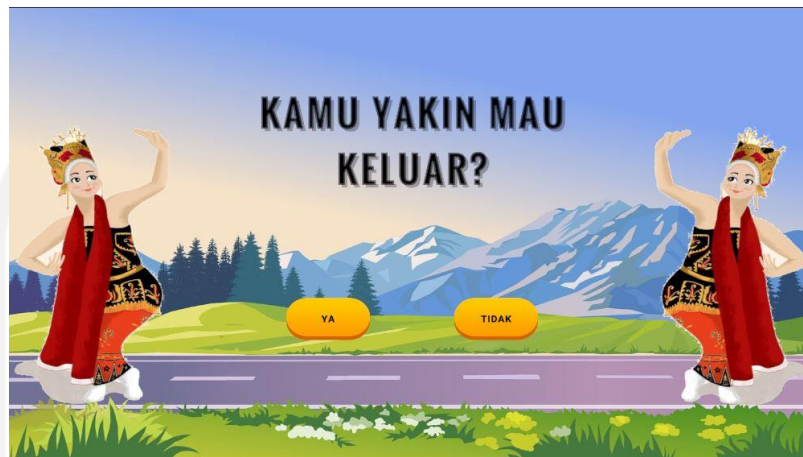


Gambar 4.6 Tampilan Halaman Petunjuk Bermain



#### 4.1.7 Hasil Antaramuk Dari Halaman Keluar

Gambar 4.7 berikut merupakan gambar dari halaman keluar dari aplikasi saat tombol keluar pada halaman *home* ditekan. Pada halaman pemain akan ditampilkan 2 fungsi tombol yaitu Ya dan Tidak yang nantinya bila pemain memilih Ya aplikasi akan tertutup dan bila memilih tidak pemain akan di bawa ke halaman awal lagi.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Keluar

#### 4.2 *implementation* / Implementasi

Pada tahap ini Gim Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi Untuk Anak dilakukan tahap implementasi yang melibatkan beberapa anak-anak. Berikut penjelasan dari implementasi Gim pengenalan Seni Budaya Banyuwangi Untuk Anak:

a. Responden anak-anak pada kelompok bermain

Anak-anak ini merupakan target dari aplikasi gim yang telah dibuat yang berjumlah 5 orang. Kegiatan implementasi yang akan dilakukan pada hari rabu tanggal 6 juli 2022. Nantinya dibagi 2 test yaitu *pre dan post test* yang dimana ke 5 anak yang dijadikan sebagai sampel dalam pengambilan datanya diberikan kuis *pretest*, lalu test ke 2 yaitu mengoprasikan gim hingga selesai dan memberi kuis *post test* lalu mewawancara responden. Hal ini bertujuan untuk melihat ada kah dampak pada gim terhadap responden. Berikut merupakan Daftar anak-anak tersebut pada Tabel 4.1 merupakan daftar responden anak yang dipilih datanya.

Tabel 4.1 Daftar Responden Anak Pada Kelompok Bermain

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur
1	Safa	Perempuan	7 tahun
2	Naya	Perempuan	6 tahun
3	Ibat	Laki-laki	7 tahun

4	Azka	Laki-laki	6 tahun
---	------	-----------	---------

### 4.3 Evaluate / Evaluasi

Setelah proses tahap implementasi selesai selanjut nya akan dilakukan proses tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan pengujian fungsionalitas, setelah itu membagikan kuisioner pertanyaan kepada 7 anak pada kelompok bermain.

#### 4.3.1 Pengujian Fungsionalitas

Pada tahap ini dilakukan pengujian fungsionalitas dengan metode *Blackbox Testing* pada aplikasi gim pengenalan seni budaya Banyuwangi yang telah dibuat, hasil dari pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2:

Tabel 4.2 Pengujian *blackbox* pada aplikasi

Halaman	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
<i>Home</i>	Tombol <i>Start</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i> dan suara latar belakang halaman <i>menu</i> berbunyi	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Tentang</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>tentang</i> yang berisi data diri dan tujuan dibuat nya aplikasi tersebut	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Quit</i>	Saat di tekan menuju ke halaman keluar	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
<i>Menu</i>	Tombol <i>Bermain</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>Bermain</i> dan suara latar belakang halaman <i>Bermain</i> berbunyi serta menampilkan gambar soal dan jawaban dari permainan	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Belajar</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>belajar</i> dan suara latar belakang halaman <i>belajar</i> berbunyi dan menampilkan gambar serta text dari materi	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Petunjuk</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>petunjuk bermain</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Pengaturan</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>pengaturan</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol <i>Kembali</i>	Saat di tekan menuju ke halaman <i>home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
<i>Belajar</i>	Tombol <i>Kanan</i>	Saat di tekan mengganti gambar serta text ke materi selanjutnya	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah



	Tombol Kiri	Saat di tekan mengganti gambar serta text ke materi sebelumnya	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Bermain	Tombol Jawaban	Saat di tombol yang berisi jawaban benar di tekan akan menampilkan <i>popup</i> benar dan menambahkan point lalu melanjutkan soal, bila jawaban salahsa di tekan akan menampilkan <i>popup</i> benar dan menambahkan point lalu melanjutkan soal hingga selesai.	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Hasil	Tombol ulang	Saat di tekan mengulang Kembali permainan	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol keluar	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Tentang	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Petunjuk	Tombol Kembali	Saat di tekan menuju ke halaman <i>menu</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
Keluar	Tombol Ya	Saat di tekan aplikasi berhenti berjalan	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah
	Tombol Tidak	Saat di tekan menuju ke halaman <i>home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Benar <input type="checkbox"/> Salah

#### 4.3.2 UserTesting

Untuk hasil yang didapatkan dari pengujian aplikasi dalam sesi pengujian ini akan dibagikan kuisioner kepada 7 anak lalu diwawancarai untuk di ambil data nya.

##### A. Pengujian *pre test* dan *post test*

Dalam pengujian ini anak-anak pada kelompok bermain akan diberikan *pre test* dan *post test* untuk mendapatkan hasil apakah peserta telah mampu menguasai materi yang diberikan oleh permainan dan apakah perserta terbukti mengalami peningkatas dalam penguasaan materi. Berikut merupakan hasil dari pengujian *pretest* dan *post test* dapat dilihat pada Tabel 3.7 dan Tabel 3.8 dibawah.

a. *Pre test*Tabel 4.3 Pengujian *Pretest*

No	Poin Pertanyaan <i>Pretest</i>
1	Apa bahasa khas daerah Banyuwangi?
2	Apa nama acara budaya dari muncar?
3	Apa simbol yang dipercaya rakyat osing sebagai simbol kebersamaan?
4	Apa nama festival seni budaya yang ada di Banyuwangi?
5	Apa nama dari motif batik Banyuwangi?

Jawaban					
Safa			Naya		
No	Benar	Salah	No	Benar	Salah
1	✓		1		✓
2		✓	2		✓
3	✓		3		✓
4	✓		4	✓	
5		✓	5		✓
Jawaban					
Ibat			Azka		
No	Benar	Salah	No	Benar	Salah
1		✓	1	✓	
2		✓	2		✓
3		✓	3		✓
4	✓		4	✓	
5		✓	5		✓

b. *Post test*Tabel 4.4 Pengujian *Pos test*

No	Poin Pertanyaan <i>Post test</i>
1	Apa bahasa khas daerah Banyuwangi? a. Jawa b. Sunda c. Indonesia d. Osing

2	Apa nama acara budaya dari muncar? e. Nelayan Ikan a. Petik laut b. Berburu paus c. Kebo-keboan
3	Apa simbol yang dipercaya rakyat osing sebagai simbol kebersamaan? a. Seblang b. Petik Laut c. Barongan d. Kebo-keboan
4	Apa nama festival seni budaya yang ada di Banyuwangi? a. Bec b. Jec c. Festival Budaya d. Barongan
5	Apa nama dari motif batik Banyuwangi? a. Gajah Uling b. Sogan c. Simbut d. Gentongan

Tabel 4.5 Jawaban *Post test*

<b>Jawaban</b>					
Safa			Naya		
No	Benar	Salah	No	Benar	Salah
1	✓		1	✓	
2	✓		2	✓	
3	✓		3	✓	
4	✓		4	✓	
5	✓		5	✓	
<b>Jawaban</b>					
Ibat			Azka		
No	Benar	Salah	No	Benar	Salah
1	✓		1	✓	
2	✓		2	✓	
3	✓		3	✓	
4	✓		4	✓	
5	✓		5	✓	

## B. Hasil wawancara Anak

### a. Aspek Antarmuka

Dalam sesi wawancara yang dilakukan akan ditanyakan poin-poin aspek dari kuisioner yang sudah dibuat:

1. Apakah tampilan antarmuka dari gim ini menarik untuk pemain ?

Di dapat kan jawaban oleh anak-anak yang mengatakan gim yang dimainkan lumayan menarik.

2. Apakah tulisan pada gim dapat dilihat maupun dibaca oleh pemain ?

Responden anak-anak tersebut menjawab tulisan dapat dilihat maupun di baca dengan jelas.

3. Apakah pemain dapat dengan mudah memainkan gim nya ?

Menurut responden gim dapat dimaikan dengan mudah karena hanya memilih jawaban yang sudah disediakan.

4. Apakah pemain dapat memahami petunjuk permainan pada gim ?

Menurut responden dengan melihat petunjuk dari permainan mereka sudah dapat memahami cara bermainnya.

5. Apakah suara pada aplikasi dapat di dengar ?

Menurut responden suara yang musik dan effect suara pada tombol dapat di dengar jelas.

### b. Aspek Motivasi

1. Apakah gim yang dibuat dapat menambahkan niat untuk belajar seni dan budaya daerah tersebut ?

Responden menjawab iya, dengan ada nya gim ini responden dapat mengenal beberapa seni budaya yang ada di Banyuwangi.

2. Apakah gim yang dibuat dapat membantu pemain dalam belajar seni dan budaya ?

Dari respon anak-anak mereka menjawab iya, gim ini membantu kami dalam mengenali seni dan budaya daerah asal kami.

3. Apakah gim ini dapat mempermudah pemain dalam belajar dan mengenali seni dan budaya Banyuwangi ?

Responden menjawab iya, gim nya dapat mempermudah mereka mengenali seni budaya yang ada di Banyuwangi.

4. Apakah pemain gim akan memainkan gim ini lagi bila sudah selesai bermain ?

Dari 7 responden yang menjawab iya hanya 5 dan 2 yang menjawab tidak karena 2 responden terbatas alat untuk memainkan gim tersebut.

#### 4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian

Bedasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan kepada anak-anak pada kelompok bermain tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- a. Dari pengujian yang dilakukan kepada anak-anak kelompok bermain mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, dari sini dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam pengenalan tentang seni budaya Banyuwangi untuk anak dari segi aspek materi, tampilan, dan motivasi, namun pada aplikasi yang dibuat masih kurang dalam hal seperti level permainan dan beberapa tombol berupa simbol yang agak susah di pahami oleh beberapa anak.
- b. Materi yang disuguhkan sudah sesuai dengan beberapa seni budaya daerah tersebut.
- c. Aplikasi gim ini dapat memudahkan anak dalam mengenali seni budaya daerah mereka dalam kasus ini seni budaya Banyuwangi.
- d. Beberapa tampilan dari aplikasi ini dapat ditingkatkan lagi agar anak-anak lebih tertarik memakai aplikasi.

#### 4.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Pada tahap ini akan membahas mengenai keunggulan serta kelemahan dari aplikasi yang telah dibuat:

a. Kelebihan

Kelebihan dari Gim Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi untuk anak ialah:

1. Mengasah memori anak dalam belajar dan menjawab pertanyaan.
2. Permainan yang gampang dimainkan.
3. Membantu anak dalam mengenali seni budaya Banyuwangi.
4. Pada halaman belajar terdapat gambar penjelasn dari materi yang gampang dipahami oleh anak.

b. Kekurangan

Kekurangan dari Gim Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi untuk anak ialah:

1. Tombol-tombol yang berupa simbol agak susah dipahami oleh beberapa anak.
2. Grafik yang ditawarkan masih berupa gim 2 dimensi.
3. Mode permainan yang hanya 1 mode saja.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari pembuatan dan penelitian dari aplikasi “Gim Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi Untuk Anak” ini ialah:

- a. Dari perbandingan metode penelitian yang dilakukan mendapat bahwa (*Analyze, Design, Development, Evaluate*) ADDIE dapat membantu dalam pengembangan aplikasi dan pembelajaran.
- b. Aplikasi telah berhasil dibangun menggunakan metode (*Analyze, Design, Development, Evaluate*) ADDIE dan perancangan yang menggunakan metode perancangan HIPO.
- c. Berdasarkan tahapan pengujian didapatkan hasil aplikasi yang dikembangkan telah berjalan sesuai dengan yang hasil ujicoba menggunakan *blackbox testing*.
- d. Aplikasi yang telah dibangun dapat membantu anak-anak dalam mengenali seni budaya yang ada di Banyuwangi. Kesimpulan tersebut didapatkan Ketika melakukan tahap wawancara dan percobaan aplikasi terhadap kelompok bermain.
- e. Dari aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan apa yang diharapkan, yaitu memasukan seni budaya daerah Banyuwangi ke dalam media interaktif Gim Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi, walaupun ada beberapa kekurangan-kerungan pada aplikasi tersebut.
- f. Aplikasi “Gim Pengenalan Seni dan Budaya Banyuwangi Untuk Anak” dapat berhasil dibangun dengan menggunakan aplikasi Unity3D.

#### 5.2 Saran

Aplikasi dari Gim Edukasi Pengenalan Seni Budaya Banyuwangi untuk anak masih sangat jauh dari sempurna, terdapat beberapa masukan dari pihak responden, berikut merupakan saran dari responden:

- a. Petunjuk permainan pada halaman petunjuk dapat ditambahkan ilustrasi dalam permainan
- b. Menambahkan mode permainan dalam halaman permainan, agar tidak hanya 1 mode *game* saja.
- c. Menambahkan beberapa gambar yang menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pelajaran*. Retrieved from academia.edu: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1658980641&Signature=dP17usHWi5J3c1SNzVoRdFAyWLkVMjq74Y2BKQyjYLDYoQBUCRz10Ho1C6BdjRjZvr~ezxveQ12cmFmUUgo4ozZEh78TMr436zIosnoimAXi-sz~McttLrzWjP>
- Olin, C. Y. (2020, Juni 19). *Alasan Generasi Muda Lebih Menyukai Budaya Asing dari pada Budayanya Sendiri*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/alasan-generasi-muda-lebih-menyukai-budaya-asing-dari-pada-budaya-nya-sendiri>
- Suherawan, R., & Nugraha, R. A. (2010). SENI RUPA. In R. Suherawan, & R. A. Nugraha, *SENI RUPA* (pp. 4-5). Jakarta: PT Sinergi Pustaka Indonesia.
- Sulastianto, H. (2006). *Seni dan Budaya*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Suryapermana, N., & imroatun. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Serang: FTK Banten Press. Retrieved from <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60279082/Nana-imroatun1-5420190813-6119-1668g18-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1658995301&Signature=QdDtbfKUNsqPJuNdBvdwtu7GnbHh5G4Yk~gA62-Tat5N2kPd41keXJTtbWZBDLoPOxaxoJjuzE9SgCqNlw7SmUhhY1LXshxojcTRt78PWtbgAVCTKmyM3>
- Sutopo, A. H. (Desember 2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=uN1SEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=uN1SEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian. *ISSN 1829-5282*, 12-25.
- Vandercruyssen, S., Clarebout, G., & Vandewaetere, M. (2012). Game-Based Learning: A Review on the Effectiveness of Educational Games. In C. Cunha, & M. Manuela, *Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools*. IGI Global.



LAMPIRAN

