

**GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA
INDONESIA BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARI
SUAKA DI BATAM**

SKRIPSI



**Oleh:
Nopri Hidayat
180210114**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2022**

**GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA
INDONESIA BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARI
SUAKA DI BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**



**Oleh:
Nopri Hidayat
180210114**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2022**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nopri Hidayat
NPM : 180210114
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARI SUAKA DI BATAM.

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Batam, 8 Agustus 2022



Nopri Hidayat

180210114

**GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA
INDONESIA BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARI
SUAKA DI BATAM**

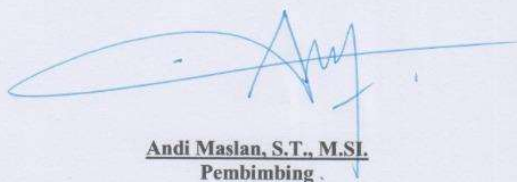
SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**

**Oleh:
Nopri Hidayat
180210114**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini**

Batam, 8 Agustus 2022



**Andi Maslan, S.T., M.Si.
Pembimbing**

ABSTRAK

Pencari suaka adalah orang yang telah mengajukan permohonan perlindungan tetapi permohonannya sedang dalam proses penetapan. Batam merupakan salah satu kota di Indonesia yang menjadi tempat tinggal bagi para pencari suaka. Pencari suaka di Batam tinggal di Hotel Kolekta Batam. Data Mei 2022, jumlah pencari suaka yang menginap di hotel Kolekta Batam sebanyak 243 orang. Pencari suaka dari Afghanistan menjadi yang paling banyak berpenghuni dengan total 133 orang. Selama tinggal di Indonesia, salah satu yang menjadi kendala adalah komunikasi dengan masyarakat sekitar yang menggunakan bahasa Indonesia, terutama anak-anak. Meskipun sudah ada program pembelajaran bahasa Indonesia, namun masih diperlukan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan, salah satunya adalah permainan. Permainan lebih disukai oleh anak-anak dalam hal pembelajaran daripada menggunakan buku. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibangun sebuah game edukasi pengenalan bahasa Indonesia berbasis Android dengan menggunakan metode MDLC. Metode MDLC dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi. Game edukasi ini memiliki 4 sub menu yaitu: belajar, bermain, tentang dan keluar. Game edukasi disertai dengan desain dan animasi yang menarik sehingga menarik untuk digunakan anak-anak untuk belajar.

Kata Kunci: Game Edukasi, Pencari Suaka, Bahasa Indonesia, Berbasis Android.

ABSTRACT

An asylum seeker is a person who has applied for protection but his application is in the process of being determined. Batam is one of the cities in Indonesia that is home to asylum seekers. Asylum seekers in Batam stay at Hotel Kolekta Batam. Data for May 2022, the total number of asylum seekers staying at the Kolekta Batam hotel is 243 people. Asylum seekers from Afghanistan became the most inhabited with a total of 133 people. While living in Indonesia, the problem is communication with the surrounding community who use Indonesian, especially children. Although there are already Indonesian language learning programs, there is still a need for a more fun learning method, one of which is games. Games are more liked by children in terms of learning than using books. To overcome these problems, an Android-based Indonesian language introduction educational game was built using the MDLC method. The MDLC method is divided into several stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution. This educational game has 4 sub-menus, namely: learn, play, about and exit. Educational games are accompanied by attractive designs and animations so that they are interesting to use for children to learn.

Keywords: Educational Games, Asylum Seeker, Indonesian Language, Android Based.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1) Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI.
- 2) Dekan Fakultas Teknik dan Komputer, Bapak Welly Sugianto, S.T., M.Mm.
- 3) Ketua Program Studi Teknik Informatika, Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI, sekaligus selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
- 4) Bapak Ellbert Hutabri, S.Kom, M.Kom. selaku pembimbing akademik pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
- 5) Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
- 6) Pihak Manajemen Hotel Kolekta yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di Hotel Kolekta;
- 7) Orang tua Penulis dan keluarga yang selalu memberi doa serta dukungan;
- 8) Teman dan sahabat yang selalu mensupport dan memberi doa kepada Penulis;

Batam, 8 Agustus 2022



Nopri Hidayat

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Secara Teoritis.....	4
1.6.2 Secara Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Dasar	6
2.1.1 Multimedia	6
2.1.2 Game	7
2.1.3 Game Edukasi	11
2.1.4 Android	12
2.2 Teori Khusus	13
2.2.1 Metode Perancangan Game	13
2.2.2 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	13
2.2.3 Software Pendukung.....	15
2.2.4 Unified Modelling Language (UML)	17

2.3	Penelitian Terdahulu.....	24
2.4	Kerangka Pemikiran	26
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Desain Penelitian.....	27
3.2	Proses Perancangan Sistem	29
3.2.1	Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	30
3.3	Analisis Keperluan	63
3.3.1	Analisis Keperluan Perangkat Keras	63
3.3.2	Analisis Keperluan Perangkat Lunak.....	63
3.3.3	Analisis Keperluan User	63
3.4	Metode Pengujian.....	64
3.5	Sistem Penyimpanan	64
3.6	Lokasi dan Jadwal Penelitian	65
3.6.1	Lokasi Penelitian	65
3.6.2	Jadwal Penelitian	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		68
4.1	Implementasi Interface	68
4.1.1	Halaman Main Menu.....	68
4.1.2	Halaman Pilihan Belajar	69
4.1.3	Halaman Materi Belajar.....	69
4.1.4	Halaman Pilihan Bermain.....	71
4.1.5	Halaman Bermain.....	71
4.1.6	Halaman Tentang	74
4.1.7	Halaman Keluar.....	74
4.2	Pembahasan	75
4.3	Metode Pengujian Sistem	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		92
SURAT KETERANGAN PENELITIAN.....		93
SURAT BALASAN KETERANGAN PENELITIAN		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Action Game	7
Gambar 2. 2 Contoh Gambar Adventure Game	8
Gambar 2. 3 Contoh Game RPG	9
Gambar 2. 4 Game Simulation	9
Gambar 2. 5 Strategy Game	10
Gambar 2. 6 Logo Android.....	12
Gambar 2. 7 Metode MDLC.....	13
Gambar 2. 8 Tampilan Construct 2	16
Gambar 2. 9 Photoshop cs6	16
Gambar 2. 10 Kerangka Pemikiran	26
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	27
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	31
Gambar 3. 3 Use Case Diagram	32
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Belajar	33
Gambar 3. 5 Activity Diagram Menu Bermain	34
Gambar 3. 6 Activity Diagram Menu Tentang.....	35
Gambar 3. 7 Activity Diagram Menu Keluar.....	36
Gambar 3. 8 Sequens Diagram Belajar	37
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Bermain	38
Gambar 3. 10 Sequnce Diagram Tentang.....	39
Gambar 3. 11 Sequnce Diagram Keluar.....	40
Gambar 3. 12 Class Diagram.....	41
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Main Menu	42
Gambar 3. 14 Rancangan Menu Pilihan Belajar	43
Gambar 3. 15 Rancangan Menu Belajar.....	43
Gambar 3. 16 Rancangan Pilihan Bermain	44
Gambar 3. 17 Rancangan Bermain cocokkan nama gambar.....	44
Gambar 3. 18 Rancangan Bermain cocokkan nama gambar.....	45
Gambar 3. 19 Rancangan Menu Bermain	45
Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Setelah Menjawab Soal Benar.....	46
Gambar 3. 21 Rancangan Menu Tentang.....	46
Gambar 3. 22 Rancangan Menu Keluar	47
Gambar 3. 23 Use Case Diagram	48
Gambar 3. 24 Activity Diagram Belajar.....	49
Gambar 3. 25 Activity Diagram Menu Bermain	50
Gambar 3. 26 Activity Diagram Menu Tentang.....	51
Gambar 3. 27 Activity Diagram Menu Keluar.....	52

Gambar 3. 28	Sequens Diagram Belajar	53
Gambar 3. 29	Sequence Diagram Bermain	54
Gambar 3. 30	Sequence Diagram Tentang.....	55
Gambar 3. 31	Sequence Diagram Keluar	56
Gambar 3. 32	Class Diagram.....	57
Gambar 3. 33	Desain Admin interfaces.....	58
Gambar 3. 34	Langkah 1 Index Program Pembuatan Atau Update Data.....	60
Gambar 3. 35	Langkah 2 Index Program Pembuatan Atau Update Data.....	61
Gambar 3. 36	Lokasi Penelitian	65
Gambar 4. 1	Halaman Main Menu	68
Gambar 4. 2	Halaman Pilihan Belajar	69
Gambar 4. 3	Contoh Halaman Belajar Buah	70
Gambar 4. 4	Contoh Halaman Belajar Hewan	70
Gambar 4. 5	Contoh Halaman Pilihan Bermain.....	71
Gambar 4. 6	Tampilan Game Cocokkan Nama Gambar Sebelum di Jawab.....	72
Gambar 4. 7	Tampilan Game Cocokkan Nama Gambar Sesudah di Jawab	72
Gambar 4. 8	Tampilan Game Sebelum Dijawab User.	73
Gambar 4. 9	Tampilan game setelah dijawab user.	73
Gambar 4. 10	Halaman Tentang.....	74
Gambar 4. 11	Halaman Pilihan Keluar.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	18
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	20
Tabel 2. 3 Contoh Simbol Class Diagram	21
Tabel 2. 4 Contoh Simbol Sequence Diagram	22
Tabel 3. 1 Item Uji.....	64
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	66
Tabel 4. 1 Pengujian Tampilan Utama atau Main Menu.....	76
Tabel 4. 2 Pengujian Tampilan Pilihan Belajar.....	77
Tabel 4. 3 Pengujian Tampilan Belajar	79
Tabel 4. 4 Pengujian Tampilan Pilihan Belajar.....	80
Tabel 4. 5 Pengujian Menu bermain Cocokkan Nama Gambar.....	81
Tabel 4. 6 Pengujian Menu bermain Permainan Kata.....	83
Tabel 4. 7 Pengujian Menu Tentang.....	84
Tabel 4. 8 Pengujian Menu Keluar.....	85