

INTISARI

RANCANG BANGUN APLIKASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAERAH LAMPUNG BERBASIS *MOBILE* (Studi Kasus SDN 2 Sidosari Lampung Selatan)

Oleh

ERNI OKTAVIANI

ernioktaviani354@gmail.com

Lampung merupakan provinsi yang strategis karena menjadi pintu gerbang pulau Sumatera, yang mempunyai beraneka ragam suku, adat istiadat dan budaya. Budaya daerah menjadi suatu identitas pribadi ataupun ciri khas dari suatu kelompok masyarakat secara turun temurun. Untuk itu budaya daerah harus dilestarikan agar tidak punah begitu saja. Dalam meningkatkan ketertarikan anak untuk mempelajari budaya daerah sekaligus mengenalkan pada khalayak umum, yaitu dengan adanya *game* edukasi pengenalan budaya daerah Lampung. *Game* edukasi ini sebagai sarana yang digunakan untuk memperkenalkan budaya, dengan cara menarik di era perkembangan teknologi saat ini. Sehingga peneliti tertarik mengangkat penelitian skripsi dalam pengembangan *game* Marbel (Mari Belajar) Budaya Daerah Lampung. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall*, yang terdiri dari 5 fase tahapan : tahap perencanaan, analisis, perancangan (rancangan *input output*, alur proses sistem dan rancangan data dengan *Localstorage*), pengkodean, dan tahap implementasi. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan *game* tersebut adalah Construct 2 dan didukung dengan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk desain aplikasi salah satunya Adobe Photoshop. Pada aplikasi Construct 2 ini merupakan aplikasi dengan bahasa pemrograman HTML5, CSS dan JSON. *Game* yang dihasilkan yaitu menyajikan informasi terkait budaya daerah Lampung seperti : rumah adat, alat musik, pakaian adat, tarian, senjata dan makanan khas daerah. Selain itu juga terdapat *game* kuis, sebagai tahap evaluasi belajar mengenal budaya daerah, serta menghilangkan rasa jenuh setelah membaca materi budaya daerah Lampung. Dalam pengujian *Game* Marbel (Mari Belajar) Budaya Daerah Lampung ini menggunakan *black box testing*, sehingga pengembang sistem dan *user* dapat mengetahui apakah aplikasi ini sudah layak atau belumnya sebagai media edukasi pengenalan budaya daerah Lampung. Dengan begitu harapan penulis terhadap pengembangan *game* edukasi ini, dapat membantu dalam memperkenalkan budaya daerah Lampung pada khalayak umum.

Kata Kunci : *Budaya Daerah Lampung, Game Edukasi, Waterfall, Construct 2, HTML5, CSS, JSON, dan Localstorage.*