

## INTISARI

### RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMAINAN EDUKASI BERAKSARA LAMPUNG BERBASIS ANDROID

oleh:

Muhammad Naufal

vandett4noppel@gmail.com

Lampung memiliki identitas dan kekayaan daerah tersendiri, salah satunya Aksara Lampung. Semakin berkembangnya zaman, Aksara Lampung semakin tertinggal dan terlupakan. Pemuda pemudi bahkan orang tua serta penduduk kebanyakan di Provinsi Lampung hampir tidak mengenali lagi bahasa dan aksara daerahnya. Hanya penduduk pedalaman yang masih mengenal dan memahami Aksara Lampung. Oleh karenanya, dalam penelitian ini penulis berusaha membantu mengenalkan kembali salah satu kekayaan dari daerah Lampung berupa Aksara Lampung terutama untuk masyarakat di Provinsi Lampung melalui sebuah rancang bangun sistem informasi.

Metode rancang bangun sistem informasi ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* dan alur perancangan menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*. Implementasi sistem ini menggunakan *HTML5* dan *Software Engine Construct 2*, sehingga hasil dari implementasi ini dapat divisualisasikan untuk semua kalangan, terutama SD, SMP dan SMA Se-derajat.

**Kata Kunci:** Aksara Lampung, *Construct 2*, *HTML5*, *Multimedia Development Life Cycle*