RANCANG BANGUN *QUIZ* PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

INDRA SETIAWAN
E2057401014
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN *QUIZ* PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010*

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Sherly Jayanti, ST., M.Cs	Drs. Heri Purwanto, M.Pd
NIK. 198501102012004	NIK. 196901041995103

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

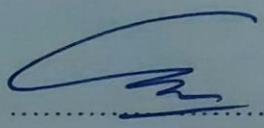
Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

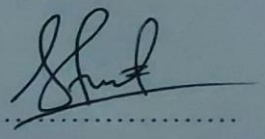
PENGESAHAN

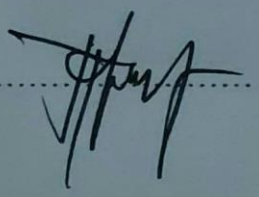
Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim Penguji pada

Hari/Tanggal : 26 Juni 2024

Tim Penguji :

1. Suparno, M.Kom ..... 
   Ketua

2. Sherly Jayanti, ST., M.Cs ..... 
   Sekretaris

3. Drs. Heri Purwanto, M.Pd ..... 
   Anggota

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama Mahasiswa : INDRA SETIAWAN
NIM : E2057401014

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

RANCANG BANGUN *QUIZ* PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010*

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



INDRA SETIAWAN
NIM. E2057401014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Hanya karna seseorang kehilangan arah,
bukan berarti dia tersesat selamanya.

Tugas Akhir ini penulis dedikasikan untuk:

Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan do'a bagi saya agar bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Kepada teman teman seperjuangan saya yang telah membantu memberikan dukungan dan motivasi agar saya dapat terus maju dan menyelesaikan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Indra Setiawan, E20570000, 2024, Rancang Bangun Quiz Pengenalan Permainan Tradisional di Indonesia Menggunakan Microsoft Visual Studio 2010. Pembimbing I, Sherly Jayanti, ST. M.Cs., dan Pembimbing II, Drs. Heri Purwanto, M.Pd.

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam pengembangan masyarakat dan pelestarian budaya lokal. Indonesia, sebagai negara dengan kekayaan budaya yang beragam, memiliki banyak permainan tradisional yang perlu dikenalkan kepada generasi muda. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi, permainan tradisional mulai dilupakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun *game* edukasi yang menyajikan informasi tentang permainan tradisional di Indonesia. Metode penelitian ini meliputi studi pustaka untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis, dokumentasi melalui pengujian langsung kepada anak-anak, serta uji coba *game* oleh anak usia dibawah 11 tahun.

Game ini dibuat menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010* sebagai aplikasi utama dan *Canva* untuk mendesain aset visual. Penelitian ini berhasil merancang *game* edukasi yang efektif dalam mengenalkan permainan tradisional Indonesia.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan memperluas konten, menambah fitur interaktif, dan mengembangkan versi mobile agar lebih mudah diakses. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap budaya tradisional Indonesia.

Kata kunci: Rancang Bangun, Quiz, Permainan Tradisional, Indonesia.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "RANCANG BANGUN QUIZ PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010." Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan dorongan semangat dalam proses penulisan tugas akhir ini, terutama kepada:

1. Suparno, M.Kom, selaku Ketua STMIK Palangkaraya, yang telah memberikan fasilitas dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Sherly Jayanti, ST. M.Cs, sebagai dosen Pembimbing I, yang telah memberikan banyak arahan dan waktu berharga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Drs. Heri Purwanto, M.Pd, sebagai dosen Pembimbing II, yang juga telah memberikan banyak bimbingan dan masukan berharga.
4. Keluarga tercinta, khususnya Ibu dan Bapak, serta saudara dan kerabat yang telah memberikan dukungan moral dan material selama penulisan tugas akhir ini.

5. Teman-teman dari Prodi Manajemen Informatika angkatan 2020 yang telah banyak memberikan saran dan bantuan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis serta pembaca sekalian.

Palangkaraya, 26 Juni 2024

Penulis

DAFRAR ISI

PERSETUJUAN i
PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 2
1.4.1 Tujuan Penelitian 2
1.4.2 Manfaat Penelitian 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Penjelasan Istilah kunci 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 7
2.1.1 Rancang Bangun 7
2.1.2 *Game* 7
2.1.3 Permainan Tradisional 8
2.1.4 *Microsoft Visual Studio* 9
2.1.5 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* 10
2.2 Penelitian yang Relevan 10
BAB III PEMBAHASAN
3.1 Analisa Masalah 12
3.2 Analisa Kebutuhan 12
3.3 Desain *Game* 13
3.4 Pembuatan 16
3.5 Uji Coba 20
3.6 Distribusi 22
BAB IV PENUTUP
4.1 Kesimpulan 23
4.2 Saran 23
DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 10
Tabel 3.1 *Storyboard* Permainan Tradisional 13
Tabel 3.2 Desain Antarmuka *Game* 14
Tabel 3.3 Sumber Musik 15
Tabel 3.4 Uji Coba 19
Tabel 3.5 Distribusi 20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Halaman Utama 16
Gambar 3.2 Halaman Pengaturan 16
Gambar 3.3 Halaman Informasi 17
Gambar 3.4 Halaman Belajar 18
Gambar 3.5 Halaman Bermain 18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas

Lampiran 2 Foto Dokumentasi

Lampiran 3 Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

Lampiran 4 Kuisioner

Lampiran 5 Surat Penguji Tugas Akhir

Lampiran 6 Berita Acara Ujian Tugas Akhir

Lampiran 7 *Listing Form1.vb*

Lampiran 8 *Listing Form2.vb*

Lampiran 9 *Listing Form3.vb*

Lampiran 10 *Listing Form4.vb*

Lampiran 11 *Listing Form5.vb*

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan industri *game* telah membawa dampak signifikan dalam mengubah pola hiburan masyarakat modern. Berbagai inovasi dan proyek pengembangan g*ame* menjadi salah satu bentuk kreativitas untuk mempertahankan dan melestarikan budaya lokal. Dalam konteks Indonesia, permainan tradisional memiliki nilai sejarah dan kearifan lokal yang patut diapresiasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *game* yang dapat menjadi media efektif dalam mengenalkan permainan tradisional Indonesia kepada generasi muda.

Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, banyak permainan tradisional Indonesia yang terpinggirkan dan terlupakan. Dalam rangka memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan permainan tradisional ini, penggunaan teknologi menjadi pilihan yang tepat. *microsoft visual studio 2010* dipilih sebagai *platform* pengembangan karena kemampuannya yang terintegrasi dan mendukung pengembangan *game* dengan berbagai fitur yang komprehensif. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan *game* yang dihasilkan dapat menyuguhkan pengalaman bermain yang mendidik dan menghibur, sambil tetap memperkuat nilai-nilai budaya Indonesia.

Penelitian ini juga sejalan dengan upaya pemerintah Indonesia dalam melestarikan kekayaan budaya dan tradisi. Dengan memanfaatkan teknologi g*ame,* diharapkan peserta didik dan masyarakat umum dapat lebih tertarik dan mudah memahami esensi serta keunikan permainan tradisional Indonesia.

Melalui *quiz* pengenalan permainan tradisional ini, diharapkan dapat mendorong semangat nasionalisme serta membangun rasa cinta terhadap warisan budaya lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana *cara* untuk merancang dan membangun *quiz* pengenalan permainan tradisional Indonesia?.

1.3 Batasan Masalah

Agar fokus penelitian tetap terarah, berikut adalah batasan masalah yang diidentifikasi :

a. Penelitian ini hanya membahas permainan tadisional Indonesia yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia.
b. *Game* ini terdiri dari 10 pertanyaan mengenai permainan tradisional yang ada di Indonesia.
c. *Game* ini ditujukan untuk anak dibawah umur 11 tahun.
d. *Game* ini dibangun untuk sistem operasi *windows*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian :

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Penelitian :

a. Memperkenalkan permainan tradisional Indonesia melalui media *game quiz.*

b. Menambah wawasan pengguna tentang beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan/perancangan yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo:

a. Konsep:

Tahap ini merupakan awal dari proses pengembangan multimedia. Pada tahap ini, ide atau konsep dasar proyek multimedia didefinisikan. Ini melibatkan identifikasi tujuan proyek, audiens target, pesan yang ingin disampaikan, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya. Tahap konsep ini juga bisa meliputi penelitian pasar, analisis persaingan, dan pemetaan kebutuhan pengguna.

b. Desain:

Setelah konsep telah ditetapkan, tahap desain dimulai. Di tahap ini, keseluruhan struktur dan navigasi proyek multimedia dirancang. Ini termasuk desain antarmuka pengguna *(user interface*), pembagian konten, penentuan format media yang akan digunakan (gambar, video, audio, teks), dan rencana visual secara keseluruhan. Desain juga mencakup perencanaan aspek teknis, seperti p*latform* pengembangan yang akan digunakan.

c. Pengumpulan Materi *(Material Collecting*):

Tahap ini melibatkan pengumpulan semua materi yang diperlukan untuk mengisi konten multimedia, baik melalui sumber-sumber seperti gambar, video, audio, teks, animasi, dan bahan-bahan lainnya sesuai dengan

kebutuhan proyek, maupun melalui studi literatur yang relevan. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang topik yang dibahas dalam proyek multimedia ini. Informasi dari studi literatur dapat digunakan untuk menguatkan konten proyek, mendukung argumen, atau memberikan pembanding dengan hasil riset dan pengembangan yang dilakukan. Proses pengumpulan materi ini juga mencakup pencarian, pembelian, atau produksi konten baru jika diperlukan.

d. Pembuatan (*Assembly*):

   Tahap ini melibatkan pengembangan konten multimedia sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Materi yang telah dikumpulkan sebelumnya akan disusun dan disatukan menjadi sebuah produk multimedia yang lengkap. Ini melibatkan penggunaan perangkat lunak pengembangan multimedia, untuk mengedit, menyusun, dan memperkaya konten.

e. Pengujian (*Testing*):

   Setelah pembuatan selesai, produk multimedia akan diuji untuk memastikan bahwa itu berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan proyek serta standar kualitas yang ditetapkan. Pengujian ini mencakup pengujian fungsionalitas, pengujian kompatibilitas, pengujian kinerja, dan pengujian pengguna (*usability testing*). Hasil dari pengujian ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan.

f. Distribusi (*Distribution*):

   Tahap terakhir dari MDLC adalah distribusi produk multimedia kepada audiens target atau pemangku kepentingan yang dituju. Distribusi dapat

dilakukan melalui berbagai saluran, seperti *online* melalui situs *web*, penyimpanan *cloud*, atau p*latform* distribusi konten digital lainnya. Proses distribusi yang digunakan penulis adalah menggunakan *google drive* sebagai tempat distribusi dari *game*.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

a. Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan proses perencanaan dan pembuatan suatu objek atau sistem. Dalam konteks judul, "rancang bangun" mengacu pada langkah-langkah perancangan dan pembangunan sebuah permainan, yang meliputi perumusan konsep awal, pengembangan desain, implementasi teknis, serta evaluasi dan perbaikan berkelanjutan.

b. *Quiz*

Quiz atau kuis adalah sebuah permainan atau pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan, keterampilan, atau kecerdasan seseorang. Biasanya, kuis terdiri dari serangkaian pertanyaan dengan pilihan jawaban yang harus dijawab oleh peserta, dengan tujuan untuk menguji pemahaman mendalam tentang topik tertentu serta meningkatkan pengetahuan secara interaktif.

c. Pengenalan Permainan Tradisional

Pengenalan permainan tradisional merujuk pada usaha untuk memperkenalkan atau menyajikan permainan tradisional Indonesia secara lebih luas. Ini mungkin melibatkan pemodelan digital dari permainan tradisional, deskripsi aturan permainan, sejarah, serta informasi lainnya

yang bertujuan untuk memperkenalkan permainan-permainan tersebut kepada pemain, sekaligus memperkenalkan permainan tradisional di Indonesia.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Rancang Bangun

Menurut Puimera dan Danang (2018:15) rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

Menurut Nurhayati, Josi, dan Hatagulung (2017:15) rancang bangun adalah tahap awal dari membuat gambaran dan bentuk sketsa yang belum pernah dibuat sama sekali lalu dikelola menjadi gambaran atau sketsa yang memiliki fungsi yang diinginkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah suatu proses yang melibatkan kegiatan menerjemahkan hasil analisis menjadi sebuah paket perangkat lunak baru atau melakukan perbaikan terhadap sistem yang sudah ada, serta mencakup tahap awal dalam menciptakan gambaran atau sketsa yang belum pernah ada sebelumnya. Gambaran atau sketsa tersebut kemudian dielaborasi dan dikembangkan sehingga memenuhi fungsi yang diinginkan dalam konteks aplikasi atau sistem yang sedang dirancang.

2.1.2. *Game*

Menurut Supriyadi (2018:1) *game* edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya.

Menurut Yunus, Astuti, Khairina (2015:59) *game* merupakan suatu jenis model permainan atau pertandingan. *Game* bias diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk *fun* dan kadang dimainkan sebagai alat pembelajaran.

Kesimpulan dari dua pendapat tersebut adalah bahwa *game* edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk mengajar dengan memanfaatkan berbagai media seperti suara, teks, gambar, video, dan animasi. Tujuannya adalah untuk memperluas konsep dan memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap subjek tertentu seperti sejarah atau budaya. Sementara itu, *game* secara umum adalah aktivitas berstruktur atau semi-terstruktur yang sering kali dimainkan untuk kesenangan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran.

2.1.3. Permainan Tradisional

Menurut Mulyana, dan Lengkana (2019:10) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya.

Menurut Husein (2021:8) permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang kental dan mencerminkan beragam budaya dan adat istiadat di setiap daerah. Permainan-permainan tersebut tidak hanya menciptakan suasana ceria bagi anak-anak, tetapi juga memberikan manfaat yang baik dalam pembentukan karakter pada anak usia dini. Oleh karena itu, penting untuk melestarikan dan memanfaatkan permainan tradisional ini dalam kegiatan pembelajaran, karena setiap

permainan tradisional memiliki nilai tersendiri yang berkontribusi pada perkembangan kecerdasan anak, baik secara intelektual, spiritual, maupun emosional.

2.1.4. *Microsoft Visual Studio*

Menurut Wali (2017:8) *Microsoft Visual Studio* merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis maupun aplikasi personal. Komponen aplikasinya dapat berupa dalam bentuk aplikasi Konsol, aplikasi *Windows*, maupun aplikasi *Web*.

Menurut Fauzi (2018:99) *Microsoft Visual Studio* 2010 adalah salah satu komponen *Microsoft Visual Studio 2010*. *Software* ini diluncurkan *Microsoft* pada tanggal 12 April 2010 dengan nama kode *Dev10* dan menggunakan *.Net Framework 4.0*.

Kesimpulan dari kedua kutipan tersebut adalah bahwa *Microsoft Visual Studio* adalah perangkat lunak lengkap yang berfungsi sebagai integrated development environment (IDE) yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis aplikasi, termasuk aplikasi bisnis, personal, web, cloud, Android, iOS, dan Windows. Ini menyediakan berbagai komponen aplikasi, seperti aplikasi konsol, aplikasi Windows, dan aplikasi web, sehingga menjadi pilihan yang komprehensif bagi para pengembang dalam membangun berbagai jenis aplikasi.

2.1.5. *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Menurut Borman, dan Purwanto (2019:119) pada sebuah *game* erat dengan unsur multimedia karena dalam sebuah *game* terdapat teks, suara, gambar, animasi, audio dan video. Penelitian ini mengembangkan *game* edukasi dengan pendekatan pengembangan sistem yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution.*

Menurut Setiawan, Lumenta, dan Tulenan (2016:38) MDLC adalah penggunaan dan perpaudan gambar, video, dan suara dalam multimedia yang menarik maupun menggugah minat belajar peserta didik atau siswa. Multimedia juga mampu memudahkan penyampaian materi-materi tertentu kepada siswa dibandingkan dengan cara penyampaian materi lainnya. Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

Kesimpulan dari dua pendapat tersebut adalah bahwa pengembangan multimedia mengikuti serangkaian tahapan yang sistematis, dimulai dari konsep hingga distribusi, dan bahwa penggunaan multimedia, khususnya dengan metode MDLC, dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah penyampaian materi pelajaran.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Dewi Tresnawati, Rifa Ferdiansyah 2021	Rancang Bangun *Game* Tradisional Adu Gasing dengan *Plane Detection Augmented Reality*	*Game* yang dihasilkan dari penelitian tersebut berupa *Augmented Reality*	Penulis membuat *game* untuk *Platform* computer, dan *game* yang peneliti buat adalah pengenalan permainan tradisional

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
2	Ahmad Agung Saputra, Fatra Nonggala Putra, Rizqi Darma Rustian Yusron 2022	Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* Berbasis Android	*Game* yang dihasilkan menggunakan metode GDCL	Penulis membuat *Game* ini menggunakan metode MDLC
3	Andro Geotan Immanuel Hutabarat, Ayung Canfra Padmasari 2020	Rancang Bangun *Game* Tradisional "Tambah Satu" berbasis *Platform* Android	*Game* yang dihasilkan berbasis *Platform* Android	Penulis membuat *Game* pengenalan permainan tradisional Indonesia berbasis *platform* komputer

Berdasarkan penelitian pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *game quiz* yang peneliti buat adalah *game* pengenalan permainan tradisional di Indonesia yang dimainkan menggunakan komputer dengan metode MDLC.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1. Analisa Masalah

Di era modern ini, unsur-unsur tradisional mulai dilupakan dan diabaikan oleh masyarakat, termasuk budaya Indonesia. Hilangnya budaya Indonesia sebagian besar disebabkan oleh perkembangan teknologi. Dengan munculnya teknologi seperti *smartphone*, masyarakat semakin menjauh dari budaya tradisional.

Menyadari situasi ini, masalah yang dihadapi adalah bagaimana mengatasi penurunan minat terhadap budaya Indonesia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat *game* kuis tentang permainan tradisional. Dengan memanfaatkan media *game*, diharapkan budaya Indonesia dapat dikenal kembali oleh masyarakat dan dilestarikan.

3.2. Analisa Kebutuhan

Dalam pembuatan *game* pengenalan permainan tradisional ini, ada berberapa kebutuhan yang harus dipenuhi yaitu :

a. Kebutuhan Fungsional :
    1. *Game* harus dapat menampilkan berbagai pertanyaan tentang permainan tradisional Indonesia.
    2. Setiap pertanyaan harus memiliki beberapa pilihan jawaban.
    3. *Game* harus menyediakan umpan balik berupa skor untuk setiap jawaban yang dipilih oleh pemain.

b. Kebutuhan Non-Fungsional :
    1. *Game* harus memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan menarik.

2. *Game* harus dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi Windows.
3. *Game* harus dikembangkan menggunakan Microsoft Visual Studio 2010.

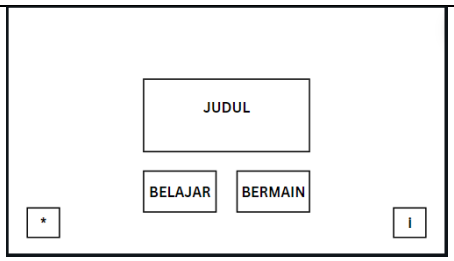
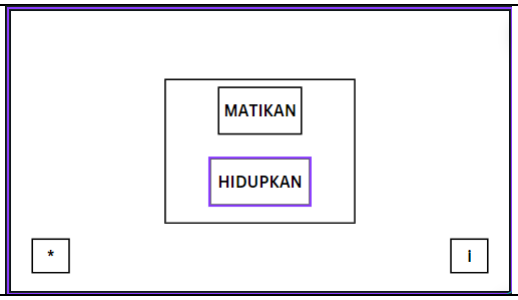
3.3. Desain *Game*

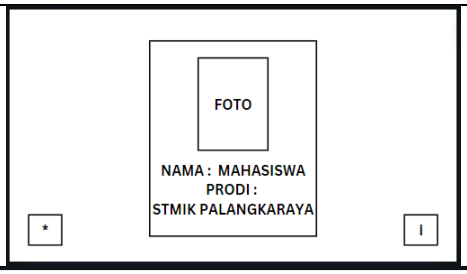
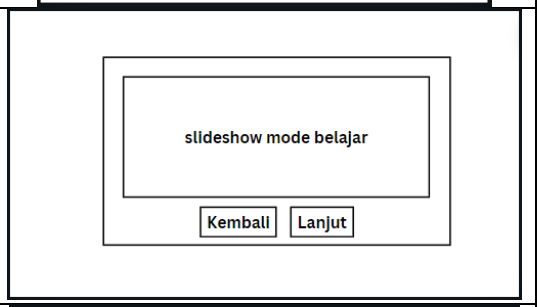
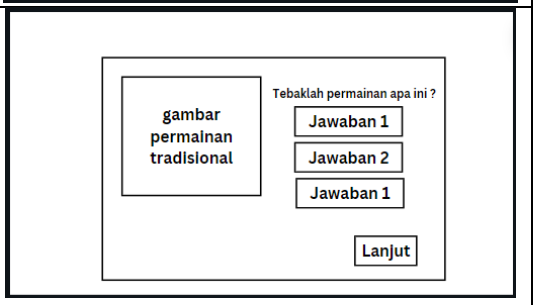
Desain *game* ini melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik dan meraik bagi pengguna.

a. Storyboard

Storyboard adalah alat visual yang digunakan untuk merencanakan dan mengorganisasikan alur permainan. Storyboard untuk *game* ini terdiri dari beberapa skenario utama yang menggambarkan perjalanan pemain melalui berbagai level, berikut ini adalah tabel dari *game* kuis tebak permainan tradisional.

Tabel 3.1 Storyboard Permainan Tradisional

No.	Deskripsi	Gambar
1.	Tampilan menu awal dari *game*, pada tampilan ini terdapat pilihan tombol belajar, bermain, pengaturan, dan informasi pembuat, dan terdapat suara instrumental	
2.	Tampilan *popup* bagian pengaturan yang menampilkan pilihan untuk mematikan atau menghidupkan musik	

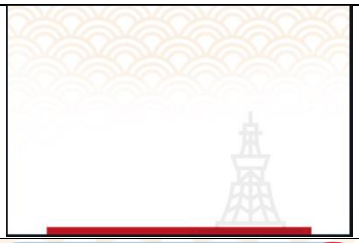
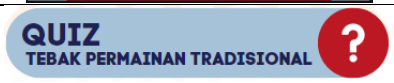
No.	Deskripsi	Gambar
3.	Tampilan bagian informasi pembuat, pada tampilan ini terdapat biodata pembuat seperti foto, nama, dan prodi	
4.	Tampilan halaman belajar, pada tampilan ini terdapat tampilan penjelasan beberapa permainan tradisional di Indonesia, dan terdapat tombol kembali dan lanjut	
5.	Tampilan halaman permainan, pada tampilan ini terdapat gambar untuk permainan tradisional yang dipertanyakan, terdapat 3 tombol untuk pilihan jawaban, dan terdapat tombol lanjut untuk ke soal berikutnya	

b. Desain Antarmuka Pengguna (UI):

Desain antarmuka pengguna untuk *game* ini harus menarik dan intuitif untuk memastikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan mudah digunakan.

Tabel 3.2 Desain Antarmuka *Game*

No.	Sumber	Nama Gambar	Gambar
1.	Di buat menggunakan aplikasi canva	Tombol Pengaturan	

No	Sumber	Nama Gambar	Gambar
2.	Dibuat menggunakan aplikasi canva	Tombol Informasi	
3.	Dibuat menggunakan aplikasi canva	Latarbelakang *game*	
4.	Dibuat menggunakan aplikasi canva	Judul *game*	
5.	Dibuat menggunakan aplikasi canva	Tombol	

c. Latar Musik

Tabel 3.3 Sumber Musik

No	Keterangan	Sumber
1.	Musik latar dari *game* permainan tradisional	https://www.youtube.com/watch?v=eIh_bxOMjtQ

d. Gambar

Tabel 3.4 Sumber Gambar

No	Keterangan	Sumber
1.	Kelereng	https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2021/10/permainan-lingkaran-817344dbc96c62539606fae3b74e835d-08417778de39918964642b8eeea81267.jpg
2.	Egrang	https://desasedang.badungkab.go.id/storage/olds_desa/desasedang/Permainan-Egrang-yang-Hampir-Punah_478720.jpg

No	Keterangan	Sumber
3.	Gasing	https://cdn.antaranews.com/cache/1200x800/2021/09/07/antarafoto-permainan-tradisional-gasing-070921-bcs-3.jpg
4.	Layang-Layang	https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQlcR-RMuI0yDuMggC-tG6bM6PaES3UfBY5jA&s
5.	Lompat Tali	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2022/04/lompat-tali-karet.jpg
6.	Panjat Pinang	https://img.harianjogja.com/posts/2023/08/17/1145406/panjatpinang-3.jpg
7.	Petak Umpet	https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTxyTUTvNjQyT-8ueMzrMvTgHA-imPaYvbn7Q&s
8.	Ular Naga	https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSCncVBSodvGMLIgcDoOmZjIu438bjTJhwQ7A&s
9.	Patok Lele	https://i.ytimg.com/vi/NoYaRpdW1Lw/hqdefault.jpg
10.	Bakiak	https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQPhpsT30lg8j6fC6y7P8mg1LhAY9aRgU4J9g&s

3.4. Pembuatan

Proses pembuatan melibatkan pengkodean semua elemen yang telah dirancang. Microsoft Visual Studio 2010 digunakan sebagai platform pengembangan karena menyediakan berbagai fitur yang diperlukan untuk pembuatan *game*.

a. Alur Permainan

1. Halaman Utama

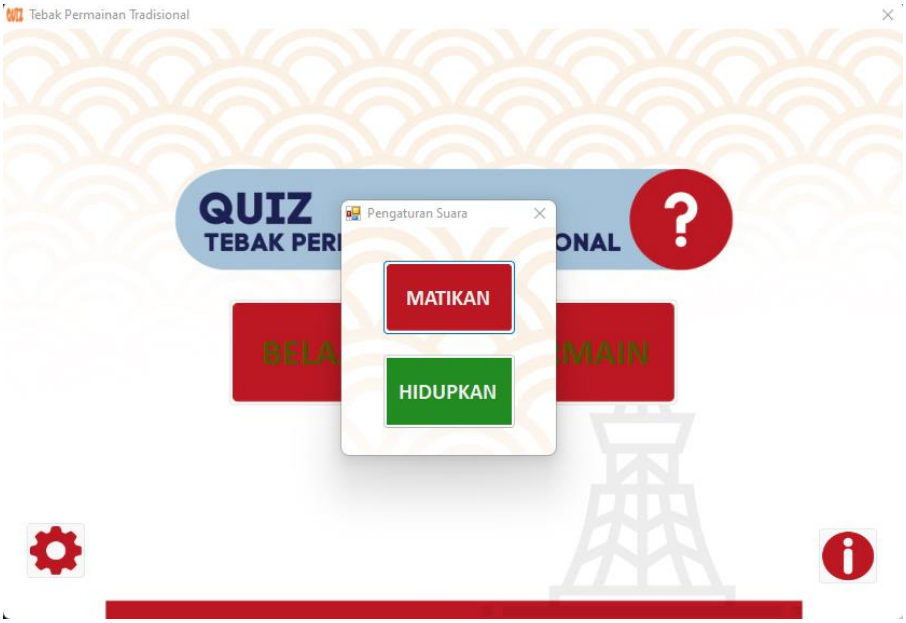
Pada gambar 3.1 terdapat tampilan menu halaman dengan tombol bermain untuk memulai permainan, dan tombol belajar untuk mempelajari permainan tradisional apa saja yang ada, dibagian bawah terdapat dua tombol, yaitu tombol pengaturan dan tombol informasi.



Gambar 3.1 Halaman Utama

2. Halaman Pengaturan

Pada gambar 3.2 terdapat tampilan *popup* dari pengaturan suara di dalam *game*, terdapat dua tombol untuk menghidupkan dan mematikan *game*.



Gambar 3.2 Halaman Pengaturan

3. Halaman Informasi

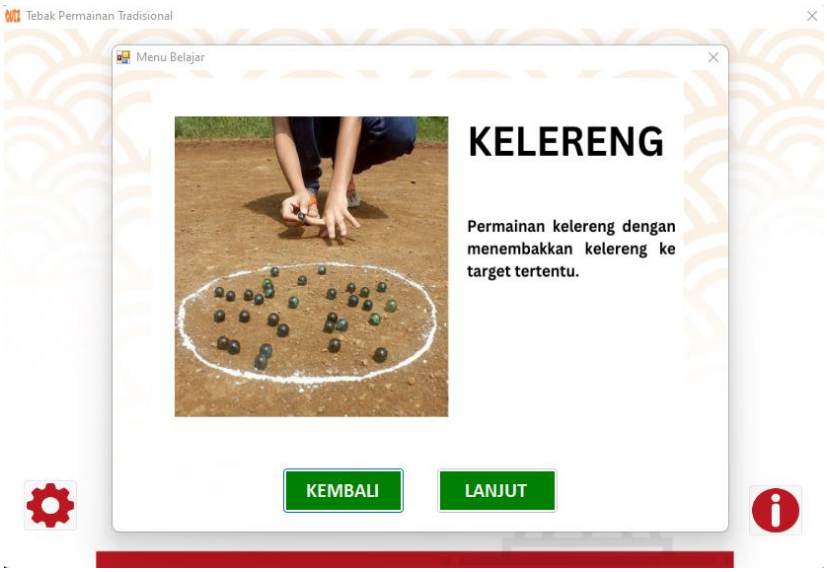
Pada gambar 3.3 dapat dilihat pada halaman ini terdapat tampilan dari data pembuat *game*, yang menampilkan foto pembuat, nama dari pembuat *game*, program studi pembuat *game*, dan sekolah tinggi yang sekarang menjadi tempat belajar penulis.



Gambar 3.3 Halaman Informasi

4. Halaman Belajar

Pada gambar 3.4 terdapat halaman belajar dari *game*, terdapat dua tombol yaitu kembali dan lanjut, yang berfungsi untuk mengubah gambar penjelasan yang ada pada halaman belajar.



Gambar 3.4 Halaman Belajar

5. Halaman Bermain

Pada gambar 3.5 adalah tampilan dari permainan yang terdapat gambar dari permainan tradisional dan terdapat tiga pilihan jawaban, tombol lanjut berfungsi untuk melanjutkan *game* ke pertanyaan selanjutnya



Gambar 3.5 Halaman Bermain

3.5. Uji Coba

Setelah pembuatan selesai, *game* akan diuji untuk memastikan bahwa itu berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan penelitian serta standar kualitas yang ditetapkan. Pengujian Fungsionalitas dilakukan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Uji Coba

No	Fungsi yang Diuji	Deskripsi Uji Coba	Data Input	Data Output yang Diharapkan	Status
1	Tampilan Menu Utama	Memastikan menu utama muncul dengan benar saat *game* dijalankan	Menjalankan Aplikasi	Menu utama muncul dengan opsi “Belajar”,”Bermain,” “Pengaturan”, “Kredit”,	Berhasil
2	Tampilan Pengaturan	Memastikan tampilan pengaturan muncul dan dapat diubah	Klik “Pengaturan”	Tampilan pengaturan muncul dengan opsi untuk menghidupkan atau mematikan musik	Berhasil
3	Menampilkan inofrmasi pembuat	Memastikan informasi pembuat *game* tampil saat diakses	Klik “Informasi”	Halaman informasi pembuat *game* tampil	Berhasil
4	Menampilkan Halaman Belajar	Memastikan halaman belajar tampil dengan benar	Klik “Belajar”	Halaman belajar tentang permainan tradisional tampil	Berhasil

No	Fungsi yang diuji	Deskripsi Uji Coba	Data Input	Data Output Yang Diharapkan	Status
5	Tampilan Halaman Permainan	Memastikan halaman permainan muncul dengan benar	Klik “Bermain”	Halaman permainan tampil dengan pertanyaan dan opsi jawaban	Berhasil
6	Pertanyaan dan Jawaban	Memastikan Pertanyaan dan jawaban muncul dan dapat dipilih	Pilih jawaban dari pertanyaan	Dari jawaban yang sudah dipilih jika jawaban salah atau benar maka skor diperbarui	Berhasil
7	Pemberian Skor	Memastikan skor diberikan dengan benar setelah menjawab pertanyaan	Jawab pertanyaan	Skor diperbarui sesuai dengan jawaban benar atau salah	Berhasil
8	Kesesuaian dnegan sistem operasi	Memastikan *game* berjalan pada sistem operasi *Windows*	Jalankan di *Windows*	*Game* berjalan dengan baik tanpa crash atau error pada sistem operasi *Windows*	Berhasil

Berdasarkan hasil ujicoba dan kuisioner yang dilakukan oleh penulis terhadap *game* quiz pengenalan permainan tradisional di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa *game* ini berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tentang permainan tradisional Indonesia, dengan mayoritas responden memberikan umpan balik positif mengenai desain dan konten *game*.

3.6. Distribusi

Tahap terakhir dari MDLC adalah distribusi *game* kepada audiens target atau. Distribusi dapat dilakukan melalui berbagai saluran, seperti online melalui situs web, penyimpanan cloud, atau platform distribusi konten digital lainnya. Proses distribusi yang digunakan penulis adalah melalui penyimpanan *cloud* menggunakan *google drive* dengan link sebagai berikut :

Tabel 3.5 Distribusi

No	Deskripsi	Jenis File	Link
1	*File Install Game* Pengenalan Permainan Tradisional di Indoensia	.zip	https://drive.google.com/file/d/1h6gTqLD-HiN14-SJu8sMZ8Uh6TC4uPih/view?usp=drivesdk

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Rancang bangun *game* pengenalan permainan tradisional Indonesia menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 berhasil dilaksanakan dengan baik. *Game* ini dapat menjadi media edukatif yang menarik bagi anak-anak untuk mengenal dan melestarikan budaya permainan tradisional Indonesia.

Implementasi *game* ini menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk mempromosikan dan melestarikan budaya lokal. Dengan desain yang menarik dan interaktif, *game* ini dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional.

4.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah:

a. Menambahkan lebih banyak fitur seperti level yang berbeda, skor, dan papan peringkat untuk meningkatkan keterlibatan pemain.
b. Mengembangkan versi *game* ini untuk platform lain seperti Android dan iOS untuk menjangkau audiens yang lebih luas.
c. Menambahkan lebih banyak permainan tradisional dan informasi sejarah untuk membuat *game* lebih edukatif dan menarik.

Dengan demikian, *game* ini tidak hanya menjadi alat hiburan tetapi juga sarana edukasi yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada anak. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*.

Fauzi, M. (2018). Penerapan Metode Wight Product Untuk sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemasok Alat Musik pada Studio Musik Enterprise. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*.

Husein, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Antrhropological Journal*.

Hutabarat, A. G., & Padmasari, A. C. (2020). Rancang Bangun Game Tradisional Tambah satu berbasis platform Android. *Jurnal Pendidikan Multimedia*.

Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional.* Bandung: Salam Insan Mulia.

Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartikasamara Grawiraprabumulih. *Jurnal Teknologi dan Informasi*.

Puimera, Y. I., & Danang, D. (2018). Rancang Bangun Alat Penyortiran Barang Otomatis Berbasis Arduino Pada PT Wahana Prestasi Logistik Semarang. *Jurnal Elektronika dan Komputer*.

Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *JACIS*.

Setiawan, M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*.

Supriyadi, S. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah dengan Game Engine Construct 2. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*.

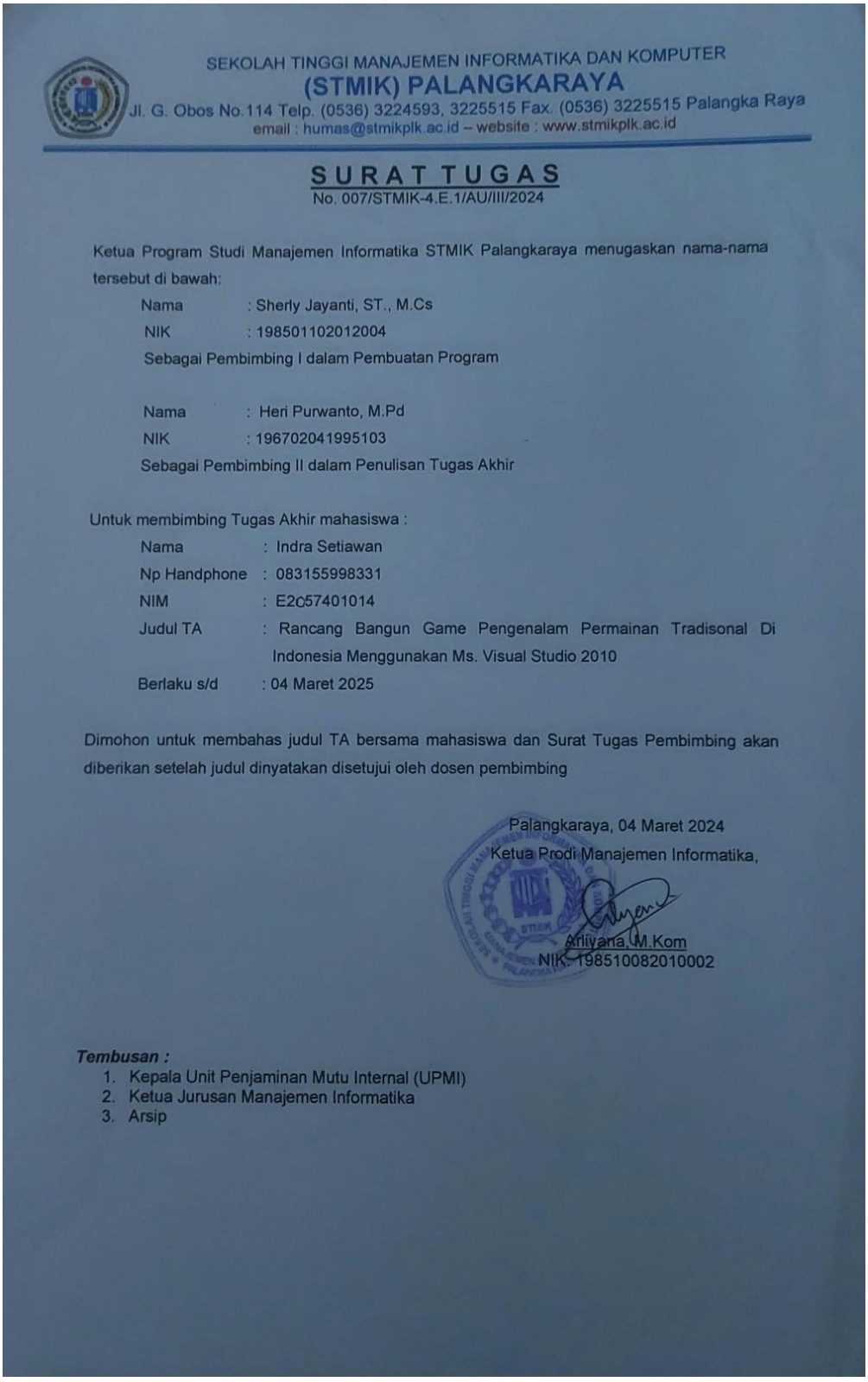
Tresnawati, D., & Ferdiansyah, R. (2021). Rancang Bangun Game Tradisional adu Gasing dengan Plane Detection Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*.

Wali, M. (2017). *Membangun Aplikasi Windows dengan Visual Basic. NET 2015 Teori dan Praktikum.* Banda Aceh: KITA Publisher.

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 007/STMIK-4.E.1/AU/III/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Heri Purwanto, M.Pd
NIK : 196702041995103
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Indra Setiawan
Np Handphone : 083155998331
NIM : E2c57401014
Judul TA : Rancang Bangun Game Pengenalam Permainan Tradisonal Di Indonesia Menggunakan Ms. Visual Studio 2010
Berlaku s/d : 04 Maret 2025

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 04 Maret 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

Lampiran 2 Foto Dokumentasi

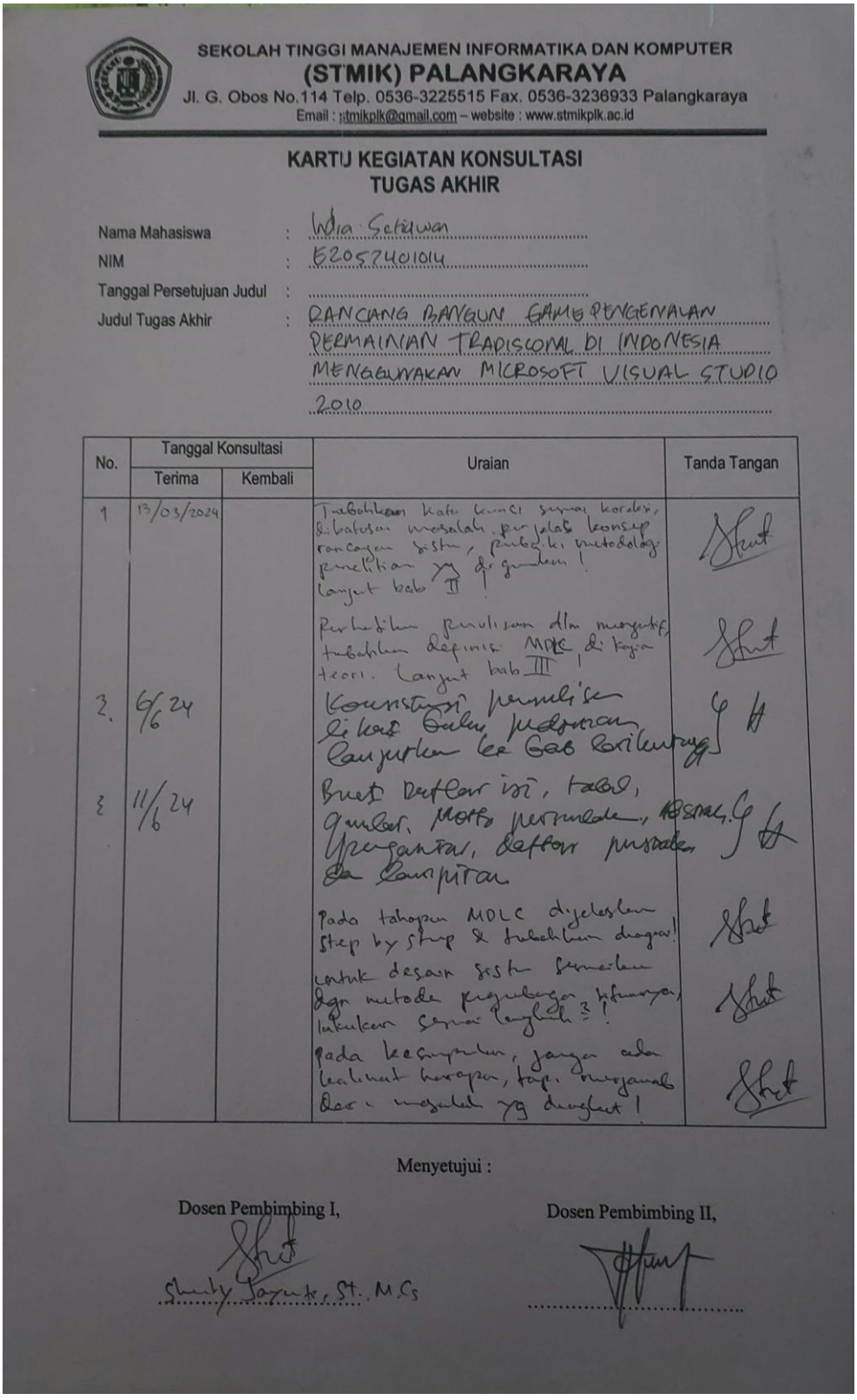


Anak anak TK Lampayung Raya sedang memainkan *game*



Anak anak TK Lampayung Raya sedang memainkan *game* 2

Lampiran 3 Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Wia Setiawan
NIM : 520574010114
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : RANCANG BANGUN GAME PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	13/03/2024		Tambahkan kata kunci sesuai korelasi, batasan masalah, perjelas konsep rancangan sistem, perbaiki metodologi penelitian yg digunakan! Lanjut bab II!	
			Perhatikan penulisan dlm menyatakan tambahkan definisi MDLC di kajian teori. Lanjut bab III!	
2.	6/6 24		Konsultasi penulisan sitasi buku, jurnal dan lanjutkan ke Bab berikutnya	
3	11/6 24		Buat Daftar isi, tabel, gambar, kata pengantar, daftar pustaka dan lampiran	
			Pada tahapan MDLC dijelaskan step by step & tambahkan diagram untuk desain sistem sesuai dgn metode pengembangan, lihat juga, lakukan sesuai langkah 3!	
			pada kesimpulan, jangan ada kalimat harapan, tapi rangkum dari masalah yg diangkat!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Shinta Agustin, S.T., M.Cs

Dosen Pembimbing II,

.....

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Indra Sattiawan
NIM : E2057401014
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : RANCANG BANGUN GAME PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
			Untuk lengkapi lengkapi dokumen uji coba dgn pengguna !	
	22/6 24	22/6 24	perbaiki Abstrak, kesimpulan, lampirkan dokumen uji coba dan Quesioner	
	22/6 24		ACC Sidang TA !	

Menyetujui :

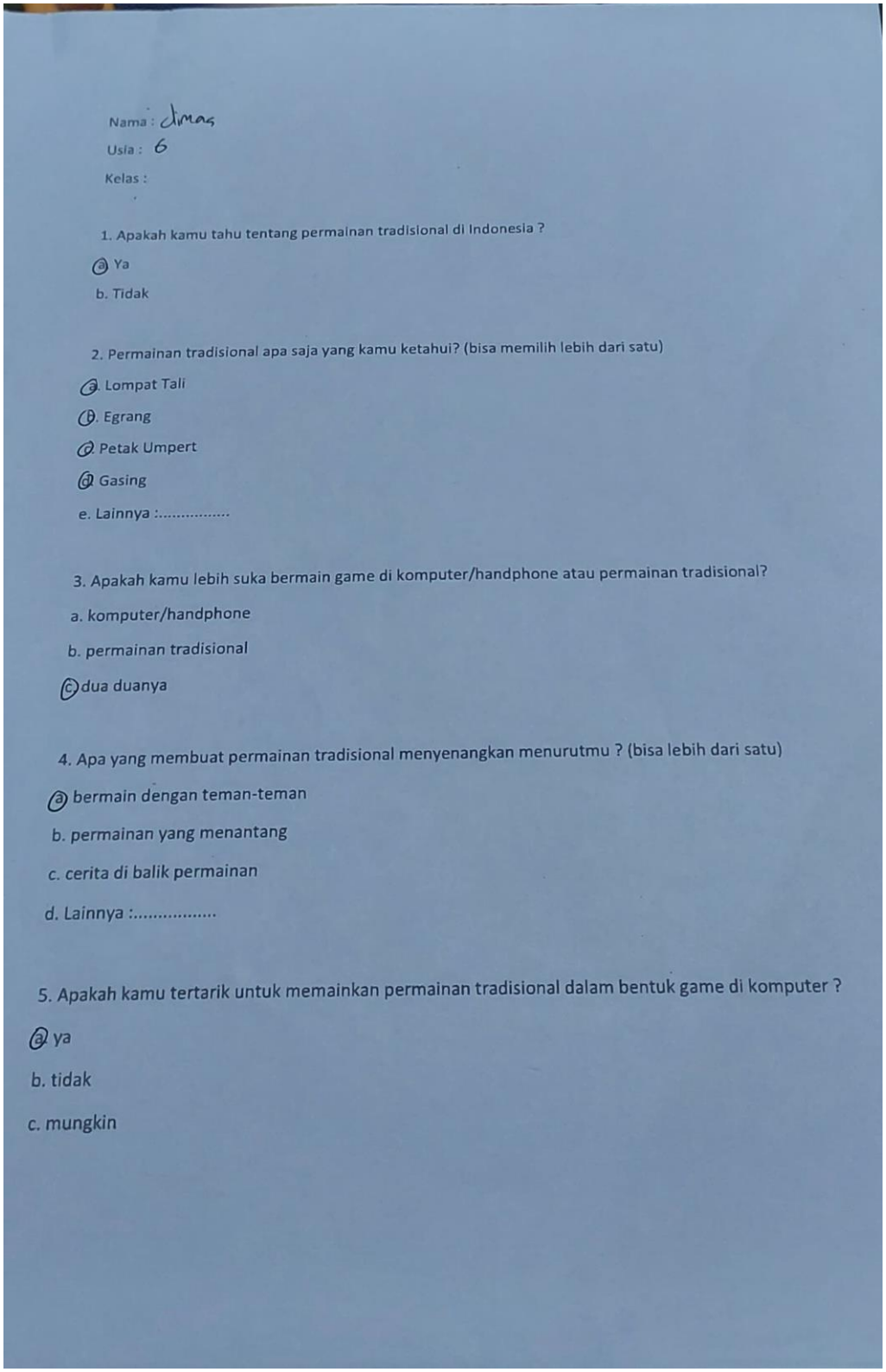
Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

.....

Lampiran 4 Kuisioner



Nama : dimas

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

(a) Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

(a) Lompat Tali

(b) Egrang

(c) Petak Umpert

(d) Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

(c) dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

(a) bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

(a) ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : Yuvus

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

a. Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

a. Lompat Tali

b. Egrang

c. Petak Umpert

d. Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

c. dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

a. ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : angga

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

(a) Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

(a) Lompat Tali

(b) Egrang

(c) Petak Umpert

(d) Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

(c) dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

(b) permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

(a.) ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : dava

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

a. Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

a. Lompat Tali

b. Egrang

c. Petak Umpert

d. Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

c. dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

a. ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : christie

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

(a) Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

(a) Lompat Tali

(b) Egrang

(c) Petak Umpert

(d) Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

(c) dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

(b) permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

(a) ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : Mail

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

a. Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

a. Lompat Tali

b. Egrang

c. Petak Umpert

d. Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

c. dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

a. ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : Sarah

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

a. Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

a. Lompat Tali

b. Egrang

c. Petak Umpert

d. Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

c. dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

a. ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : Naufal

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

a. Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

a. Lompat Tali

b. Egrang

c. Petak Umpert

d. Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

c. dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

a. ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : bella

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

(a.) Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

(a.) Lompat Tali

(b.) Egrang

(c.) Petak Umpert

(d.) Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

(c.) dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

(c.) cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

(a.) ya

b. tidak

c. mungkin

Nama : Nicky

Usia : 6

Kelas :

1. Apakah kamu tahu tentang permainan tradisional di Indonesia ?

a. Ya

b. Tidak

2. Permainan tradisional apa saja yang kamu ketahui? (bisa memilih lebih dari satu)

a. Lompat Tali

b. Egrang

c. Petak Umpert

d. Gasing

e. Lainnya :.....

3. Apakah kamu lebih suka bermain game di komputer/handphone atau permainan tradisional?

a. komputer/handphone

b. permainan tradisional

c. dua duanya

4. Apa yang membuat permainan tradisional menyenangkan menurutmu ? (bisa lebih dari satu)

a. bermain dengan teman-teman

b. permainan yang menantang

c. cerita di balik permainan

d. Lainnya :.....

5. Apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional dalam bentuk game di komputer ?

a. ya

b. tidak

c. mungkin

Lampiran 5 Surat Penguji Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 032/STMIK-4.E.1/AU/VI/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Suparno, M.Kom
   NIK : 196901041995105
   Sebagai Ketua
2. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Drs. Heri Purwanto, M. Pd
   NIK : 196702041995103
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Indra Setiawan
NIM	: E2057401014
Hari / Tanggal	: Rabu, 26 Juni 2024
Waktu	: 13.00 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Rancang Bangun *Game* Pengenalan Permainan Tradisional Di Indonesia Menggunakan *Microsoft Visual Studio* 2010

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 22 Juni 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Ariyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

Lampiran 6 Berita Acara Ujian Tugas Ahir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2024

1. Hari/Tanggal Ujian : Rabu / 26 Juni
2. Waktu (Jam) : 13.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB
3. Nama Mahasiswa : Indra Satiawan
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2057401014
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2020 (MI122)
7. Judul Tugas Akhir (TA) : RANCANG BANGUN GAME PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010
8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Suparno, M.Kom	=	( )
2.	Sherly Jayanti, S.T., M.Cs.	=	( )
3.	Hari Purwanto, M.Pd	=	( )

9. Hasil Ujian : **LULUS / TIDAK LULUS** *) NILAI = 77,35
   Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 10 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatal-kan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 26-06-2024

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Ariyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

Suparno
NIK. 1.068.012.41005105

Tembusan :
1. Ketua Prodi Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

Lampiran 7 *Listing Form1.vb*

```
Imports System.Media

Public Class Form1

    Private player As SoundPlayer
    Private isPlaying As Boolean = False ' Status pemutaran musik

    Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        Try
            ' Buat instance SoundPlayer dengan resource file audio
            player = New SoundPlayer(My.Resources.musik)

            ' Mainkan file audio
            PlayMusic()
        Catch ex As Exception
            ' Tampilkan pesan kesalahan jika file audio tidak ditemukan
atau terjadi kesalahan lainnya
            MessageBox.Show("Terjadi kesalahan saat memutar musik: " &
ex.Message, "Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End Try
    End Sub

    Public Sub PlayMusic()
        If Not isPlaying Then
            player.PlayLooping()
            isPlaying = True
        End If
    End Sub

    Public Sub StopMusic()
        If isPlaying Then
            player.Stop()
            isPlaying = False
        End If
    End Sub

    Public Sub ToggleMusic()
        If isPlaying Then
            StopMusic()
        Else
            PlayMusic()
        End If
    End Sub

    ' Tombol-tombol untuk membuka form lainnya (sama seperti sebelumnya)
    Private Sub btn_informasi_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles btn_informasi.Click
        Dim form2 As New Form2(Me)
        Me.Enabled = False
        form2.Show()
    End Sub

    Private Sub btn_pengaturan_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles btn_pengaturan.Click
```

```
        Dim form3 As New Form3(Me)
        Me.Enabled = False
        form3.Show()
    End Sub

    Private Sub btn_belajar_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btn_belajar.Click
        Dim form4 As New Form4(Me)
        Me.Enabled = False
        form4.Show()
    End Sub

    Private Sub btn_bermain_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btn_bermain.Click
        Dim form5 As New Form5(Me)
        Me.Enabled = False
        form5.Show()
    End Sub

End Class
```

Lampiran 8 *Listing Form2.vb*

```
Public Class Form2
    Private form1 As Form1

    Public Sub New(ByVal parentForm As Form1)
        InitializeComponent()
        form1 = parentForm
    End Sub

    Private Sub Form_2_FormClosed(ByVal sender As Object, ByVal e As
FormClosedEventArgs) Handles MyBase.FormClosed
        form1.Enabled = True
    End Sub

    Private Sub Form2_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load

    End Sub


End Class
```

Lampiran 9 *Listing Form3.vb*

```
Public Class Form3
    Private form1 As Form1

    Public Sub New(ByVal parentForm As Form1)
        InitializeComponent()
        form1 = parentForm
    End Sub

    Private Sub Form_3_FormClosed(ByVal sender As Object, ByVal e As
FormClosedEventArgs) Handles MyBase.FormClosed
        form1.Enabled = True
    End Sub

    Private Sub Form3_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load

    End Sub

    Private Sub btn_matikan_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btn_matikan.Click
        form1.StopMusic()
    End Sub

    Private Sub btn_hidupkan_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles btn_hidupkan.Click
        form1.PlayMusic()
    End Sub
End Class
```

Lampiran 10 *Listing Form4.vb*

```
Public Class Form4
    Dim images As New List(Of Bitmap) From {
        My.Resources.belajar_kelereng,
        My.Resources.belajar_egrang,
        My.Resources.belajar_gasing,
        My.Resources.belajar_layang_layang,
        My.Resources.belajar_lompat_tali,
        My.Resources.belajar_panjat_pinang,
        My.Resources.belajar_petak_umpet,
        My.Resources.belajar_ular_naga,
        My.Resources.belajar_patok_lele,
        My.Resources.belajar_bakiak
    }
    Dim currentImageIndex As Integer = 0

    Private Sub LoadImage()
        If images.Count > 0 Then
            PictureBox1.Image = images(currentImageIndex)
        End If
    End Sub


    Private form1 As Form1

    Public Sub New(ByVal parentForm As Form1)
        InitializeComponent()
        form1 = parentForm
    End Sub

    Private Sub Form_4_FormClosed(ByVal sender As Object, ByVal e As
FormClosedEventArgs) Handles MyBase.FormClosed
        form1.Enabled = True
    End Sub

    Private Sub Form4_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        PictureBox1.SizeMode = PictureBoxSizeMode.StretchImage
        LoadImage()
    End Sub

    Private Sub btnLanjut_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnLanjut.Click
        If images.Count > 0 Then
            currentImageIndex += 1
            If currentImageIndex >= images.Count Then
                currentImageIndex = 0
            End If
            LoadImage()
        End If
    End Sub

    Private Sub btnKembali_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnKembali.Click
        If images.Count > 0 Then
```

```
            currentImageIndex -= 1
            If currentImageIndex < 0 Then
                currentImageIndex = images.Count - 1
            End If
            LoadImage()
        End If
    End Sub
End Class
```

Lampiran 11 *Form5.vb*

```
Public Class Form5
    Private form1 As Form1

    Public Sub New(ByVal parentForm As Form1)
        InitializeComponent()
        form1 = parentForm
    End Sub

    Private Sub Form_3_FormClosed(ByVal sender As Object, ByVal e As
FormClosedEventArgs) Handles MyBase.FormClosed
        form1.Enabled = True
    End Sub

    Dim questions As New List(Of String) From {
        "Tebaklah permainan apa ini?"
    }

    Dim images As New List(Of Bitmap) From {
        My.Resources.belajar_layang_layang,
        My.Resources.belajar_gasing,
        My.Resources.belajar_panjat_pinang,
        My.Resources.belajar_egrang,
        My.Resources.belajar_kelereng,
        My.Resources.belajar_lompat_tali,
        My.Resources.belajar_petak_umpet,
        My.Resources.belajar_ular_naga,
        My.Resources.belajar_patok_lele,
        My.Resources.belajar_bakiak
    }

    Dim options As New List(Of List(Of String)) From {
        New List(Of String) From {"Layang-Layang", "Ular Naga", "Pesawat
Kertas"},
        New List(Of String) From {"Panjat Pinang", "Gasing", "Egrang"},
        New List(Of String) From {"Panjat Pinang", "Petak Umpet", "Lompat
Tali"},
        New List(Of String) From {"Gasing", "Kelereng", "Egrang"},
        New List(Of String) From {"Kelereng", "Panjat Tebing", "Bola"},
        New List(Of String) From {"Ular Naga", "Lompat Ditempat", "Lompat
Tali"},
        New List(Of String) From {"Panjat Pinang", "Petak Umpet", "Ular
Naga"},
        New List(Of String) From {"Egrang", "Ular Naga", "Lompat Tali"},
        New List(Of String) From {"Bakiak", "Patok Lele", "Lompat Tali"},
        New List(Of String) From {"Egrang", "Bakiak", "Lompat Tali"}
    }

    Dim correctAnswers As New List(Of Integer) From {0, 1, 0, 2, 0, 2, 1,
1, 1, 1}
    Dim currentQuestion As Integer = 0
    Dim score As Integer = 0

    Private Sub LoadQuestion()
        lblQuestion.Text = questions(0) ' Semua pertanyaan sama
        PictureBox1.Image = images(currentQuestion)
```

```
        btnOption1.Text = options(currentQuestion)(0)
        btnOption2.Text = options(currentQuestion)(1)
        btnOption3.Text = options(currentQuestion)(2)
        lblResult.Text = ""
        SetOptionButtonsEnabled(True)
    End Sub



    Private Sub Form5_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        LoadQuestion()

    End Sub


    Private Sub btnOption1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnOption1.Click
        CheckAnswer(0)
    End Sub

    Private Sub btnOption2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnOption2.Click
        CheckAnswer(1)
    End Sub

    Private Sub btnOption3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnOption3.Click
        CheckAnswer(2)
    End Sub



    Private Sub CheckAnswer(ByVal selectedOption As Integer)
        If selectedOption = correctAnswers(currentQuestion) Then

            score += 1
            lblResult.Text = "Benar!"
        Else
            lblResult.Text = "Salah!"
        End If
        SetOptionButtonsEnabled(False)
        btnNext.Enabled = True
    End Sub


    Private Sub btnNext_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnNext.Click
        currentQuestion += 1
        If currentQuestion < images.Count Then
            LoadQuestion()
            btnNext.Enabled = False
        Else
            lblResult.Text = "Kuis selesai! Skor Anda: " & score
            btnNext.Enabled = False
            btnOption1.Enabled = False
            btnOption2.Enabled = False
```

```
            btnOption3.Enabled = False
        End If
    End Sub

    Private Sub SetOptionButtonsEnabled(ByVal enabled As Boolean)
        btnOption1.Enabled = enabled
        btnOption2.Enabled = enabled
        btnOption3.Enabled = enabled
    End Sub
End Class
```