RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

TUGAS AKHIR

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

OLEH

DESTRI
E2157401019
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Moch. Ichsan, ST ., M.Kom	Dewanto Zulkarnain, SH.,M.Pd
NIK. 198001192006101	NIK. 198804172015101

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

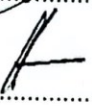
Sugiarno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim Penguji pada
Hari/Tanggal : 02 Juli 2024

Tim Penguji :

1. Arliyana, M.Kom
   Ketua ..... 

2. Moch. Ichsan, ST ., M.Kom
   Sekretaris ..... 

3. Dewanto Zulkarnain, SH.,M.Pd
   Anggota ..... 

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama Mahasiswa : DESTRI
NIM : E2157401019

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

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, 02 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



DESTRI
NIM. E2157401019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Teruslah belajar dan berinovasi; pengetahuan adalah kunci untuk membuka pintu kesuksesan di masa depan.

Sebagai tanda terima kasih, Tugas Akhir ini saya dedikasikan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti.
2. Teman teman mahasiswa Program studi manajemen informatika yang telah membantu saya dalam proses penulisan tugas akhir ini

ABSTRAK

Destri, E2157401019, 2024, Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Wisata Di Kalimantan Tengah Menggunakan Microsoft Visual Studio. Pembimbing I, Moch. Ichsan, ST ., M.Kom. dan Pembimbing II, Dewanto Zulkarnain, SH.,M.Pd.

Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman budaya dan sejarah lokal. Kalimantan Tengah memiliki kekayaan wisata yang perlu diperkenalkan kepada generasi muda. Game edukasi dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi tersebut dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya minat terhadap pembelajaran konvensional mengenai sejarah dan budaya. Inovasi diperlukan untuk menggabungkan hiburan dan edukasi, sehingga informasi ini dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Game edukasi menawarkan solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan ini.

Penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memahami pengetahuan awal mengenai wisata lokal, sementara dokumentasi mencatat respons mereka terhadap game. Pengembangan game dilakukan menggunakan Microsoft Visual Studio, dengan fokus pada konten edukatif tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman terhadap sejarah dan budaya lokal. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, game ini juga dapat berperan sebagai alat promosi yang efektif, memperkenalkan kekayaan pariwisata Kalimantan Tengah kepada audiens yang lebih luas.

Kata kunci : Rancang Bangun, Game, Edukasi, Tempat Wisata

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO." Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada :

1. Suparno,M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Moch. Ichsan, ST, M.Kom, selaku pembimbing I, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
3. Dewanto Zulkarnain, SH, M.Pd, selaku pembimbing II, atas bimbingan dan arahannya dalam penulisan Tugas Akhir ini.
4. Kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral dan materil, serta kepada teman-teman mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika angkatan 2021 yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Palangka Raya, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN i
PENGESARHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

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 2
1.4.2 Manfaat 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Observasi 4
1.5.2 Metode Dokumentasi 4
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 8
2.1.1 Rancang Bangun 8
2.1.2 *Game* 9
2.1.3 *Microsoft Visual Studio Code* 10
2.1.4 *Android* 10
2.1.5 *Figma* 11
2.1.6 *Storyboard* 11
2.1.7 *Draw.io* 12
2.2 Penelitian yang Relevan 13

BAB III PEMBAHASAN
3.1 Analisa Masalah 15
3.1.1 Analisis Kebutuhan 15
3.2 Tahap Pembuatan 25
3.2.1 *Storyboard* 25
3.2.2 Pembuatan 28
3.2.3 Uji Coba 37

BAB IV PENUTUP
4.1 Kesimpulan 29

4.2 Saran 29

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan..... 13
Tabel 3.1 Sumber Gambar 16
Tabel 3.2 *Storyboard*..... 25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Menu Utama 19
Gambar 3.2 Halaman Peta 20
Gambar 3.3 Materi Tempat Wisata 21
Gambar 3.4 Tombol *Quiz* 22
Gambar 3.5 Halaman *Quiz* 23
Gambar 3.6 Halaman Pertanyaan 24
Gambar 3.7 Jawaban Benar 25
Gambar 3.8 Jawaban Salah 26
Gambar 3.9 Halaman Skor 27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 2. Surat Tugas
Lampiran 3. Berita Acara Tugas Akhir
Lampiran 4. Kuesioner Penelitian
Lampiran 5. Foto
Lampiran 6. Listing Program

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata memegang peranan penting dalam pembangunan suatu daerah, baik secara ekonomi maupun budaya. Kalimantan Tengah, salah satu provinsi di Indonesia, mempunyai potensi wisata yang sangat besar, namun potensinya belum tergarap secara maksimal. Di era digitalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi informasi khususnya dalam bentuk permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan destinasi wisata Kalimantan Tengah kepada masyarakat.

Penggunaan teknologi informasi, khususnya melalui permainan edukatif, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mengenalkan destinasi wisata Kalimantan Tengah kepada masyarakat luas, terutama generasi muda yang terbiasa dengan teknologi. *Game* edukasi dapat memberikan pengalaman interaktif yang mendalam tentang situs-situs bersejarah, keindahan alam, dan keunikan budaya yang dimiliki oleh Kalimantan Tengah. Dengan memanfaatkan *platform* pengembangan seperti *Microsoft Visual Studio, game* tersebut tidak hanya dapat memvisualisasikan tempat-tempat wisata dengan realistis tetapi juga menyajikan informasi yang mendalam dan mendetail.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah *game* edukasi yang tidak hanya menawarkan informasi tentang destinasi wisata Kalimantan Tengah tetapi juga diharapkan dapat mendorong minat serta kreativitas dalam proses belajar. Dengan adanya

integrasi teknologi pendidikan terbaru dan potensi pariwisata yang belum tergarap sepenuhnya di Kalimantan Tengah, diharapkan bahwa *game* edukasi ini akan menjadi alat yang efektif dalam mengedukasi dan menginspirasi generasi muda untuk mencintai serta melestarikan kekayaan budaya dan alam di daerah mereka.

Selain sebagai alat pembelajaran, pengembangan *game* edukasi ini juga diharapkan dapat menjadi strategi baru dalam mempromosikan destinasi wisata Kalimantan Tengah. Dengan menyajikan pengalaman yang menarik dan interaktif, *game* ini dapat menjadi sarana yang kuat dalam meningkatkan kunjungan wisata dan juga kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan serta warisan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalahnya ialah "Bagaimana merancang dan membuat *Game* Edukasi Tempat Wisata di Kalimantan Tengah Menggunakan *Microsoft Visual Studio*?".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini dapat lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka pembahasan ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut.

a. *Game* ini fokus pada tempat wisata yang berada di Kalimantan Tengah
b. *Game* ini di kembangkan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Visual Studio*.

c. *Game* ini dikhususkan untuk *platform mobile*.

d. Penggunaan *game* edukasi ini ditujukan untuk kalangan umum.

e. *Game* ini di rancang menggunakan *figma* dan *draw.io*

f. Terdapat 5 pertanyaan untuk masing masing 14 kabupaten/kota

1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan *game* edukasi 'Kalimantan *Adventure'* menggunakan *Microsoft Visual Studio Code*, yang bertujuan untuk mengintegrasikan tempat-tempat wisata menarik di Kalimantan Tengah. Melalui *game* ini, diharapkan dapat disajikan informasi yang edukatif tentang warisan budaya, sejarah, dan keindahan alam di Kalimantan Tengah. Dengan demikian, *game* ini tidak hanya menjadi sarana hiburan interaktif, tetapi juga menjadi alat promosi yang efektif untuk memperkenalkan potensi wisata yang dimiliki oleh Kalimantan Tengah.

1.4.2 Manfaat

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

a. Manfaat bagi pengguna

Game edukasi ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, *game* ini tidak hanya menghibur tetapi juga membantu meningkatkan daya serap informasi secara efektif.

b. Manfaat bagi peneliti

Melalui pengembangan *game* ini, para peneliti dapat mengasah kreativitas dalam menciptakan pengalaman interaktif yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna. Hal ini juga membuka peluang untuk eksplorasi konsep-konsep baru dalam pengembangan *game* edukasi.

c. Manfaat bagi kampus

Proyek ini akan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu di bidang teknologi pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran akan semakin terfasilitasi dan dioptimalkan, mengikuti perkembangan terkini dalam dunia pendidikan digital.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Observasi

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan yang santai dan naturalistik terhadap pengguna. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati reaksi dan tanggapan pengguna saat ditanya tentang pengetahuan mereka terkait tempat wisata di Kalimantan Tengah. Pertanyaan yang diajukan diformulasikan secara sederhana dan mengundang diskusi terbuka, memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi tanpa tekanan. Observasi dilakukan secara berkelompok kecil atau individual, dengan mencatat respon dan tingkat pengetahuan yang dimiliki setiap pengguna untuk menggambarkan gambaran umum pengetahuan mereka tentang tempat wisata di wilayah tersebut.

1.5.2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini akan dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu pengujian langsung kepada pengguna dan dokumentasi visual melalui pengambilan foto. Pengujian langsung akan melibatkan interaksi aktif dengan pengguna menggunakan materi yang relevan dengan pengetahuan tempat wisata di Kalimantan Tengah. Sementara itu, dokumentasi visual akan dilakukan secara hati-hati dan disertai dengan izin dari orang tua atau wali murid, dengan tujuan untuk merekam ekspresi dan aktivitas pengguna selama proses pengujian dan interaksi dengan materi penelitian. Hal ini akan memberikan data yang lengkap dan mendalam untuk menganalisis respon pengguna serta memperkaya pemahaman terhadap pengetahuan mereka tentang tempat wisata di daerah tersebut.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

a. Rancang Bangun

Rancang Bangun merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

b. *Game*

Game adalah bentuk aktivitas atau permainan yang diorganisir dalam suatu aturan atau struktur tertentu, dengan tujuan untuk memberikan hiburan, tantangan, atau pembelajaran kepada pemainnya. Biasanya, game melibatkan interaksi antara satu atau lebih pemain dengan lingkungan atau sistem yang telah dirancang secara khusus. Hal ini

dapat dilakukan melalui berbagai media seperti perangkat komputer, konsol, ponsel cerdas, atau bahkan permainan fisik di luar ruangan.

c. Edukasi

Edukasi adalah proses penyampaian dan penerimaan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan pemahaman individu agar dapat berfungsi lebih baik dalam masyarakat dan kehidupan sehari-hari. Ini melibatkan interaksi antara pendidik (guru, instruktur, atau sistem pembelajaran) dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Tempat Wisata

Tempat wisata adalah lokasi atau area yang memiliki daya tarik dan menarik minat orang untuk mengunjunginya, baik untuk tujuan rekreasi, liburan, maupun tujuan edukasi. Tempat wisata seringkali memiliki fitur alam, budaya, sejarah, atau aktivitas yang unik dan menarik bagi pengunjung.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Rancang Bangun

Menurut Putri dan Nanda (2022:5) rancang bangun adalah proses yang dibutuhkan untuk membuat atau menciptakan suatu sistem baru guna memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada objek penelitian.

Menurut Rahayu, Fajri dan Hambali (2019:21) rancang bangun merupakan suatu bentuk produk yang diciptakan dari hasil penelitian untuk memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian. Rancang bangun merupakan istilah yang terdiri dari kata rancang dan bangun. Kata "rancang" adalah kata sifat yang berasal dari "perancangan" yang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan rinci bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Oleh karena demikian istilah rancang bangun pada penelitian ini ialah merupakan produk dari hasil penelitian yang berasal dari penerjemahan data-data yang berhasil dikumpulkan, seperti observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi yang akan digunakan peneliti dalam memudahkan membuat perancangan.

Berdasarkan pandangan para ahli, rancang bangun dapat diartikan sebagai proses menggabungkan elemen-elemen terpisah ke dalam suatu kesatuan yang berfungsi. Hal ini melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen untuk menciptakan sistem yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian, rancang bangun merupakan tahap penting dalam pengembangan sistem yang melibatkan definisi kebutuhan fungsional dan konfigurasi komponen-komponen perangkat lunak. Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem baru, mengganti, atau memperbaiki sistem yang sudah ada, baik secara keseluruhan maupun sebagian.

2.1.2. Game

Menurut Ridoi (2018:1) *game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkan saja.

Menurut Ramadaniati, Sani, dan Arif (2021:2) *game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik. Keberadaanya sangat digemari oleh semua kalangan sebagai media hiburan maupun media pembelajaran. *Game* juga merupakan salah satu inovasi yang terus berkembang dengan berbagai macam pilihan seperti *maze game, board game, card game, battle game, quiz game, puzzle game, shooting game, first person shooting game, side scrolling game, fighting game, racing game, simulation game, strategy game, role playing game, adventure game, sport game, edutainment game*

Berdasarkan pandangan para ahli tentang peran *game* dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa game tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif. *Game* edukasi menggabungkan fitur bermain dan pembelajaran, memberikan manfaat dalam meningkatkan daya pikir dan motivasi pemainnya. Dalam konteks penggunaan *game*, ditemukan bahwa *game* edukasi menawarkan kemudahan penggunaan dan kegunaan dalam pembelajaran. Namun, perlu dicatat bahwa untuk menikmati pengalaman bermain yang lancar, diperlukan spesifikasi komputer yang memadai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan alternatif yang menarik dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran modern.

2.1.3. Microsot Visual Studio

Menurut Dewi, Hutabarat dan Galuh (2021:27) Microsoft Visual Studio adalah sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dikeluarkan oleh

Microsoft, dimana perangkat lunak ini berguna dalam perancangan dan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi personal, aplikasi bisnis, ataupun komponen aplikasi itu sendiri.

Menurut Muchils, Hesinto, Wulandari (2021:13) *Microsoft Visual Studio* merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suie*) yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi, baik dalam bentuk aplikasi *console*, aplikasi *windows*, ataupun aplikasi *web*. Visula Studio mencakup kompiler, SDK, IDE, dan dokumentasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Visual Studio* adalah teks *editor* yang ringan namun kuat, didukung oleh *Microsoft* untuk berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *macOS*, dan *Linux*. Editor ini langsung mendukung bahasa pemrograman seperti *JavaScript*, *TypeScript*, dan *Node.js*, serta dapat diperluas fungsinya melalui ekosistem *ekstensi* yang kaya untuk berbagai bahasa pemrograman dan runtime lainnya seperti C++, C#, Java, Python, PHP, Go, dan .NET. Kesimpulannya, *Visual Studio* merupakan pilihan yang handal untuk pengembangan perangkat lunak dengan dukungan multiplatform yang luas dan fitur yang kaya.

2.1.4. Android

Menurut Apriyanti, Fatmasari dan Supriyana (2023:31) *android* adalah sistem operasi untuk *handphone* yang berbasis *Linux*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli android Inc. pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk handphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi.

Menurut Prabowo dkk (2021:4) *android* merupakan salah satu platform dari perangkat *smartphone*. Salah satu keutamaan dari android yaitu lisensinya bersifat terbuka (*opern source*) dan gratis (*free*) sehingga bebas untuk dikembangkan karena tidak ada biaya royalti maupun didistribusikan

dalam bentuk apapun. Hal ini memudahkan para programmer untuk membuat aplikasi baru di dalamnya.

Berdasarkan pemikiran para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Android* sebagai sistem operasi *mobile* berbasis *Linux* menawarkan *platform* terbuka yang lengkap bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

2.1.5. Figma

Menurut Wibowo (2023:22) figma adalah alat desain serbaguna dan kuat yang menawarkan berbagai fitur untuk membantu anda membuat desain yang indah dan fungsional. Jika anda adalah pengguna figma yang berpengalaman, anda mungkin sudah familiar dengan beberapa fitur dasar dari alat tersebut. Namun, ada banyak tips dan trik yang dapat membantu anda mendapatkan lebih banyak lagi dari figma.

Menurut Yasa dkk (2024:139) figma adalah alat desain dan kolaborasi berbasis *web* yang memungkinkan pengembangan dan desainer untuk bekerja secara bersama-sama dalam pengembangan desain antarmuka pengguna. Dengan menggunakan figma, tim pengembangan dapat membuat dan mengedit desain prototipe secara real-time, membuat versi iteratif, serta berbagi dan mendapatkan umpan balik dari rekan tim.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa Figma adalah sebuah platform desain yang sangat populer digunakan untuk menciptakan tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam berbagai jenis aplikasi seperti mobile, desktop, dan website. Alat ini dapat diakses melalui berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac dengan koneksi internet, dan umumnya dimanfaatkan oleh profesional di bidang desain UI/UX dan web design.

2.1.6. Storyboard

Menurut Gunawan dkk (2022:18) *storyboard* secara harfiah berarti dasar cerita, *storyboard* adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa *storyboard* adalah skenario film tersebut.

Menurut Purwantari dan Suprihatin (2022:64) storyboard adalah rancangan kasar berisi rancangan ilustrasi dan penyusunan teks halaman demi halaman berurutan secara menyeluruh, yang dibentangkan dalam selembar kertas. Stroyboard biasanya dibuat oleh desainer atau ilustrator yang mengerti tentang desain grafis sebagai media menuangkan ide setelah membaca cerita penulis. Saat ini seorang penulis juga harus membuat storyboard untuk membantu ilustrasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan storyboard memiliki peran penting dalam mengubah alur cerita untuk menimbulkan reaksi emosional yang lebih dalam dari pengguna. Dengan pengaturan kronologis yang tepat, storyboard dapat membangun rasa penasaran dan ketertarikan yang kuat. Teknik ini juga memudahkan pengembangan cerita tanpa kehilangan fokus pada ide utama, terutama dalam konteks penggunaan media gambar dalam proses penulisan cerpen. Hal ini menunjukkan bahwa storyboard tidak hanya berguna dalam pembuatan film, tetapi juga bermanfaat dalam pengembangan cerita secara umum.

2.1.7. Draw.io

Menurut Rosalin dkk (2022:211) *Draw.io* merupakan salah satu website yang didesain khusus untuk menggambar diagram secara online dan offline. Draw.io memiliki kelebihan serta kekurangan sebagai berikut: kelebihan draw.io adalah bisa langsung dikoneksikan dengan google drive yang memudahkan perihal pembagian data kepada anggota tim lainnya. Apabila draw.io sudah terintegrasi dengan google drive, maka setiap diagram akan disimpan dalam google drive, satu diagram satu file.

Menurut Hadisman dan Uddin (2024:71) *Draw io* adalah website dan *software* yang digunakan untuk membuat *flowchat*, *draw io* berguna untuk merancang *Use Case diagram* maupun *activity diagram.*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Draw.io* merupakan sebuah platform yang dirancang khusus untuk menggambar diagram secara *online*. Platform ini dapat diakses melalui browser yang mendukung *HTML5* dan memerlukan koneksi *internet*. *Draw.io* telah terintegrasi dengan layanan *Google Drive* untuk penyimpanan file dan dapat mengekspor diagram dalam format *JPG/PNG/SVG/XML*. Fungsi utamanya adalah untuk membuat berbagai jenis diagram *seperti flowchart, Use Case diagram*, dan *activity diagram*. Hal ini menunjukkan bahwa *Draw.io* memiliki peran penting dalam mendukung kebutuhan visualisasi dan perancangan diagram dalam berbagai konteks pengembangan proyek dan dokumentasi.

2.2. Penelitian Yang Relavan

Kajian penelitian yang relevan adalah proses mencari dan memilih penelitian atau studi yang relevan dan terkait dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Kajian penelitian yang relevan penting dilakukan karena dapat membantu peneliti memahami topik penelitian dengan lebih baik, mengetahui kerangka teoretis yang telah ada, dan memperluas pengetahuan tentang topik penelitian. Dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relavan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Dandi Natanael Sajangbati dkk (2020)	Game Based Education : Trivia Solar System	Game ini dibangun dengan menggunakan Multimedia	Pada game yang dibuat penulis fokus pada pengembangan teknis

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
			Development Life Cycle, yang dimana memiliki tahapan-tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat membantu memperkenalkan Solar System kepada anak-anak dengan baik.	permainan, sementara game edukasi lebih menitikberatkan pada pembelajaran budaya dan tempat wisata melalui permainan.
2	Apriliani et al., (2024)	Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Keberagaman Budaya Menggunakan Metode LCG Berbasis Android	Menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi tebak gambar tentang keberagaman budaya.	Menghasil sebuah aplikasi game edukasi, tetapi fokus nya terhadap pengenalan objek tempat wisata di Kalimantan Tengah.
3	Hendrik Baskoro & Fadly Ariadi (2023)	Perancangan Game Edukasi Kuis Interaktif Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2	Aplikasi Game Edukasi Matematika Dasar Berbasis Android ini bisa meningkatkan minat belajar pada siswa, karena pengemasan gamenya dibuat semenarik mungkin dan	Pada penelitian ini, fokus yaitu meningkatkan wawasanm mengembangkan pengetahuan terhadap pengguna, tentang tempat-tempat wisata di Kalimantan Tengah,

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
			tidak membosankan.	

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Masalah

Dalam pembuatan game edukasi ini, beberapa masalah utama telah diidentifikasi. Pertama, terdapat kurangnya minat terhadap pembelajaran konvensional mengenai sejarah dan budaya lokal. Metode pengajaran tradisional seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi pengguna. Kedua, pengetahuan pengguna tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat memperkenalkan tempat-tempat wisata tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi yang dapat menggabungkan elemen hiburan dan edukasi untuk menyampaikan informasi ini secara lebih efektif.

3.1.1 Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Umum

1. *Game* harus memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan untuk kalangan umum.
2. Terdapat fitur edukatif yang menyampaikan informasi tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah.
3. Fitur penjelasan yang memberikan informasi kepada pemain mengenai jawaban yang benar atau salah.

b. **Kebutuhan *Game***

1. Game harus dapat berjalan dengan lancar pada perangkat mobile dengan spesifikasi rendah.

2. Antarmuka pengguna (*UI*) harus ramah pengguna.
3. *Game* harus dirancang untuk mendorong pembelajaran aktif dan interaksi.

Berikut ini adalah tabel yang berisi mengenai sumber dari gambar pada *game* tempat wisata di Kalimantan Tengah.

Tabel 3.1 Sumber Gambar

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
1	Danau Burung	Sukamara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Burung.jpg
2	Bukit Patung	Sukamara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bukit-Patung-1.jpg
3	Pantai Kampung Baru	Sukamara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pantai-Kampung-Baru-1.jpg
4	Pantai Kuala Jelai	Sukamara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pantai-Kuala-Jelai-1.jpg
5	Pantai Tanjung Nipah	Sukamara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pantai-Tanjung-Nipah.jpg
6	Riam Bahu Burung	Lamandau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Riam-Bahu-Burung-di-Kecamatan-Bulik-Timur.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
7	Bukit Sebayan	Lamandau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bukit-Sebayan.jpg
8	Air Terjun Palikodan	Lamandau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Palikodan-Tambai-dan-Rohap-1.jpg
9	Batu Batungkat	Lamandau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Batu-Batongkat.jpg
10	Air Terjun Sukam	Lamandau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Sukam.jpg
11	Istana Kuning	Kotawaringin Barat	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Istana-Kuning-2.jpg
12	Taman Nasional Tanjung Putting	Kotawaringin Barat	https://storage.googleapis.com/finansialku_media/wordpress_media/2020/05/414c8fb6-6-best-activities-to-do-in-the-home-of-the-largest-orangutan-population-on-earth-tanjung-puting-01-finansialku.jpg
13	Pantai Kubu	Kotawaringin Barat	https://www.pantainesia.com/wp-content/uploads/2018/08/pantai-kubu-1024x576.jpg
14	Tugu Palagan Sambi	Kotawaringin Barat	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bundaran-Pancasila.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
15	Pantai Keraya	Kotawaringin Barat	https://jadesta.kemenparekraf.go.id/imgpost/88631.jpg
16	Air terjun Sahai Gantung	Seruyan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Sahai-Gantung-1.jpg
17	Air Terjun Suling Tambun	Seruyan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Suling-Tambun-1.jpg
18	Meriam Pengantin	Seruyan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Meriam-Pengantin-1.jpg
19	Pantai Bakau	Seruyan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pantai-Bakau-1.jpg
20	Danau Sembuluh	Seruyan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Sembuluh-1.jpg
21	Pantai Satiruk	Kotawaringin Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pantai-Satiruk-1.jpg
22	Pantai Ujung Pandaran	Kotawaringin Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2022/09/Daya-Tarik-Pantai-Ujung-Pandaran.jpg
23	Susur Sungai Mentaya Sampit	Kotawaringin Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Susur-Sungai-Mentaya-Sampit-1.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
24	Rumah Betang Tumbang Gagu	Kotawaringin Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Rumah-Betang-Tumbang-Gagu-1.jpg
25	Taman Miniatur Budaya Kotawaringin Timur	Kotawaringin Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Taman-Miniatur-Budaya-Kotawaringin-Timur.jpg
26	Air Terjuan Beruang	Katingan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Beruang-1.jpg
27	Bendungan Sungai Sala	Katingan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bendungan-Sungai-Sala.jpg
28	Air Terjun Habangoi	Katingan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2021/03/Air-Terjun-Habangoi.jpg
29	Bukit Batu	Katingan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2022/10/Daya-Tarik-Bukit-Batu-Tjilik-Riwut.jpg
30	Bukit Bulan	Katingan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bukit-Bulan-1.jpg
31	Danau Lais	Pulang Pisau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Lais-1.jpg
32	Danau Begantung	Pulang Pisau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Begantung-1.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
33	Danau Batu	Pulang Pisau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Batu-1.jpg
34	Danau Sabuah	Pulang Pisau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Sabuah.jpg
35	Pantai Sematan	Pulang Pisau	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pantai-Sematan-1.jpg
36	Jembatan Kahayan	Palangkaraya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Jembatan-Kahayan-1.jpg
37	Taman Wisata Kumkum	Palangkaraya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Taman-Wisata-Kumkum.jpg
38	Sungai Kahayan	Palangkaraya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2022/09/Sekilas-Mengenai-Sungai-Kahayan-di-Palangkaraya.jpg
39	Kalawa Waterpark	Palangkaraya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Kalawa-Waterpark-1.jpg
40	Bukit Tangkiling	Palangkaraya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2022/09/Legenda-dari-Bukit-Tangkiling-yang-Perlu-Anda-Tahu.jpg
41	Batu Suli	Gunung Mas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Batu-Suli-1.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
42	Batu Antang	Gunung Mas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Batu-Antang.jpg
43	Monumen Tambun Bungai	Gunung Mas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Monumen-Tambun-Bungai-1.jpg
44	Pegunungan Schwaner	Gunung Mas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pegunungan-Schwaner.jpg
45	Puruk Sandukui	Gunung Mas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Puruk-Sandukui-1.jpg
46	Taman Kota Kapuas	Kapuas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Taman-Kota-Kapuas-1.jpg
47	Cafe Terapung	Kapuas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Cafe-Terapung-1.jpg
48	Stadion Panunjang Tarung	Kapuas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Stadion-Panunjung-Tarung-1.jpg
49	Pulau Telo	Kapuas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Pulau-Telo-1.jpg
50	Air Terjun Masupa	Kapuas	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Masupa-1.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
51	Air Terjun Kedong Air	Barito Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Kedong-Air-1.jpg
52	Rumah Betang	Barito Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2021/03/Rumah-Betang-Toyoi.jpg
53	Museum Lewu Hante	Barito Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Museum-Lewu-Hante-2.jpg
54	Gua Liang Saragi	Barito Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2021/03/Gua-Liang-Saragi.jpg
55	Bendungan Tampa	Barito Timur	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bendungan-Tampa-1.jpg
56	Danau Sadar	Barito Selatan	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Danau-Sadar-1.jpg
57	Taman Iring Witu	Barito Selatan	https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2021/10/infobuntok-clzrw0zfjde-899b59f0f65acad798d392c407f4ab92-bcd89ba75aa72f653c61633d9a0d9f0f.jpg

No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
58	Danau Tahai	Barito Selatan	https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2021/10/seputaranplk-cf3vbkld-xc-899b59f0f65acad798d392c407f4ab92-8bd3f3735ff91645d08841041474ff82.jpg
59	Rumah Betang Nansaruni	Barito Selatan	https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2021/10/hartanto-ato-b9bdu5fh9vm-899b59f0f65acad798d392c407f4ab92-0f03358a74496771d7599dea03d334b5.jpg
60	Danau Sanggu	Barito Selatan	https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2021/10/rifqikurniar-bmtrn6tjeiq-899b59f0f65acad798d392c407f4ab92-33fa119947fa9ce13b85b03d552a223e.jpg
61	Gunung Pararawen	Barito Utara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Gunung-Pararawen-1.jpg
62	Bendungan Trinsing	Barito Utara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Bendungan-Trinsing-1.jpg
63	Hutan Muara Teweh	Barito Utara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Hutan-Muara-Teweh-1.jpg

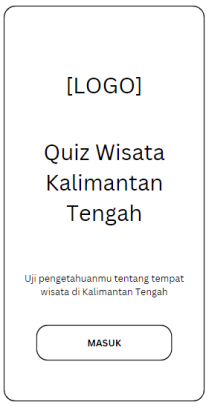
No	Tempat Wisata	Daerah	Sumber
64	Gunung Lumut	Barito Utara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Gunung-Lumut-1.jpg
65	Jembatan K.H Hasan Basri	Barito Utara	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Jembatan-K.H-Hasan-Basri-1.jpg
66	Air Terjun Tosah	Murung Raya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Air-Terjun-Tosah-1.jpg
67	Taman Sapan	Murung Raya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2020/01/Taman-Sapan-1.jpg
68	Gunung Usung	Murung Raya	https://www.celebes.co/borneo/wp-content/uploads/2021/03/Gunung-Usung.jpg
69	Jembatan Merdeka	Murung Raya	https://www.metrokalteng.com/wp-content/uploads/2021/07/IMG_20210726_142631.jpg
70	Air Terjun Bumbun	Murung Raya	https://inspirasi.avonturin.id/wp-content/uploads/2022/03/Air-Terjun-Bumbun-di-Uut-Murung-Murung-Raya-Kalimantan-Tengah-Anto-Herry.jpg

3.2 Tahap Pembuatan

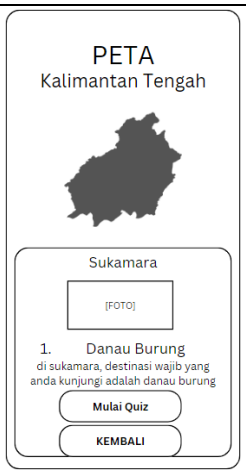
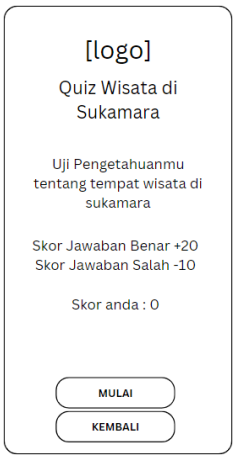
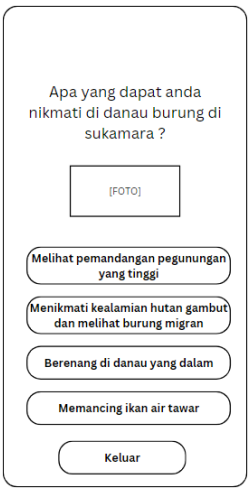
3.2.1 Storyboard

Storyboard adalah alat yang digunakan untuk merancang alur permainan dan tampilan setiap layar dalam *game*. Berikut adalah beberapa elemen penting yang terdapat dalam *storyboard game* ini:

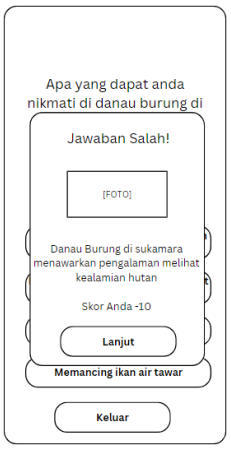
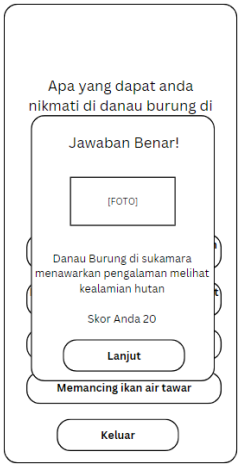
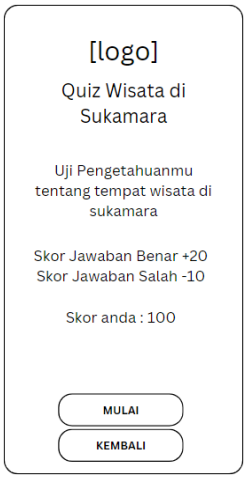
Tabel 3.2 *Storyboard*

No	Gambar	Penjelasan
1		Halaman ini muncul ketika *game* dibuka, terdapat logo, dan keterangan judul game, dan terdapat tombol masuk yang ketika di klik maka akan menampilkan halaman peta kalimantan tengah
2		Halaman ini muncul ketika tombol masuk di klik pada halaman utama, pada halaman peta ini terdapat peta yang ketika di klik akan memunculkan penjelasan mengenai objek wisata sesuai daerah yang telah dipilih di peta, dan muncul tombol mulai quiz untuk beralih ke halaman quiz sesuai daerah yang dipilih

No	Gambar	Penjelasan
3		Pada halaman ini adalah contoh jika daerah sukamara di klik pada peta maka akan muncul

		penjelasan berupa nama tempat dan foto, ketika tombol kembali di klik maka akan membuka kembali halaman peta, jika tombol mulai quiz di klik maka akan menampilkan halaman quiz dari daerah yang dipilih
4		Pada halaman ini adalah contoh halaman quiz daerah sukamara terdapat penjelasan mengenai aturan permainannya dan jumlah skor yang berubah ketika telah menyelesaikan permainan, ketika tombol mulai di klik maka akan memunculkan 5 pertanyaan pilihan ganda yang jika jawaban benar maka bernilai 20 poin dan jika jawaban salah dikurangi 10 poin
5		Pada halaman ini terdapat contoh dari pertanyaan daerah sukamara terdapat pertanyaan dan gambar tempat, pengguna diharuskan memilih salah satu jawaban benar dari 4 pilihan jawaban

No	Gambar	Penjelasan

6		Untuk jawaban salah maka akan muncul *pop up* jawaban salah yang berisi keterangan dan foto dari jawaban yang benar beserta skor sementara yang didapatkan, jika pengguna klik tombol lanjut akan membuka pertanyaan selanjutnya
7		Untuk jawaban benar maka akan muncul *pop up* jawaban benar yang berisi keterangan dan foto dari jawaban yang benar beserta skor sementara yang didapatkan, jika pengguna klik tombol lanjut akan membuka pertanyaan selanjutnya
8		Tampilan ini akan muncul jika pengguna telah menyelesaikan sebanyak 5 pertanyaan dan keterangan dari skor akhir muncul pada halaman ini, ketika pengguna menekan tombol mulai maka akan menampilkan halaman pertanyaan lagi, jika pengguna menekan tombol kembali maka akan membuka halaman peta pada *game*

3.2.2 Pembuatan

Pembuatan game dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Visual Studio* dan teknologi yang digunakan untuk pembuatan game ini adalah menggunakan *HTML, CSS,* dan *Javascript*. Langkah-langkah pembuatan sebagai berikut:

a. Menu Utama

Pada Gambar 3.1 terdapat tampilan dari halaman awal *game quiz* tempat wisata di kalimantan tengah yang terdapat judul dan tombol masuk yang ketika di tekan akan menampilkan halaman peta pada *game*, berkut ini gambar halaman menu utama :



Gambar 3.1 Menu Utama

b. Menu Peta

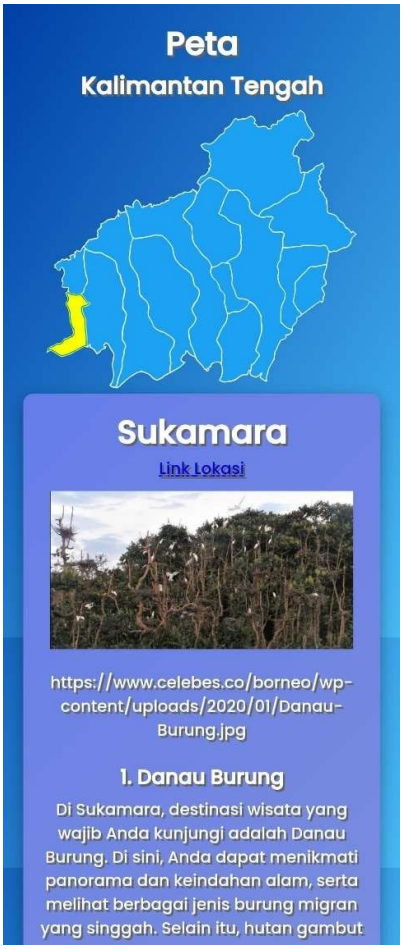
Pada Gambar 3.2 terdapat tampilan dari halaman peta, terdapat gambar peta kalimantan tengah yang ketika di tekan sesuai dengan daerah yang ingin dibuka maka akan muncul penjelasan dari tempat wisata yang terdapat pada daerah tersebut, tombol kembali berfungsu untuk kembali ke bagian halaman utama dari *game*, berikut ini gambar dari halaman peta :



Gambar 3.2 Halaman Peta

c. Materi Tempat Wisata

Pada Gambar 3.3 terdapat tapilan dari penjesalan tempat wisata sesuai dengan daerah yang dipilih, yang ditandai dengan warna kuning pada peta, terdapat 5 tempat wisata untuk masing masing daerah, berikut ini gambar dari halaman materi tempat wisata :



Gambar 3.3 Materi Tempat Wisata

Pada Gambar 3.4 terdapat dua tombol yang muncul pada bagian bawah dari materi tempat wisata di kalimantan tengah yaitu tombol mulai *quiz* dan tombol kembali, ketika tombol mulai *quiz* ditekan maka akan membuka halaman *quiz* sesuai daerah yang sudah di pilih pada peta, tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman peta, berikut ini adalah gambarnya :



Gambar 3.4 Tombol *Quiz*

d. Halaman *Quiz*

Pada Gambar 3.5 terdapat tapilan dari halaman awal *quiz* yang berisikan penjelasan singkat tentang aturan dari permainan, jika tombol mulai ditekan akan muncul halaman pertanyaan sesuai tempat wisata yang dipilih, tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman peta, berikut ini Gambar 3.5 :



Gambar 3.5 Halaman *Quiz*

Pada Gambar 3.6, ditampilkan halaman yang menampilkan pertanyaan-pertanyaan terkait daerah wisata yang telah dipilih oleh pengguna sebelumnya. Di halaman ini, setiap pertanyaan disertai dengan gambar yang menarik dari tempat wisata tersebut untuk membantu pengguna memahami konteks pertanyaannya. Pengguna diharuskan untuk membaca dan memahami setiap pertanyaan, kemudian memilih salah satu jawaban dari beberapa pilihan yang tersedia. Setiap jawaban yang dipilih akan menentukan langkah

selanjutnya dalam permainan edukasi ini. Berikut ini adalah gambar dari halaman pertanyaan yang dimaksud :

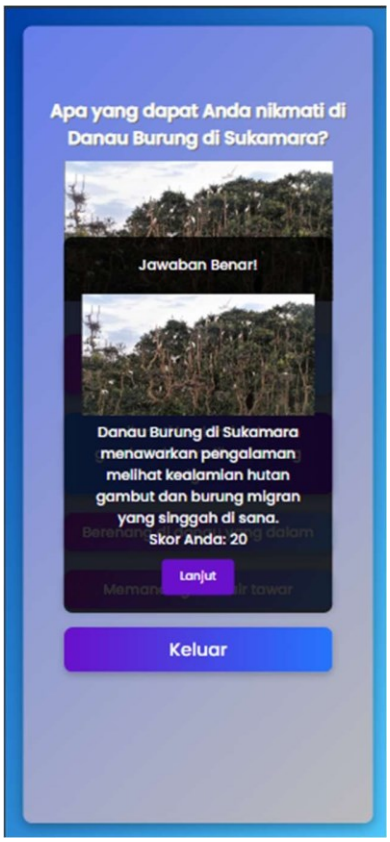


Gambar 3.6 Halaman Pertanyaan

e. Tampilan Jawaban Benar

Pada Gambar 3.7, ditampilkan sebuah tampilan *pop-up* yang muncul setelah pengguna menjawab pertanyaan dengan benar. *Pop-up* ini berfungsi untuk memberikan keterangan bahwa jawaban yang dipilih oleh pengguna adalah benar. Di dalam *pop-up* tersebut, terdapat gambar yang relevan dengan tempat wisata yang dimaksud, yang membantu memperjelas konteks jawaban yang diberikan. Selain itu, terdapat penjelasan singkat mengenai tempat wisata tersebut, yang memberikan informasi tambahan dan edukatif kepada pengguna. *Pop-*

up ini juga menampilkan jumlah skor sementara yang telah diperoleh pengguna berdasarkan jawaban yang dipilih. Fitur ini dirancang untuk memberikan *feedback* langsung kepada pengguna, sehingga mereka dapat mengetahui seberapa baik mereka telah menjawab pertanyaan. Berikut ini adalah gambar dari tampilan *pop-up* yang menunjukkan jawaban benar:

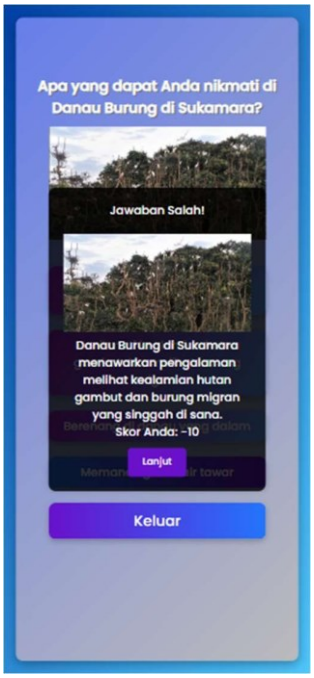


Gambar 3.7 Jawaban Benar

f. Tampilan Jawaban Salah

Pada Gambar 3.8, ditampilkan sebuah tampilan *pop-up* yang muncul setelah pengguna menjawab pertanyaan dengan jawaban yang salah. *Pop-up* ini berfungsi untuk memberikan keterangan bahwa

jawaban yang dipilih oleh pengguna tidak tepat. Di dalam *pop-up* tersebut, terdapat gambar yang relevan dengan tempat wisata yang dimaksud, yang membantu memperjelas konteks jawaban yang diberikan. Selain itu, terdapat penjelasan singkat mengenai tempat wisata tersebut, yang memberikan informasi tambahan dan edukatif kepada pengguna agar mereka dapat memahami kesalahan mereka. *Pop-up* ini juga menampilkan jumlah skor sementara yang diperoleh pengguna, meskipun tidak ada penambahan skor untuk jawaban yang salah. Fitur ini dirancang untuk memberikan *feedback* langsung kepada pengguna, sehingga mereka dapat belajar dari kesalahan mereka dan mengetahui area mana yang perlu diperbaiki. Berikut ini adalah gambar dari tampilan pop-up yang menunjukkan jawaban salah:



Gambar 3.8 Jawaban Salah

g. Halaman Skor

Pada Gambar 3.9, ditampilkan tampilan dari jumlah skor akhir yang diperoleh pengguna setelah mereka berhasil menyelesaikan semua pertanyaan yang muncul selama permainan. Tampilan ini memberikan gambaran keseluruhan tentang performa pengguna, menunjukkan total skor yang telah mereka kumpulkan berdasarkan jawaban yang benar dan salah selama sesi permainan. Selain informasi mengenai skor akhir, tampilan ini juga menyertakan dua tombol navigasi yang penting. Tombol "Mulai" berfungsi untuk mengarahkan pengguna kembali ke halaman pertanyaan awal, memungkinkan mereka untuk memulai kembali permainan dan mencoba untuk meningkatkan skor mereka. Sementara itu, tombol "Kembali" berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke halaman peta, di mana mereka dapat memilih daerah lain atau meninjau tempat wisata yang telah dipelajari. Berikut ini adalah Gambar dari 3.9 :



Gambar 3.9 Halaman Skor

3.2.3 Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk menilai efektivitas *game* edukasi dalam meningkatkan pengetahuan pengguna tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah. Uji coba melibatkan beberapa pengguna sebagai responden dengan menggunakan kuisioner yang dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa:

a. Pengguna lebih tertarik belajar melalui *game* dibandingkan metode konvensional.
b. Terjadi peningkatan pemahaman tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah.
c. *Game* edukasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, *game* edukasi tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript berhasil dibuat. Proses pembuatan dimulai dengan merancang konsep *game* yang menarik bagi kalangan umum. Implementasi teknis melibatkan pembuatan *visual* yang menarik dan permainan interaktif yang memudahkan pengguna memahami informasi tentang tempat wisata secara menyenangkan.

Game ini dirancang sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga menghibur, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman pengguna tentang budaya dan sejarah lokal. Pengujian menunjukkan bahwa *game* ini efektif dalam menyampaikan informasi edukatif dengan cara yang menarik bagi kalangan umum. Dengan demikian, *game* ini dapat menjadi model untuk media pembelajaran interaktif lainnya.

4.2 Saran

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

a. Penambahan konten lebih banyak mengenai elemen budaya dan sejarah lokal untuk memberikan peramahaman yang lebih kepada pengguna
b. Mengembangkan versi *game* untuk *platform* lain seperti *iOS* dan *web* agar dapat diakses oleh lebih banyak pengguna

DAFTAR PUSTAKA

Agung, O., & Muchlis. (2022). RANCANG BANGUN GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM KANTOR PEMERINTAHAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KOTA PRABUMULIH). *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNIK KOMPUTER*.

Andani, & Febri, R. (2018). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LOKASI PRAKTEK DOKTER BERBASIS ANDROID DI KOTA JAMBI. Unama Respotory.

Apriliani, E., & Hermawan, R. K. (2024). APLIKASI GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR KEBERAGAMAN. Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK), 1-7.

Apriliani, E., Hermawan, R., & Kumala, S. A. (2024). Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Keberagaman Budaya Menggunakan Metode Lcg Berbasis Android. Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi), 8(01), 78–84. https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7137

Arianto, Anam, Devi, & Rachman. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA CV WIJAYA LAS KEDIRI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer),* 73-83.

Arif, M., Sani, D., & Ramadaniati, S. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media. *Journal of Information Technology,* 1-8.

Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). PERANCANGAN GAME EDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDS MATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan,* 1-16.

D.E. Ome, H., Wulandari, Y., & R. Sudibyo, S. (2022). PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK Helena. Prosiding *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan,* 1(1), 2053–2068.

Dewi, E., Hutabarat, J., & Galuh, H. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO. *Jurnal Mahasiswa Teknik Industri*, 1-8.

Fadjar Efendy Rasjid, S. (2014, 12 15). *Android: Sistem Operasi Pada Smartphone*. Diambil kembali dari Universitas Surabaya: https://sim.ubaya.ac.id/android-sistem-operasi-pada-smartphone/

Fajri, R., Hambali, P., & Rahayu, W. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN DAN SHARE PROMO PRODI-JK KEPADA PELANGGAN DARI WEBSITE. *Informatics Research* Center, 1-262.

Putri, T., Ariansyah, & Purbasari, Y. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Keuangan Hasil Penjualan. *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer,* 254.

Puwantari, T., & Suprihatin. (2022). Penyusunan Karya Inovatif Bidang Seni Sastra Cerpen dan Cerita Bergambar. *Google Book,* 64.

Riddho, M. (t.thn.). Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. *Academia*.

Rosalin, Rahayu, Utami, Edityastono, & Yuliawan. (2022). Administrasi Perkantoran Berbasis Teknologi Informasi. *Google book*, 211.

Sajangbati, D., Kaunang, S., & Rumangit, A. (t.thn.). Rancang Bangun Game Edukasi : Trivia Solar System. *Jurnal Teknik Informatika*, 1-12.

Wibowo, H. (2023). Desain Interaktif dengan Figma. *Google Book*, 22.

Yasa. (2024). Desain Komunikasi Visual. *Google Books*, 139.

LAMPIRAN

Lampiran 1. 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 : Destri
NIM : E2157101019
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Wisata Di Kalimantan Tengah Menggunakan MS. Visual Studio.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	25/3		Persiapan Format Penulisan	
	25/4		Revisi Bab II	
	7/5		-PENULISAN KATA ASING	
	14/5		-DAFT. PUSTAKA (DATA MAKSIMAL JURNAL) Revisi Keseluruhan.	
	29/6		- KATA KUNCI	
			- TATA TULIS DIRAPIKAN	
	29/6		ACC	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

....

Lampiran 2. 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

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 038/STMIK-4.E.1/AU/VI/2024

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

1. Nama : Arliyana, M.Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Ketua
2. Nama : Moch Ichsan,ST., M.Kom
   NIK : 198001192006101
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Dewanto Zulkarnain, S.H.,M.Pd
   NIK : 198804172015101
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Destri
NIM	: E2157401019
Hari / Tanggal	: Selasa, 02 Juli 2024
Waktu	: 08.00 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Rancang Bangun *Game* Edukasi Tempat Wisata Di Kalimatan Tengah Menggunakan *Ms. Visual Studio*

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

Palangkaraya, 29 Juni 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK 198510082010002

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

Lampiran 3. Berita Acara Tugas Akhir

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) : Juli Tahun 2024

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 2 Juli 2024
2. Waktu (Jam) : 09.00 WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : Destri
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2157410015
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2021
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Wisata Di Kalimantan Tengah Menggunakan Microsoft Visual Basic

8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Arliyana	=	( )
2.	M. Cahyo	=	( )
3.	DEWANTO .S.	=	( )

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~**TIDAK LULUS** *)~~ NILAI = 73,3
Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan *)~~

10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 7 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 dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 02 - Juli 2024

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

Arliyana
NIK. 19051030082002

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 4. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Nama : Dio Ade Prasetia
Umur : 20 Tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai
Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS:Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah *game* ini sesuai untuk kalangan umum ?		✓		
2.	Apakah game ini berguna bagi pengguna?		✓		
3.	Tombol yang tersedia di game ini mudah dipahami		✓		
4.	Apakah informasi yang ada di *game* ini mudah dimengerti?	✓			
5.	*Game* ini efektif untuk mengetahui tentang wisata di Kalimantan Tengah?	✓			

KUESIONER PENELITIAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Nama : Gadis
Umur : 21 tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai
Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS:Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah g*ame* ini sesuai untuk kalangan umum ?		✓		
2.	Apakah game ini berguna bagi pengguna?	✓			
3.	Tombol yang tersedia di game ini mudah dipahami		✓		
4.	Apakah informasi yang ada di *game* ini mudah dimengerti?		✓		
5.	*Game* ini efektif untuk mengetahui tentang wisata di Kalimantan Tengah?	✓			

KUESIONER PENELITIAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Nama : Sri Budiarti
Umur : 22 Tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai
Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS:Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah *game* ini sesuai untuk kalangan umum ?		✓		
2.	Apakah game ini berguna bagi pengguna?	✓			
3.	Tombol yang tersedia di game ini mudah dipahami		✓		
4.	Apakah informasi yang ada di *game* ini mudah dimengerti?		✓		
5.	*Game* ini efektif untuk mengetahui tentang wisata di Kalimantan Tengah?	✓			

KUESIONER PENELITIAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Nama : DANIEL
Umur : 29 Tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai
Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS:Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah *game* ini sesuai untuk kalangan umum ?	✓			
2.	Apakah game ini berguna bagi pengguna?	✓			
3.	Tombol yang tersedia di game ini mudah dipahami	✓			
4.	Apakah informasi yang ada di *game* ini mudah dimengerti?	✓			
5.	*Game* ini efektif untuk mengetahui tentang wisata di Kalimantan Tengah?	✓			

KUESIONER PENELITIAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Nama : Oki Puji Lestari
Umur : 22 Tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai
Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS:Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah *game* ini sesuai untuk kalangan umum ?	✓			
2.	Apakah game ini berguna bagi pengguna?		✓		
3.	Tombol yang tersedia di game ini mudah dipahami	✓			
4.	Apakah informasi yang ada di *game* ini mudah dimengerti?		✓		
5.	*Game* ini efektif untuk mengetahui tentang wisata di Kalimantan Tengah?	✓			

KUESIONER PENELITIAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT WISATA DI KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL STUDIO*

Nama : KARLAYANI
Umur : 22 Tahun

Berikan centang pada nilai yang anda anggap sesuai
Keterangan :

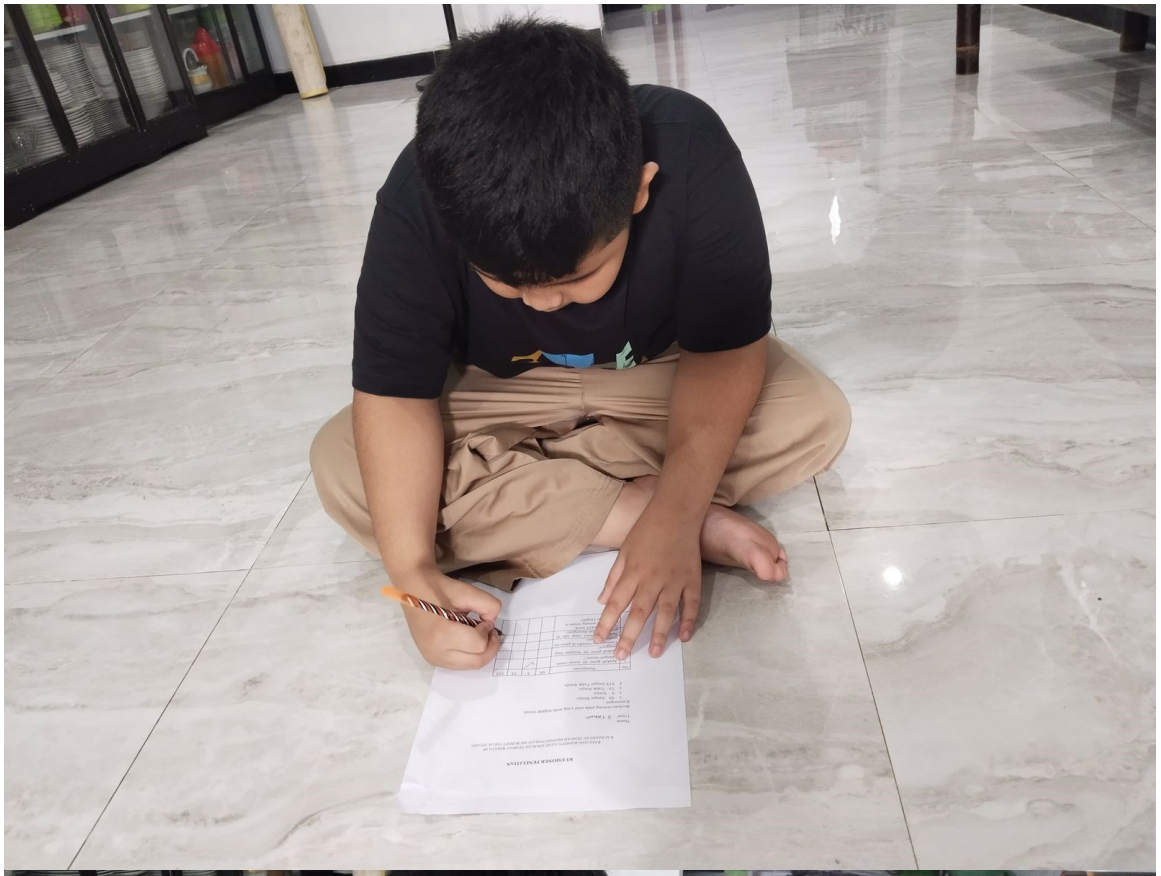
1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. TS : Tidak Setuju
4. STS:Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah g*ame* ini sesuai untuk kalangan umum ?		✓		
2.	Apakah game ini berguna bagi pengguna?		✓		
3.	Tombol yang tersedia di game ini mudah dipahami	✓			
4.	Apakah informasi yang ada di *game* ini mudah dimengerti?	✓			
5.	*Game* ini efektif untuk mengetahui tentang wisata di Kalimantan Tengah?		✓		

Lampiran 5. Foto








Jaga Warna
kalimantan
tangan




Kenyelinya
Juara!

Lampiran 6. Listing Program

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <title>Quiz Wisata Kalimantan Tengah</title>
    <link rel="stylesheet" href="./style.css" />
  </head>
  <body>
    <div class="main">
      <div class="container">
        <div class="landing-page">
          <img src="img/logo.png" alt="" />
          <h1>Quiz Wisata Kalimantan Tengah</h1>
          <div class="line"></div>
          <p>Uji pengetahuanmu tentang tempat wisata di Kalimantan Tengah!</p>
          <button onclick="document.location='quiz.html'">MASUK</button>
        </div>
        <div class="study-page" style="display: none">
          <h1>Materi Belajar</h1>
          <div class="line"></div>

          <button class="back-button" onclick="showLandingPage()">Kembali</button>
        </div>
        <div class="quiz-page" style="display: none">
          <h2 id="question"></h2>
          <img id="question-image" src="" alt="" style="width: 100%; max-width: 300px;
margin-bottom: 20px" />
          <div id="options-container"></div>
          <button class="restart-game" onclick="showLandingPage()">Keluar</button>
        </div>
        <div class="popup" id="popup">
          <span id="popup-message"></span>
          <img id="popup-image" src="" alt="" style="width: 100%; max-width: 300px;
margin-top: 20px" />
          <p id="popup-description"></p>
          <p id="popup-score"></p>
          <button onclick="closePopup()">Tutup</button>
        </div>
      </div>
    </div>

    <script src="./script.js"></script>
  </body>
</html>


@import
url("https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins:wght@500&display=swap");

/* latin-ext */
@font-face {
```

```
  font-family: "Poppins";
  font-style: normal;
  font-weight: 500;
  font-display: swap;
  src: url(https://fonts.gstatic.com/s/poppins/v21/pxiByp8kv8JHgFVrLGT9Z1JlFc-K.woff2) format("woff2");
  unicode-range: U+0100-02AF, U+0304, U+0308, U+0329, U+1E00-1E9F, U+1EF2-1EFF, U+2020, U+20A0-20AB, U+20AD-20C0, U+2113, U+2C60-2C7F, U+A720-A7FF;
}
/* latin */
@font-face {
  font-family: "Poppins";
  font-style: normal;
  font-weight: 500;
  font-display: swap;
  src: url(https://fonts.gstatic.com/s/poppins/v21/pxiByp8kv8JHgFVrLGT9Z1xlFQ.woff2) format("woff2");
  unicode-range: U+0000-00FF, U+0131, U+0152-0153, U+02BB-02BC, U+02C6, U+02DA, U+02DC, U+0304, U+0308, U+0329, U+2000-206F, U+2074, U+20AC, U+2122, U+2191, U+2193, U+2212, U+2215, U+FEFF, U+FFFD;
}

* {
  margin: 0;
  padding: 0;
  font-family: "Poppins", sans-serif;
  box-sizing: border-box;
}

html,
body {
  height: 100%;
  margin: 0;
}

body {
  background-image: linear-gradient(120deg, #003fa5 0%, #50c8ff 100%);
  background-size: cover;
  background-attachment: fixed;
  background-repeat: no-repeat;
}

.main {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  height: 100%;
  padding: 20px;
}

.container {
  display: flex;
```

```
  justify-content: center;
  align-items: center;
  flex-direction: column;
  width: 100%;
  max-width: 450px;
  box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.35) 0px 5px 15px;
  border-radius: 10px;
  background-image: linear-gradient(135deg, #667eea 0%, #bbbabb 100%);
  position: relative;
  padding: 50px 0px 50px 0px;
  height: 100%;
}

.landing-page {
  height: 100%;
  /* padding: 900%; */
}

.landing-page,
.study-page,
.quiz-page {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  flex-direction: column;
  padding: 20px;
  width: 100%;
  text-align: center;
  color: rgb(255, 255, 255);
  text-shadow: 2px 2px rgb(100, 100, 100);
  height: 100%;
}

.study-page {
  padding: 20px;
  width: 100%;
  text-align: center;
  color: rgb(255, 255, 255);
  text-shadow: 2px 2px rgb(100, 100, 100);
  height: 100%;
}

.landing-page > img {
  width: 60px;
  margin-bottom: 20px;
}

.landing-page > h1 {
  font-size: 40px;
  margin-bottom: 20px;
}

.line {
  width: 100px;
```

```
  margin-top: 5px;
  border: 1px solid rgb(89, 56, 196);
}

.landing-page > p {
  font-size: 16px;
  margin: 20px 0 30px 0;
}

.landing-page > button,
.study-page > button,
.quiz-page > button,
.option {
  padding: 10px;
  color: rgb(255, 255, 255);
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  border-radius: 10px;
  font-size: 20px;
  border: none;
  background-image: linear-gradient(to right, #6a11cb 0%, #2575fc 100%);
  cursor: pointer;
  margin: 10px 0;
  box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.24) 0px 3px 8px;
}

.landing-page > button:hover,
.study-page > button:hover,
.quiz-page > button:hover,
.option:hover {
  background-image: linear-gradient(to left, #6a11cb 0%, #2575fc 100%);
}

.study-material {
  text-align: center;
  margin: 0px;
  height: auto;
}

.study-material h2 {
  font-size: 20px;
  margin: 0px 0;
}

.study-material img {
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  margin: 10px 0;
}

.study-material p {
  font-size: 16px;
  margin: 5px 0 20px 0;
}
```

```
.back-button {
  position: static;
  margin-top: 20px;
  padding: 10px;
  color: rgb(255, 255, 255);
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  border-radius: 10px;
  font-size: 20px;
  border: none;
  background-image: linear-gradient(to right, #6a11cb 0%, #2575fc 100%);
  cursor: pointer;
  box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.24) 0px 3px 8px;
}

.quiz-page > h2 {
  font-size: 24px;
  margin: 10px;
}

.quiz-page > img {
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  margin-bottom: 20px;
}

.option {
  background-image: linear-gradient(120deg, #9d1ccc 0%, #66a6ff 100%);
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  font-size: 18px;
}

.restart-game {
  position: static;
  margin-top: 20px;
  padding: 10px;
  color: rgb(255, 255, 255);
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  border-radius: 10px;
  font-size: 20px;
  border: none;
  background-image: linear-gradient(to right, #6a11cb 0%, #2575fc 100%);
  cursor: pointer;
  box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.24) 0px 3px 8px;
}

.popup {
  display: none;
  position: fixed;
  top: 50%;
  left: 50%;
```

```
  transform: translate(-50%, -50%);
  background-color: rgba(0, 0, 0, 0.8);
  color: #fff;
  padding: 20px;
  border-radius: 10px;
  text-align: center;
  z-index: 1000;
  width: 80%;
  max-width: 300px;
  box-sizing: border-box;
}

.popup img {
  width: 100%;
  max-width: 300px;
  margin-top: 20px;
}

.popup button {
  margin-top: 10px;
  padding: 10px 20px;
  border: none;
  background-color: #6a11cb;
  color: #fff;
  cursor: pointer;
  border-radius: 5px;
}

.popup button:hover {
  background-color: #2575fc;
}

/* Media queries for smaller devices */
@media (max-width: 768px) {
  .landing-page > h1 {
    font-size: 50px;
  }

  .study-material h2 {
    font-size: 22px;
  }

  .study-material p {
    font-size: 18px;
  }

  .quiz-page > h2 {
    font-size: 22px;
  }

  .option {
    font-size: 18px;
  }
}
```

```
@media (max-width: 480px) {
  .landing-page > h1 {
    font-size: 40px;
  }

  .study-material h2 {
    font-size: 20px;
  }

  .study-material p {
    font-size: 16px;
  }

  .quiz-page > h2 {
    font-size: 20px;
  }

  .option {
    font-size: 16px;
  }
}

body {
  background-image: linear-gradient(120deg, #003fa5 0%, #50c8ff 100%);
  background-size: cover;
  background-attachment: fixed;
  background-repeat: no-repeat;
  display: flex;
  /* justify-content: center; */
  align-items: center;
  flex-direction: column;
  padding: 20px;
  width: 100%;
  text-align: center;
  color: rgb(255, 255, 255);
  text-shadow: 2px 2px rgb(100, 100, 100);
  /* height: 100%; */
}
.kotaktempat {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  flex-direction: column;
  width: 100%;
  max-width: 450px;
  box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.35) 0px 5px 15px;
  border-radius: 10px;
  background-image: linear-gradient(135deg, #667eea 0%, #bbbabb 100%);
  position: relative;
  padding: 50px 0px 50px 0px;
  height: auto;
}
#mapsection {
```

```
  width: 50%;
  height: auto;
  fill: #ccc;
  stroke: #333;
  stroke-width: 2;
}

#Sukamara:hover {
  fill: yellow;
}

#Lamandau:hover {
  fill: yellow;
}

#Kobar:hover {
  fill: yellow;
}
#Seruyan:hover {
  fill: yellow;
}
#Barut:hover {
  fill: yellow;
}
#Barsel:hover {
  fill: yellow;
}
#Bartim:hover {
  fill: yellow;
}

#Kotim:hover {
  fill: yellow;
}

#Katingan:hover {
  fill: yellow;
}

#Gumas:hover {
  fill: yellow;
}

#Palangkaraya:hover {
  fill: yellow;
}

#Pulpis:hover {
  fill: yellow;
}

#Mura:hover {
  fill: yellow;
}
```

```
#Kapuas:hover {
  fill: yellow;
}

path {
  fill: #1da1f2;
}
#Garis {
  fill: white;
}
path:hover {
  fill: purple;
  stroke: rgb(0, 173, 9);
  stroke-width: 3px;
  transition: fill 0.4s;
}
```