RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BUDAYA KHAS KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN APLIKASI MICROSOFT VISUAL STUDIO

TUGAS AKHIR

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

OLEH

YAZIDHAN FACHRI
(E2057401002)
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BUDAYA KHAS KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN APLIKASI MICROSOFT VISUAL STUDIO

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ardiyana, M.Kom.	Dewanto Zulkarnain, S.H.,M.Pd.
NIK. 198510082010002	NIK. 198804172015101

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

ii

PENGESAHAN

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

Hari/Tanggal : 22 ,Juni 2023

Tim Penguji :

1. Suparno,M.kom
   Ketua .....
2. Arliyana, M.Kom.
   Sekretaris .....
3. Dewanto Zulkarnain, S.H.,M.Pd.
   Anggota .....

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama mahasiswa : Yazidhan Fachri
NIM : E2057401002

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :
RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BUDAYA KHAS KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN APLIKASI 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.

Palangka Raya, 17 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Yazidhan Fachri
NIM. E2057401002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.

Sebagai Ucapan Terimakasih Tugas Akhir ini Kupersembahkan untuk :

Ayah dan Ibuku tercinta, hiduplah selamanya di hatiku yang membuatku kuat.

Saudara-saudaraku Pembimbing Skripsi Almamaterku

Sahabat-sahabatku yang tidak menghilang Ketika aku dalam kesulitan yang tidak bisa saya sebutkan satu satu

Teruntuk sosok yang telah membersamai dan memberi semangat selama saya menyelesaikan tugas akhir ini

ABSTRAK

Yazidhan Fachri, E2057401002 Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak Gambar Budaya Khas Kalimatan Tengah menggunakan Aplikasi Microsoft Visual Studio Pembimbing I Arliyana, M.Kom. dan pembimbing II Dewanto Zulkarnain, S.H.,M.Pd.

Budaya atau kebudayaan diartikan sebagai suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Kalimantan Tengah memiliki banyak budaya yang kita kenal disekitar kita, mulai dari makanan tradisional, rumah tradisional, senjata tradisional, tari tradisional, hewan tradisional, peninggalan budaya dan masih banyak lagi. Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang ada di kalimantan tengah pada saat ini secara perlahan mulai terlupakan, hal ini terjadi karna begitu banyak kebudayaan asing yang masuk dan dengan mudah diterima oleh masyarakat, terutama banyak diantaranya anak anak dan kaum mudalebih menyukai budaya asing dari pada budaya tanah air.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat suatu program aplikasi game yang mampu mendukung dan mempermudah proses pengenalan dan pembelajaran pada anak anak di Kalimantan Tengah.

Dalam pembuatan aplikasi ini Menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 dan juga aplikasi ini dapat di harapkan bias membuat anak anak mengenal kembali kebudayaan asli mereka dan tidak melupakannya penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu ,metode kepustakaan, observasi, wawancara, dokumentasi.

Hasil dari tugas akhir ini adalah pembelajaran dan pengenalan budaya Kalimantan Tengah dapat dilakukan dengan mudah terhadap anak anak dengan menggunakan media.

Kata Kunci : Rancang, Bangun, Game, Edukasi, Budaya, dan Microsoft Visual Studio

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **"Rancang Bangun Game Edukasi Tebak Gambar Budaya Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Aplikasi Microsoft Visual Studio"** yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam penulisan tugas akhir ini, kepada yang terhormat :

1. Bapak Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.
2. Ibu Arliyana, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I dalam pembuatan program.
3. Bapak Dewanto Zulkarnain, M.Pd. selaku dalam Dosen Pembimbing II dalam penulisan Tugas Akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen yang telah mendidik dalam proses perkuliahan selama menuntut ilmu di STMIK Palangka Raya.
5. Ayah dan Ibu tercinta serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan motivasi dan dukungan sampai dengan saat ini.
6. Teman-teman dan sahabat-sahabat terbaikku yang telah turut membantu dalam penulisan baik secara moril maupun material sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan dalam hal penulisan maupun isinya. Ini dikarenakan terbatasnya ilmu pengetahuan penulis miliki, maka penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Palangka Raya, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAKSI vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 2
1.4.1 Tujuan 2
1.4.2 Manfaat 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 6
2.1.1 Pengertian Rancang Bangun 6
2.1.2 Pengertian Game 6
2.1.3 Pengertian Edukasi 7
2.1.4 Pengertian Budaya 8
2.1.5 Pengertian Aplikasi 8
2.1.6 Microsoft Visual Studio 9
2.2 Penelitian yang Relevan 10

BAB III PEMBAHASAN
1.1 Analisis Masalah 11
1.2 Uraian Pemecahan Masalah 11
1.3 Rancangan Sistem 13
1.4 Konsep Game 13
1.4.1 Gambaran Umum Konsep Game 13
1.4.2 Tahapan Perancangan Konsep Game 13
1.5 Perancangan Game 14
3.5.1 Desain Game Play 14
3.5.2 Storyboard Game.....15
3.5.3 Desain Aset Game 18
1.6 Produksi Game 21
3.6.1 Implementasi Desain Asset Game.....21

3.7 Pengujian Game 28

BAB IV PENUTUP
4.1 Kesimpulan 29
4.2 Saran 29

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 10
Tabel 3.1 Pengujian Game 28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Menu Awal 15
Gambar 3.2 Keterangan Pertanyaan 1 16
Gambar 3.3 Tampilan Pertanyaan 16
Gambar 3.4 Jawaban Benar.....17
Gambar 3.5 Jawaban Salah 18
Gambar 3.6 Latar Belakang 19
Gambar 3.7 Tombol dan Panel 19
Gambar 3.8 Tombol Pilihan Jawaban 19
Gambar 3.9 Keterangan Jawaban Benar 20
Gambar 3.10 Keterangan Jawaban Salah.....20
Gambar 3.11 Menu Awal.....21
Gambar 3.12 Keterangan Pertanyaan 1.....22
Gambar 3.13 Pertanyaan Alat Musik 22
Gambar 3.14 Pertanyaan Senjata Tradisional 23
Gambar 3.15 Pertanyaan Rumah Tradisional.....23
Gambar 3.16 Pertanyaan Pakaian Tradisional 24
Gambar 3.17 Pertanyaan Batik Tradisional 24
Gambar 3.18 Pertanyaan Tumbuhan Khas.....25
Gambar 3.19 Pertanyaan Beladiri Tradisional 25
Gambar 3.20 Pertanyaan Makanan Tradisional 26
Gambar 3.21 Pertanyaan Tarian Tradisional.....26
Gambar 3.21 Pertanyaan Hewan Khas.....27
Gambar 3.22 Penutup.....27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Pembimbing
Lampiran 2 Surat Tugas Penguji
Lampiran 3 Surat Izin Observasi
Lampiran 4 Lembar Observasi
Lampiran 5 Lembar Wawancara
Lampiran 6 Berita Acara
Lampiran 7 Kartu Konsultasi
Lampiran 8 Quisioner
Lampiran 9 Dokumentasi dengan Pihak Museum
Lampiran 10 Dokumentasi Pengujian Game

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kalimantan Tengah memiliki beraneka ragam budaya disetiap daerahnya. Budaya di Kalimantan Tengah merupakan sesuatu yang menarik untuk diketahui dan dipelajari. Setiap daerah memiliki ciri khas budaya tersendiri seperti bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat dan kesenian daerah. Dikarenakan beragamnya budaya di Kalimantan Tengah, hal tersebut menjadi suatu yang penting untuk dikenalkan kepada generasi muda sekarang.

Edukasi adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam usaha mendewasakan manusia. Edukasi dilakukan melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Oleh karena itu penulis memikirkan sebuah ide membuat *game* untuk membantu masyarakat dalam mengenali budaya Kalimantan Tengah, maka diperlukan sebuah aplikasi *game* yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mempelajari budaya khas Kalimantan Tengah.

Dari latar belakang tersebut penulis membuat sebuah *game* yang menggunakan *Microsoft Visual Studio*, didalam *game* tersebut *user* nantinya akan disuruh memilih dari beberapa gambar yang sesuai dengan kebudayaan di Kalimantan Tengah dan bila jawaban nya tepat maka gambar tersebut akan menunjukan penjelasan dari budaya itu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana mengembangkan sebuah *game* dengan tema edukasi budaya Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio* yang ditujukan untuk siswa/i Sekolah Dasar.

1.3 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas lebih jelas dan mudah diapahami, maka dibuatlah batasan-batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan *game* menggunakan *Microsoft Visual Studio*.
2. *Game* edukasi bertema edukasi budaya khas Kalimantan Tengah yang berisikan materi tentang berbagai budaya di Kalimantan Tengah.
3. *Game* ditujukan untuk siswa/i kelas 1 hingga 6 Sekolah Dasar.
4. *Game* dirancang untuk dan berjalan pada sistem operasi *windows*.
5. *Game* ini terdiri dari 10 pertanyaan yang sesuai dengan kebudayaan di Kalimantan Tengah.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah *game* yang menghibur dan bisa mengajarkan tentang budaya yang ada di Kalimantan Tengah dapat berguna.

1.4.2 Manfaat

Judul ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Bagi Penulis

   Adapun manfaat yang didapat dari pembuatan *game* edukasi budaya di Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio*, yang dimana hasil pembuatan alat dan penulisan ini adalah untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah dapat pada saat perkuliahan kemudian juga mengembangkan ilmu dalam bidang *game*.

2. Bagi STMIK Palangkaraya

   Manfaat yang dapat diberikan kepada pihak kampus adalah menambah referensi serta dokumen akademik khususnya dalam bidang pembuatan *game* berbasis *Microsoft Visual Studio*, kemudian juga dapat menambah literature perpustakaan STMIK Palangkaraya.

3. Bagi Pengguna

   Manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna ialah mendapatkan edukasi dan pengatuhan tentang budaya di Kalimantan Tengah.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah meliputi kepustakaan, observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk pengumpulkan data yang diperlukan. Berikut adalah tahapan metode penelitian yang akan dilakukan :

1. Kepustakaan

   Penulis akan mengumpulkan informasi dan referensi tentang *game development*,budaya Kalimantan Tengah, serta penggunaan *Microsoft Visual Studio* sebagai aplikasi pengembangan *game*.

2. Observasi

   Penulis akan mengamati dan mempelajari budaya khas Kalimantan Tengah secara langsung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

3. Wawancara

   Penulis akan melakukan wawancara dengan ahli budaya atau orang-orang yang memiliki pengetahuan tentang budaya Kalimantan Tengah untuk mendapatkan informasi yang lebih khusus dan mendalam.

4. Dokumentasi

   Penulis akan mencari dan menggunakan dokumen-dokumen yang relevan, seperti buku-buku, jurnal, dan sumber informasi lainnya untuk mendukung penelitian ini.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

Berikut adalah penjelasan istilah kunci yang digunakan dalam tugas akhir ini :

1. Rancang Bangun

   Rancang bangun merujuk pada proses perencanaan dan pembuatan suatu sistem atau produk.

2. *Game* Edukasi

   Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah dengan tujuan pendidikan.

3. Budaya

   Budaya merujuk pada nilai-nilai, norma, tradisi, dan praktik yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat.

4. *Microsoft Visual Studio*

   Microsoft Visual Studio Merupakan sebuah aplikasi pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi, termasuk *game*, menggunakan berbagai bahasa pemrograman.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Rancang Bangun

Menurut Rahayu, Fajri dan Hambali (2019), 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 di implementasikan.

Menurut Putri dan Jarti (2022), Rancang bangun adalah proses yang dibutuhkan untuk membuat atau menciptakan suatu sistem baru guna memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian.

Dalam kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah suatu proses atau langkah yang penting dalam penelitian yang melibatkan penciptaan produk atau sistem baru berdasarkan hasil penelitian. Tujuan dari rancang bangun adalah untuk memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang muncul pada objek penelitian. Istilah "rancang bangun" terdiri dari kata "rancang" yang berasal dari "perancangan", yang mengacu pada serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis sistem ke dalam bahasa pemrograman dan mendeskripsikan komponen-komponen sistem secara rinci.

2.1.2. Pengertian *Game*

Menurut Ridoi (2018), *Game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainanya 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 dimainkannya saja.

Menurut Asmiatun dan Putri (2017), *Game* berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar "Permainan". Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian "kelincahan intelektual" (*intellectual playability*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan akhi pemainnya. Ada target-terget dan misi untuk dapat mencapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah permainan yang memiliki aturan-aturan dan tujuan tertentu. *Game* memiliki fungsi sebagai hiburan dan penghilang stres, serta menawarkan tantangan dan kelincahan intelektual kepada pemainnya. Jenis *game* yang dimainkan dapat bervariasi sesuai dengan preferensi dan minat individu.

2.1.3. Pengertian Edukasi

Menurut Hasniati, dkk (2023), Edukasi adalah pendidikan yang berarti suatu upaya yang telah direncanakan oleh seseorang agar dapat mempengaruhi orang lain, baik individu maupun kelompok dan juga masyarakat. Sehingga dengan adanya pendidikan ini mampu menjadikan sesuatu tersebut menjadi lebih baik.

Menurut Soedarwo, Hayat dan Juliati (2022), Edukasi proses perubahan perilaku yang dinamis, dimana perubahan tidak hanya dari segi teori dan prosedur dari orang ke orang lain, melainkan juga perubahan terjadi karena menimbulkan kesadaran dari dalam individu, kelompok, atau masyarakat itu sendiri.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa edukasi melibatkan proses yang direncanakan untuk mempengaruhi individu, kelompok, atau masyarakat agar mencapai perubahan positif. Edukasi juga mencakup aspek perubahan perilaku yang dinamis, di mana perubahan dapat terjadi melalui transfer pengetahuan dan kesadaran yang timbul dari

dalam diri individu atau kelompok tersebut. Edukasi memiliki peran penting dalam memajukan dan memperbaiki kondisi seseorang atau lingkungan.

2.1.4. Pengertian Budaya

Menurut Juddi (2019), Budaya adalah karakteristik dan pengetahuan suatu grup tertentu, meliputi bahasa, kepercayaan, makanan, kebiasaan sosial, musik dan seni.

Menurut Rossanty, Nasution dan Ario (2018), Budaya merupakan kompleks keseluruhan dimana dimasukkannya pengetahuan, keyakinan, seni, hukum, moral, adat-istiadat, dan kemampuan lain apapun serta kebiasaan yang diperoleh oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya melibatkan berbagai aspek kehidupan suatu kelompok atau masyarakat. Hal ini mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan banyak lagi. Budaya merupakan sesuatu yang kompleks dan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Budaya juga berfungsi sebagai identitas kelompok dan membedakan satu kelompok dengan kelompok lainnya.

2.1.5. Pengertian Aplikasi

Menurut Pane, Zamzam dan Fadillah (2020), Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa inggris *Application* yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan.

Menurut Rahayu, Fajri dan Hambali (2019), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataaan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak atau program komputer yang memiliki tujuan tertentu. Aplikasi digunakan untuk menjalankan perintah-perintah atau tugas-tugas spesifik, seperti penerapan atau penggunaan, serta pengolahan data. Aplikasi dapat dibuat dalam sebuah perangkat lunak komputer untuk memberikan kemudahan dan efisiensi dalam melakukan tugas-tugas tersebut.

2.1.6. *Microsoft Visual Studio*

Menurut Wali (2018), *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 Blazing (2019), *Microsoft Visual Studio* Merupakan sebuah *integrated development environment* (IDE) yang dikembangkan oleh *microsoft*, *Visual Studio* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Web, Cloud, Android, IOS* dan *Windows*.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Visual Studio* adalah sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) atau *integrated development environment* (IDE) yang digunakan untuk pengembangan aplikasi. *Visual Studio* mendukung pengembangan aplikasi di berbagai platform dan jenis, termasuk aplikasi bisnis, aplikasi personal, aplikasi *Web*, aplikasi Konsol, dan aplikasi untuk berbagai sistem operasi seperti *Windows, Android, iOS*, dan *platform Cloud*.

2.2. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Benni Pane, Xaverius Najoan, Sary Paturusi 2017	Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia	*Game* yang dihasilkan menggunakan bahasa pemrograman Lingo dan menggunakan *Game Engine Macromedia Director MX* 2004	Penulis membuat *game* menggunakan *Visual Studio* Code
2	Adi Jaya Kurniawan, Catur Hermawan 2019	Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis *Android*	*Game* yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi *Android*	Penulis Membuat *game* budaya Kalimantan berbasis aplikasi komputer
3	Ahmad Agung Saputra, Fatra Nonggala Putra, Rizqi Darma Rusdian Yusron 2022	Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Berbasis *Android*	*Game* yang dihasilkan berbasis aplikasi *Android* dan menggunakan metode pengembangan GDLC	Penulis melakukan pengembangan aplikasi menggunakan metode kepustakaan, observasi, wawancara dan dokumentasi, *game* yang dihasilkan berupa aplikasi komputer

BAB III
PEMBAHASAN

3.1. Analisis Masalah

Dalam analisis pengembangan *game* edukasi budaya Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio*, terdapat beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Pertama, masalah utama adalah kurangnya pemahaman generasi muda tentang budaya Kalimantan Tengah. Keadaan ini dapat mengakibatkan kurangnya apresiasi terhadap budaya mereka sendiri dan kekurangan pengetahuan tentang kekayaan budaya yang ada di wilayah tersebut. Selain itu, siswa/i Sekolah Dasar juga seringkali mengalami keterbatasan akses terhadap informasi mengenai budaya Kalimantan Tengah. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya buku teks yang tersedia, keterbatasan sumber daya di sekolah, atau minimnya kesempatan untuk mengunjungi tempat-tempat bersejarah dan berbudaya di Kalimantan Tengah. Masalah lainnya adalah kurangnya minat belajar siswa/i SD. Pendekatan konvensional yang digunakan dalam pembelajaran seringkali tidak menarik bagi mereka, sehingga dapat menghambat pemahaman dan pengenalan terhadap budaya Kalimantan Tengah..

3.2. Uraian tentang Cara Pemecahan Masalah yang Sesuai

Untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diidentifikasi, diperlukan pendekatan yang tepat dalam pemecahan masalah. Berikut adalah beberapa cara pemecahan masalah yang sesuai:

1. Penggunaan media interaktif: Dalam hal ini, pengembangan *game* edukasi budaya Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio* dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan menggunakan media interaktif, seperti permainan, siswa/i SD akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran budaya Kalimantan Tengah.
2. Penyediaan konten yang lengkap: *Game* edukasi budaya Kalimantan Tengah harus menyediakan konten yang lengkap dan akurat mengenai budaya, sejarah, bahasa, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian daerah di Kalimantan Tengah. Hal ini akan membantu siswa/i untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang budaya Kalimantan Tengah.
3. Penggunaan gamifikasi: Menggunakan prinsip gamifikasi, seperti pemberian hadiah, *level*, dan tantangan dalam *game*, akan meningkatkan motivasi siswa/i untuk belajar dan mengenal budaya Kalimantan Tengah dengan lebih seru dan menyenangkan.
4. Kolaborasi dengan ahli budaya: Melibatkan ahli budaya atau orang-orang yang memiliki pengetahuan tentang budaya Kalimantan Tengah dalam pengembangan *game* dapat memastikan keakuratan dan keautentikan informasi yang disampaikan kepada siswa/i. Kolaborasi ini juga dapat memberikan sudut pandang yang lebih dalam dan menarik tentang budaya Kalimantan Tengah.

3.3. Rancangan Sistem

Pada bagian ini, akan dijelaskan rancangan sistem *game* edukasi budaya Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio*. Rancangan ini mencakup komponen-komponen utama yang harus ada dalam pengembangan *game*. Berikut adalah rancangan sistem yang direkomendasikan adalah konsep *game*, perancangan *game*, produksi *game*, pengujian *game*.

3.4. Konsep *Game*

3.4.1. Gambaran Umum Konsep *Game*

Game yang dikembangkan adalah *game* tebak gambar yang memperkenalkan budaya Kalimantan Tengah. Pada setiap pertanyaan permainan, pemain akan diberikan gambar yang mewakili elemen budaya Kalimantan Tengah, dan pemain harus memilih gambar yang sesuai dari gambar tersebut.

1. Judul *Game* : *Game* Budaya Kalimantan Tengah
2. *Platform Game* : Komputer/*PC*
3. *Aset Game* : Menggunakan *Adobe Photoshop* untuk pebuatan gambar
4. Jenis Permainan : *Game* tebak gambar

3.4.2. Tahapan Perancangan Konsep *Game*

Tahapan perancangan konsep *game* meliputi analisis kebutuhan *game*, pemilihan konsep *game*play, dan penentuan fitur-fitur utama *game*. Selain itu, juga dilakukan penentuan pertanyaan permainan, desain tampilan, dan pengembangan ide untuk gambar yang akan digunakan.

3.5. Perancangan *Game*

3.5.1. Desain *Game*play

Dalam desain *game*play *game* edukasi budaya Kalimantan Tengah, aturan permainan ditentukan sebagai berikut:

1. Pemain akan diberikan serangkaian gambar yang mewakili berbagai budaya Kalimantan Tengah.
2. Tujuan pemain adalah menebak dengan benar mengenai budaya Kalimantan Tengah tengah pada setiap gambar yang ditampilkan.
3. Pemain akan diberikan beberapa pilihan gambar yang berkaitan dengan budaya Kalimantan Tengah.
4. Pemain harus memilih jawaban yang menurut mereka paling tepat mewakili budaya yang ditampilkan dalam gambar.
5. Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin kepada pemain.
6. Skor poin akan terakumulasi seiring dengan keberhasilan pemain dalam menjawab dengan benar.
7. Pemain dapat menguji pengetahuan mereka tentang budaya Kalimantan Tengah, sambil bersenang-senang dan mengasah kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengenali ciri khas budaya Kalimantan Tengah.

Dengan aturan permainan ini, diharapkan pemain dapat mempelajari dan mengenal lebih banyak tentang budaya Kalimantan Tengah secara interaktif melalui gambar-gambar yang menarik dan tantangan tebak gambar yang menyenangkan..

3.5.2. *Storyboard Game*

a. Menu Awal

Desain menu awal dalam *game* tebak gambar ini dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut :

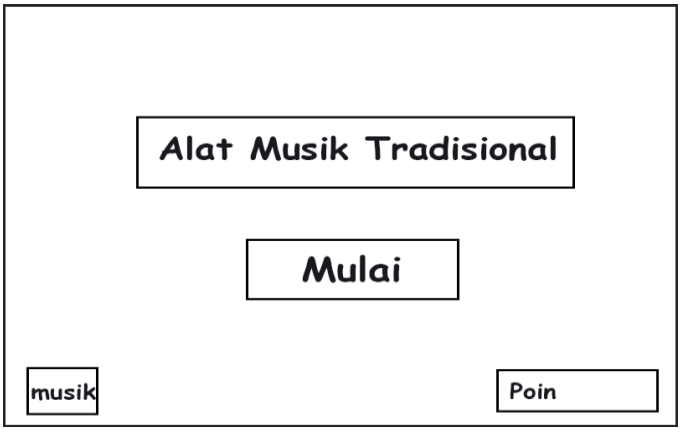


Gambar 3.1 Menu Awal

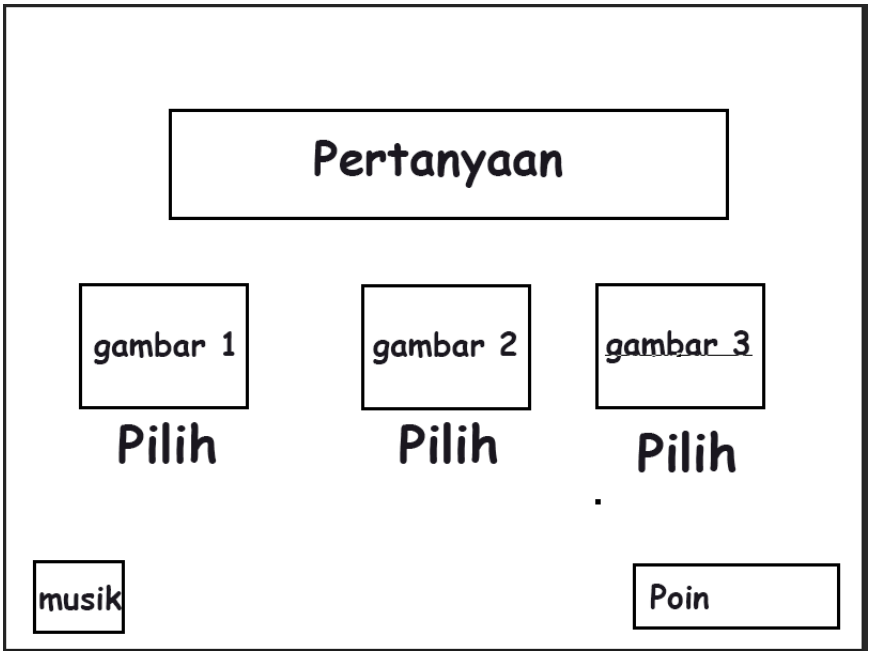
Pada tampilan awal menu dari *game* ini terdapat 1 tombol yaitu tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke dalam permainan bagian judul, tombol musik untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik, dan label poin untuk menampilkan skor.

b. Permainan

Pada *game* ini terdapat beberapa pertanyaan dalam permainan yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 3.2 Keterangan Pertanyaan 1



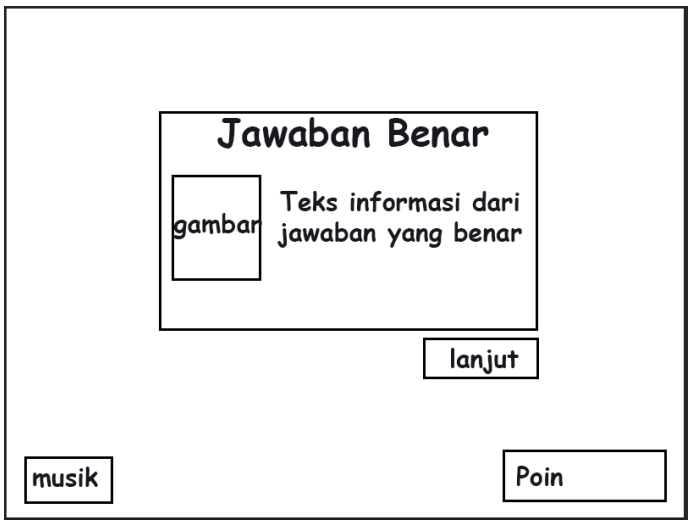
Gambar 3.3 Tampilan Pertanyaan

Pada tampilan pertanyaan terdapat panel berupa pertanyaan dengan 3 pilihan gambar, pemain harus memilih gambar yang benar dengan memilih dari salah satu gambar tersebut, terdapat tombol musik, dan label informasi poin, setelah pemain menyelesaikan pertanyaan pertama maka pemain akan di arahkan ke pertanyaan selanjutnya yaitu

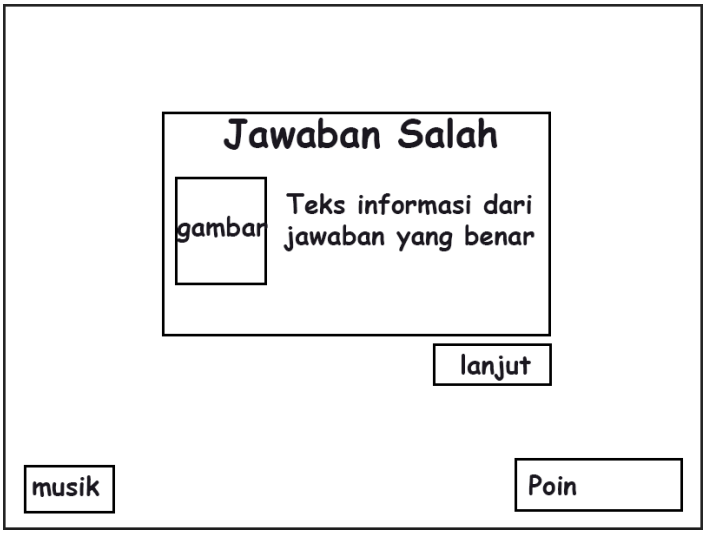
pertanyaan kedua dan setersusnya hingga mencapai total 10 pertanyaan yang ada di *game* tersebut.

c. Jawaban

Terdapat tampilan informasi jawaban yang akan muncul sesuai dengan jawaban yang dipilih oleh pemain, ketika pemain memilih pilihan jawaban benar dapat dilihat pada gambar 3.4 dan ketika pemain memilih jawaban salah maka dapat dilihat pada gambar 3.5, gambar tampilan informasi dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3.4 Jawaban Benar



Gambar 3.5 Jawaban Salah

Pada tampilan ini muncul ketika pemain memilih antara jawaban benar atau salah, terdapat keterangan yang memberitahukan jika jawaban salah, gambar jawaban benar dan informasi mengenai jawaban yang benar, tombol lanjut untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.

3.5.3. Desain *Aset Game*

Pada langkah ini, penulis menghimpun segala elemen yang dibutuhkan dalam proses pembuatan *game*, seperti konten, gambar, audio, dan unsur lain yang sesuai dengan persyaratan pengembangan *game*.

a. Gambar Latar Belakang

Desain pada gambar latar belakang di *game* ini penulis membuatnya menggunakan aplikasi *adobe photohsop*, berikut adalah gambar latar belakang yang dapat dilihat pada gambar 3.6 :



Gambar 3.6 Latar Belakang

b. Tombol dan Panel

Gambar pada tombol dan panel *game* ini dibuat untuk kebutuhan *User Interface* berikut ini adalah desain dari tombol dan panel yang akan digunakan :



Gambar 3.7 Tombol dan Panel

Pada gambar 3.7 terdapat gambar judul dari game dan tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke menu permainan.



Gambar 3.8 Tombol pilihan jawaban

Pada gambar 3.8 terdapat 3 pilihan jawaban yang ketika salah satunya di klik maka akan menampilkan diantara 2 hasil jawaban yaitu jawaban benar dan jawaban salah, jika jawaban benar maka akan menampilkan penjelasan jawaban benar, dan jika jawaban salah akan menampilkan jawaban yang benar.



Gambar 3.9 Keterangan Jawaban benar

Dapat dilihat pada gambar 3.9 terdapat panel jawaban benar yang berisikan informasi dari jawaban yang telah dipilih jika jawaban benar, dan terdapat tombol lanjut yang berfungsi untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya



3.10 Keterangan Jawaban Salah

Pada gambar 3.10 terdapat panel jawaban salah yang muncul ketika pemain memilih jawaban yang tidak sesuai, lalu muncul informasi berupa jawaban benar yang seharusnya dipilih oleh pemain.

3.6. Produksi *Game*

3.6.1. Implementasi Desain *Aset Game*

a. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu awal ini terdapat panel judul *game* dan tombol masuk untuk memulai permaian. Gambar dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11 Menu Awal

Pada gambar 3.11 muncul ketika pemain membuka aplikasi permainan yang akan menampilkan judul tombol masuk dan musik.

b. Pertanyaan

Berikut ini adalah tampilan pertanyaan dalam *game* tebak gambar jika jawaban yang di pilih pemain salah maka akan menampilkan panel yang berbeda :



Gambar 3.12 Keterangan Pertanyaan Pertama

Ketika pemain menekan tombol masuk maka akan di arahkan ke bagian keterangan tentang tema pertanyaan yang akan muncul.



3.13 Pertanyaan Alat Musik

Ketika pemain menekan tombol mulai yang ada pada gambar sebelumnya maka pemain akan diarahkan ke bagian pertanyaan dan disediakan 3 pilihan jawaban yang harus dipilih sesuai dengan pertanyaan yang sudah disediakan.



3.14 Pertanyaan Senjata Tradisional

Pada gambar 3.14 adalah pertanyaan mengenai senjata tradisional dari Kalimantan Tengah.



3.15 Pertanyaan Rumah Tradisional

Pada gambar 3.15 adalah pertanyaan berupa rumah adat Kalimantan Tengah



3.16 Pertanyaan Pakaian Tradisional

Pada gambar 3.16 terdapat pertanyaan berupa pakaian adat dari Kalimantan Tengah.



3.17 Pertanyaan Batik Tradisional

Pada gambar 3.17 terdapat 3 pilihan yang mana pemain harus memilih gambar motif batik adat dari Kalimantan Tengah.



3.18 Pertanyaan Tumbuhan Khas

Pada gambar 3.18 terdapat pertanyaan mengenai tumbuhan khas dari Kalimantan Tengah



3.19 Pertanyaan Beladiri Tradisional

Pada gambar 3.19 terdapat pertanyaan berupa beladiri khas dari Kalimantan Tengah



3.20 Makanan Tradisional

Pada gambar 3.20 terdapat pertanyaan yang manakan makanan khas dari Kalimantan Tengah



3.21 Tarian Tradisional

Pada gambar 3.21 terdapat pertanyaan manakan yang merupakan tarian khas Kalimantan Tengah?



3.22 Pertanyaan Hewan Khas

Pada gambar 3.22 terdapat pertanyaan berupa hewan khas dari Kalimantan Tengah.



3.23 Penutup

Pada gambar 3.23 terdapat panel yang menandakan bahwa permainan sudah diselesaikan, dan pada bagian kanan bawah dari *game* terdapat akumulasi dari total poin yang berhasil di peroleh pemain.

3.7. Pengujian *Game*

Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian fungsi dalam *game* untuk memeriksa apakah *game* tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan, pengujian secara langsung terhadap *game* dengan menjalankan seluruh fungsi yang ada hasilnya akan dicatat dalam sebuah tabel. Berikut ini tabel yang berisi dari hasil pengujian :

Tabel 3.1 Pengujian *Game*

Variabel	Langkah Pengujian	Keberhasilan	Hasil
Tombol Mulai	Menekan tombol mulai	Menampilkan intro pertanyaan	Berhasil
Tombol pengaturan	Menekan tombol pengaturan	Menampilkan menu pengaturan	Berhasil
Tombol pilihan jawaban benar	Menekan pilihan jawaban benar	Menampilkan panel informasi jawaban benar	Berhasil
Tombol pilihan jawaban salah	Menekan pilihan jawaban salah	Menampilkan panel informasi jawaban salah	Berhasil
Tombol informasi	Menekan tombol informasi	Menampilkan data pembuat *game*	Berhasil
Tombol keluar	Menekan tombol keluar	Keluar dari permainan	Berhasil

Hasil pengujian ini menyimpulkan bahwa setiap fungsi yang terkait dengan tombol-tombol dalam permainan telah memenuhi persyaratan desain yang telah ditetapkan.

BAB IV
PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam pengembangan *game* edukasi budaya Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio*, beberapa masalah yang dihadapi berhasil diidentifikasi. Masalah utama meliputi kurangnya pemahaman generasi muda tentang budaya Kalimantan Tengah, keterbatasan akses informasi mengenai budaya Kalimantan Tengah, dan kurangnya minat belajar siswa SD terhadap budaya tersebut. Untuk mengatasi masalah-masalah ini, pendekatan yang tepat dilakukan dengan menggunakan media interaktif, menyediakan konten yang lengkap, mengimplementasikan prinsip gamifikasi, dan melibatkan ahli budaya dalam pengembangan *game*. Selama proses perancangan dan produksi *game*, berbagai komponen utama seperti konsep *game*, desain *game*play, *Storyboard*, dan *aset game* telah berhasil dirancang dan diimplementasikan sesuai rencana. Hasil pengujian menunjukkan bahwa setiap fungsi tombol dalam *game* telah memenuhi persyaratan desain yang telah ditetapkan.

4.2. Saran

Berdasarkan pengembangan *game* edukasi budaya Kalimantan Tengah menggunakan *Microsoft Visual Studio*, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

a. Menambahkan variasi tingkat kesulitan untuk meningkatkan daya tarik *game*, disarankan untuk menyediakan variasi tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat pengetahuan pemain. Hal ini

akan memungkinkan pemain untuk mengatasi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

b. Melakukan pengujian dengan melibatkan pengguna asli *game*, seperti siswa/i Sekolah Dasar. Dengan demikian, dapat diperoleh umpan balik yang berharga untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna.
c. Desain dari *game* sebaiknya dapat dibuat agar lebih menarik dengan tampilan yang lebih sesuai dengan siswa/I Sekolah Dasar.
d. Bagian point sebaiknya di jadikan 10 poin daripada 1, dan ketika pemain menjawab jawaban yang salah sebaiknya memunculkan penjelasan sesuai dengan jawaban yang dipilih.
e. Ketika menyelesaikan *game* ada tambahan popup kalimat selamat setelah menyelesaikan semua pertanyaan dari game ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asmiatun, Siti, and Astrid Novita Putri. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity.* Yogyakarta: Deepublish.

Blazing, Ali. 2019. *Belajar ASP. NET CORE MVC Dengan Visual Studio 2017.* Yogyakarta: Dibuild.

Hasniati, Sri Indaryanti, Daniel Suranta Ginting, Dwi Agustina, Zahri Darni, Olivia Suyen Ningsih, Kurniawaty, et al. 2023. *Asuhan Keperawatan Klien Dengan Gangguan Sistem Endokrin.* Yogyakarta: Global Eksekutif Teknologi.

Juddi, Moh Faidol. 2019. *Komunikasi Budaya Dan Dokumentasi Kontemporer*. Sumedang: Unpad Press.

Pane, Syafrial Fachri, Mochamad Zamzam, and Muhamad Diar Fadillah. 2020. *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online.* Bandung: Kreatif.

Putri, Weni Lestari, and Nanda Jarti. 2022. *Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile.* Batam: CV Batam Publisher.

Rahayu, Woro Isti, Ravi Rahmatul Fajri, and Parhan Hambali. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan Dari Website Ke Media Sosial Berbasis DesktoP*. Bandung: Kreatif.

Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2.* Jakarta: Maskha.

Rossanty, Yossie, Muhammad Dharma Tuah Putra Nasution, and Firman Ario. 2018. *Consumer Behaviour in Era Millennial.* Jakarta: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI.

Soedarwo, Vina Salviana Darvina, Muhammad Hayat, and Ratih Juliati. 2022. *MONOGRAF Membangun Desa Wisata Tangguh Dalam Perspektif Sosiologis.* Malang: UMMPress.

Wali, Muhammad. 2018. *Membangun Aplikasi Windows dengan Visual Basic.NET 2015 Teori dan Praktikum.* Banda Aceh: KITA Publisher.

LAMPIRAN

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. 005/STMIK-4.E.1/AU/I/2023

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

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Dewanto Zulkarnain, SH., M.Pd
NIK : 198804172015101
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Yazidhan Dachri
Np Handphone : 082253494517
NIM : E2057401002
Judul TA : Rancang Bangun *Game* Edukasi Budaya Khas Kal-Teng Menggunakan Ms. Visual Studio
Berlaku s/d : 01 Februari 2024

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

Palangkaraya, 01 Februari 2023
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

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

Dipindai dengan CamScanner

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. 047/STMIK-4.E.1/AU/VI/2023

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

1. Nama : Suparno, M.Kom
   NIK : 196901041995105
   Sebagai Ketua
2. Nama : Arliyana, M.Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Dewanto Zulkarnain, S.H.,M.Pd
   NIK : 198804172015101
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Yazidhan Fachri
NIM	: E2057401002
Hari / Tanggal	: Kamis, 22 Juni 2023
Waktu	: 08.00WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Rancang Bangun *Game* Edukasi Budaya Khas Kal-Teng Menggunakan Aplikasi *Microsoft Visual Studio*

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

Palangkaraya, 19 Mei 2023
An. Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK. 198501102012004

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

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 463/STMIK-E.1/../IV/VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala UPT Museum Balanga**
Jl. Tjilik Riwut No.Km. 2.5
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	:	YAZIDHAN FACHRI
NIM	:	E2057401002
Prodi (Jenjang)	:	Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (6)
Lama Penelitian	:	23 Juni 2023 s.d 23 Juli 2023
Tempat Penelitian	:	Museum Balanga

Dengan judul Tugas Akhir:

Rancang Bangun Game Edukasi Tebak Gambar Menggunakan Ms. Visual Basic

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 23 Juni 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Yazidhan Fachri
Nim	: E2057401002
Jurusan	: Manajemen Informatika
Tempat Penelitian	: Museum Balanga
Alamat	: Jl. Tjilik Riwut No.Km. 2,5 Palangka Raya

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 3 Juli 2023	Menemui Kepala UPT Museum Balanga untuk meminta izin penelitian.
2	Selasa,4 Juli 2023	Melakukan Wawancara dengan Kepala UPT dan diarahkan untuk menemui kasubag bidang umum.
3	Rabu, 5 Juli 2023	Melakukan observasi di museum dengan mengambil beberapa gambar yang ada di museum itu.

Palangka Raya 6 Juli 2023

Narasumber

Mahasiswa

Yazidhan Fachri

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR WAWANCARA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	**Apa saja budaya yang ada di Museum Balanga ini?**	Budaya yang ada dimuseum Balanga ada banyak seperti pakaian adat daerah, senjata khas adat daerah, alat musik khas adat daerah, dan lainnya.

Palangkaraya, 6 Juli 2023

Narasumber

PEMERINTAH PROVINSI DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA UPT MUSEUM "BALANGA" KALIMANTAN TENGAH

Hajeri, S.E

Mahasiswa

Yazidhan Fachri

Dipindai dengan CamScanner

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 2023

1. Hari/Tanggal Ujian : kamis / 22/06/2023
2. Waktu (Jam) : 08.00 WIB sampai dengan 10:00 WIB
3. Nama Mahasiswa : Zaidhan Fachri
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2057405002
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2020
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Rancang bangun game edukasi budaya kaltim menggunakan ms visual studio
8. Dosen Penguji :

	Nama		Nilai	Tanda Tangan
1.	Suparno	=	2	( )
2.	Ari'yana	=		( )
3.	Deusanto 2	=		( )

9. Hasil Ujian : LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 78,0
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 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, 22-06-2023

Mengetahui
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Ari'yana, M.Kom
NIK. 1985100820100002

Ketua Penguji

Suparno
NIK

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

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

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 : Yazidhan fachri
NIM : E2057401002
Tanggal Persetujuan Judul : 20 Januari 2023
Judul Tugas Akhir : Rancang bangun game edukasi budaya khas kalteng menggunakan ms. visual studio

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	22/5 23		KATA ASING DIBUAT MIRING	
2.	25/5 23		Revisi BAB I untuk bab 2 dan 3	
3.	29/5 23		1. cover tidak sesuai pedoman 2. Bab I paragraf 3, kalimatnya diganti. untuk membantu masyarakat dalam mengenali budaya kalimantan, maka diperlukan aplikasi game yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk memperjari budaya khas kalimantan 3. untuk penomoran TA cek pedoman 4. tidak perlu pakai metode SDLC, cukup perpustakaan observasi/wawancara/ dokumentasi.	
4.	26/5 23		5. istilah kunci rancang bangun, sampel edukasi, budaya, microsof visual studio lanjut bab 2 1. pastikan halaman referensi jelas 2. dibuktikan dalam daftar pustaka 3. kesimpulan dari penulis harus sesuai dengan penelitian dan para ahli	
5.	8/6 23		4. penilitian sesuai kata kunci. 5. analisis masalah tidak perlu biar ppt point bisa diurai kan dalam bentuk paragraf. rancang anwar tidak perlu powerpoint story board harus ada.	
6.	10/6 23		hilangkan istilah level game ini sudah tergantikan menjelaskan dalam saran untuk penulis selanjutnya agar bisa mengembangkan game ini. ACC	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

.....DEWANTO.....

Dipindai dengan CamScanner

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 : Yazidhan Fachri
NIM : E2057401001
Tanggal Persetujuan Judul : 20 Januari 2023
Judul Tugas Akhir : Rancang bangun game edukasi budaya kalimantan tengah menggunakan ms. visual studio 2010

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	15/6 23		- LENGKAP LAMPIRAN & DAFT PUSTAKA TABEL/GAMBAR - KATA ASING DIMIRINGKAN - KUTIPAN RAPAT	
	17/6		- KATA KUNCI - DAFT PUSTAKA SESUAIKAN DGN TINJAUAN PUSTAKA -	
	19/6		ACC	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Arlin

Dosen Pembimbing II,

DEWANTO, Z.


FOTO-FOTO KEPALA UPT. MUSEUM "BALANGA"
KALIMANTAN TENGAH
PERIODE 1990 SAMPAI SEKARANG



