

AS'AD SAMSUL ARIFIN, 19.240.0172
GAME PENGENALAN TANAMAN OBAT BERBASIS ANDROID DI
BALAI PELAYANAN DAN SAINTIFIKASI JAMU KOTA PEKALONGAN,
dibawah bimbingan Bapak Much. Rifqi Maulana, M.Kom. dan Nur Ika R.,
M.Kom.

92 + xcii halaman / 54 gambar / 11 tabel / 25 daftar Pustaka.

ABSTRAK

Proses edukasi pengenalan yang berlangsung saat ini terhadap kelompok siswa yang datang ke Balai Pelayanan dan Saintifikasi Jamu (BPSJ) adalah melalui sosialisasi secara langsung dengan bahan ajar yang ada menggunakan media tanaman sebagai sarana pengenalan. Kekurangan dari proses sosialisasi ini adalah kelompok siswa hanya memperoleh materi saat melakukan kunjungan dan tidak ada bahan ajar mandiri sehingga materi yang di sosialisasikan mudah lupa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut di buatlah Game Pengenalan Tanaman Obat berbasis Android yang dibangun dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang memiliki tahapan Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution). Sistem dirancang dengan menggunakan Flowchart, Lembar Kerja Tampilan (LKT), dan Storyboard. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Construct 2. Sistem diuji dengan menggunakan metode Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Hasil dari aplikasi ini adalah Game Pengenalan Tanaman Obat Berbasis Android yang berisikan materi tentang tanaman obat. Sistem yang dibangun dapat menjadi media bantu bahan ajar mandiri untuk mempermudah proses pengenalan tanaman obat ke kelompok siswa. Dalam aplikasi ini masih sederhana dan hanya bisa digunakan pada android saja, sehingga perlu dikembangkan dan disempurnakan agar bisa dipakai diberbagai sistem operasi seperti IOS dan Desktop.

Kata Kunci : Game, Game Edukasi, Tanaman Obat, Android

AS'AD SAMSUL ARIFIN, 19.240.0172
GAME PENGENALAN TANAMAN OBAT BERBASIS ANDROID DI
BALAI PELAYANAN DAN SAINTIFIKASI JAMU KOTA PEKALONGAN,
under the guidance Much. Rifqi Maulana, M.Kom. and Nur Ika R., M.Kom.
92 + xcii pages / 54 images/ 11 tables / 25 libraries

ABSTRACT

The introductory educational process that is currently taking place for groups of students who come to the Herbal Medicine Service and Saintification Center (BPSJ) is through direct socialization with existing teaching materials using plant media as a means of introduction. The disadvantage of this socialization process is that student groups only receive material during visits and there are no independent teaching materials so that the material being socialized is easily forgotten. To overcome this problem, an Android-based Medicinal Plant Introduction Game was created which was built using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which has the stages of Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing and Distribution. The system is designed using Flowcharts, Display Worksheets (LKT), and Storyboards. This application was made using Construct 2 software. The system was tested using the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT) methods. The result of this application is an Android-based Medicinal Plant Introduction Game which contains material about medicinal plants. The system built can be a supporting medium for independent teaching materials to facilitate the process of introducing medicinal plants to groups of students. This application is still simple and can only be used on Android, so it needs to be developed and refined so that it can be used on various operating systems such as iOS and Desktop.

Key Word : Game, Educational Games, Medicinal Plants, Android