

ABSTRAK

Tiara Sekar Salsabila, 57418079

PEMBUATAN GAME MEMILAH SAMPAH UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID

Skripsi. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2022

Kata Kunci : Aplikasi, *Game*, Sampah, Unity.

(x + 63 Halaman + Lampiran)

Masalah sampah yang terjadi di Indonesia masih belum bisa diatasi dengan baik, karena banyaknya limbah sampah yang dihasilkan dan kurangnya tempat pembuangan sampah. Dengan memilah sampah dan membuang berdasarkan jenisnya maka akan memudahkan untuk melakukan proses mendaur ulang sampah yang tadinya sudah tidak terpakai menjadi barang yang baru, atau mengubahnya menjadi kompos. Tujuan dari penulisan ilmiah ini adalah membuat aplikasi *game* edukasi pengenalan jenis sampah untuk anak, di mana anak diminta membedakan dan memilah sampah berdasarkan jenisnya, organik atau anorganik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pustaka dan metode SWDLC. Aplikasi *game* Memilah Sampah telah berhasil dibuat dengan melalui tahapan analisa, perancangan, dan pembuatan. *Game* yang dibuat terdiri dari 3 level, halaman how to play dan halaman about. Berdasarkan hasil pengujian *Blackbox* yang telah dilakukan terhadap aplikasi *game* yang dibuat, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* Memilah Sampah berbasis Android ini telah berjalan dengan baik sesuai rancangan, di mana menu-menu dalam aplikasi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai skenario. Sedangkan berdasarkan hasil pengujian perbandingan tampilan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* dapat berjalan dengan lancar, tata letak sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan tampilan layar aplikasi *fullscreen* pada semua device yang di uji coba. Tetapi pada *device* Samsung Tab A tampilan dari aplikasi *game* sedikit terpotong.

Daftar Pustaka (2002-2020)