

ABSTRAK

Arsya Naufaldi.11119067

PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGETAHUAN UMUM INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY2D

Penulisan Ilmiah, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2022.

Kata Kunci : Indonesia, *Game* Edukasi, Unity2D, Firebase, Android

(xv + 81 + Lampiran)

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya data dari survei PISA menunjukkan Indonesia termasuk paling rendah dalam literasi dan permainan *game* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan yang cukup esensial di semua kalangan dan *game* juga paling banyak disukai. Fungsi *game* tidak hanya sebagai sarana hiburan dan sarana penghilang penat, tetapi *game* bisa sebagai sarana edukasi, seperti *game puzzle* ataupun *game kuis trivia*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan, wawasan, dan literasi pada masyarakat Indonesia agar masyarakat paham dengan hal-hal yang ada di negara Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE dengan 5 tahapan, antara lain menganalisis kebutuhan pada aplikasi (Tahapan Analisis), mendesain rancangan aplikasi dengan membuat rancangan tampilan aplikasi dan rancangan alur UML (Tahapan Desain), mengembangkan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan menggunakan Unity 2D, Google Firebase, dan Microsoft Visual Studio (Tahapan Pengembangan), mengunggah aplikasi di itch.io atau tempat *publish game* lainnya agar dapat diunduh oleh masyarakat (Tahapan Implementasi), dan menguji kelayakan aplikasi dengan uji coba *black box* (Tahapan Evaluasi). Aplikasi *game* yang bernama Kuis Pahami Indonesia akan menampilkan tampilan permainan kuis beserta fitur-fitur yang ada di aplikasinya, yaitu fitur Registrasi Akun, Kuis Kasual dan Tantangan, dan *Leaderboard*. Aplikasi *game* ini bisa diunduh melalui <https://arsya78-naufaldi.itch.io/kuis-pahami-indonesia>.

Daftar Pustaka (2009-2022)