

APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN GAME ULAR TANGGA

DEWA SATRIA DANUBRATA / 123080095

Dalam perkembangan jaman saat ini *game* adalah salah satu sarana hiburan bagi manusia. *Game* di anggap sebagai hal yang menarik untuk mengisi waktu luang. Dari anak kecil hingga orang dewasa mempergunakan *game* sebagai pengisi waktu luang. Seiring dengan perkembangan teknologi dewasa ini, perkembangan *game* juga berjalan sangat cepat. Tidak heran dalam hitungan hari saja terdapat banyak sekali macam – macam *game* baru yang dapat kita temui. Hal ini menjadi perhatian sangat penting khususnya bagi orang tua yang memiliki anak. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi ini dengan media *game* ular tangga untuk pembelajaran dan pengenalan kebudayaan Indonesia.

Aplikasi ini dibuat untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang kebudayaan Indonesia. Dalam aplikasi akan menampilkan gambar kebudayaan yang ada di Indonesia beserta penjelasannya, seperti rumah adat, tarian daerah, senjata daerah dan makanan khas daerah. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi ini dibangun menggunakan *adobe flash* dan *adobe photoshop*. Bahasa yang digunakan adalah Actionscript.

Aplikasi ini dibuat dengan menambahkan gambar, teks, suara dan animasi yang diproses untuk memenuhi kebutuhan media sebagai pendukung pembelajaran yang menarik pengetahuan masyarakat. Dengan aplikasi ini seseorang dapat mempelajari dan mengetahui lebih jauh tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

Disetujui

Koordinator Tugas Akhir

Yuli Fauziah, S.T.,M.T
NPY. 2 7017 980180

Studi Pustaka

Judul Skripsi : Game Teka-Teki Silang Pengenalan Komputer.

Judul	Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia Menggunakan Game Ular Tangga	Game Teka-Teki Silang Pengenalan Komputer
Penulis	Dewa Satria Danubrata	Sulfan
Jenis Aplikasi	Desktop	Desktop
Aplikasi yang digunakan	Adobe Flash CS 3, Cool Edit Pro dan Adobe Photoshop CS3	Macromedia Flash 8, Cool Edit Pro, Adobe Photoshop CS2, Corel Draw
Metode yang digunakan	Pengembangan multimedia	Pengembangan Multimedia

Studi Pustaka

Studi pustaka pada penelitian ini mempelajari aplikasi penelitian yang dilakukan oleh Sulfan (2008) dengan judul “Game Teka-Teki Silang Pengenalan Komputer” mahasiswa STMIK Widya Pratama Pekalongan jurusan Teknik Informatika

Berikut adalah perbandingan yang di lakukan dengan penelitian yang sudah ada

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan Studi Pustaka

No.	Perbandingan	Penelitian sebelumnya	Penelitian ini
1.	Judul	Game Teka-Teki Silang Pengenalan Komputer	Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia Menggunakan Game Ular Tangga
2.	Bahasa pemrograman	Actionscript	Actionscript
3.	Jenis Aplikasi	Mutimedia	Multimedia
4.	Aplikasi yang digunakan	Adobe Flash CS 3,Cool Edit Pro dan Adobe photoshop CS3	Macromedia Flash 8,Cool Edit Pro,Adobe Photoshop CS2,Corel Draw
5.	Metode yang digunakan	Pengembangan Multimedia	. Pengembangan Multimedia