

## *Game* Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android*

Ahmad Lukman Nursyafi<sup>1</sup>, Yudi Ramdhani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: <sup>1</sup>ahmadlukmann04@gmail.com, <sup>2</sup>yudiramdhani.yrm@gmail.com

### Abstrak

Pada zaman ini tidak sedikit generasi muda yang tidak tau akan makanan khas sunda, yang diketahui oleh generasi muda adalah makanan modern yang sedang *viral* seperti burger, sushi, *toast boba*, steak, *dessert box* dan lain- lain ketimbang makanan khas daerahnya sendiri. Maka dari itu tidak sedikit generasi muda yang minim akan pengetahuan tentang makanan khas daerahnya masing-masing khususnya makanan khas sunda, maka dari itu dibutuhkannya media untuk menarik minat generasi muda untuk menambah wawasan mereka terhadap makanan khas sunda, berdasarkan hal dibuatlah *Game* Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android* yang berisi pengenalan makanan khas sunda dan bertujuan tunuk mengedukasi serta menambah wawasan generasi muda. *Game engine* yang digunakan dalam pembuatan *Game* Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android* ini menggunakan Construct 3. *Game* Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android* ini dibuat untuk menambah pengetahuan atau wawasan siswa/sisi dan para pengajar di SDN 225 Mekargalih. Dalam penelitian *Game* Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android* ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D), yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

**Kata kunci**— Construct 3, *Game* Edukasi, Makanan Khas Sunda

### Abstract

*At this time, not a few young people do not know about Sundanese specialties, what the younger generation knows are modern foods that are currently viral, such as burgers, sushi, boba toast, steak, dessert boxes and others rather than their own regional specialties. Therefore, not a few young people have minimal knowledge about their respective regional specialties, especially Sundanese specialties, therefore media is needed to attract the interest of the younger generation to add to their insights about Sundanese specialties, based on this an Educational Game About Food Introduction was made. Typical Sundanese Based on Android which contains an introduction to typical Sundanese food and aims to educate and add insight to the younger generation. The game engine used in making this Android-based educational game about introducing Sundanese specialties uses Construct 3. This Android-based educational game about introducing Sundanese specialties is made to add to the knowledge or insights of students/sides and teachers at SDN 225 Mekargalih. In this educational game research about the introduction of Android-based Sundanese specialties, the Research & Development (R&D) method is used in education and learning..*

**Keywords**— Construct 3, Educational Game, Sundanese Typical Food

---

**Corresponding Author:**

**Yudi Ramdhani,**

Email: yudiramdhani.yrm@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada zaman ini semakin banyaknya produk makanan yang beredar di kota besar maupun kota kecil, dan jenis makanan yang beredar merupakan makanan kekinian yang sedang *hype* atau sedang *viral* seperti burger, fried chicken, toppoki, robboki, sushi, ramen, dessert box, croffle, dan sebagainya. Sehingga tak banyak dari generasi muda yang lupa akan makanan khas makanan daerahnya masing-masing, dan makanan yang di ketahui oleh anak muda zaman sekarang adalah makanan kekinian yang sedang *hype*. Pada zaman ini/zaman *modern* semakin canggihnya teknologi terutama dalam hal *game* yang beredar di kalangan masyarakat, *game* yang beredar di masyarakat kebanyakan *game* yang bersifat menghibur dan kurang meng edukasi khususnya kurang mengedukasi generasi muda. Perlu diketahui kata *Game* berawal dari bahasa Inggris yaitu “*Games*”. Menurut kamus bahasa Indonesia istilah “*Game*” adalah permainan. Permainan menurut hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang bisa diartikan juga sebagai *arena* keputusan dan aksi pemainnya biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing* [1]. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori tersebut dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan”, sebuah *game* terdapat target-target yang ingin dicapai oleh para pemain. Permainan merupakan sebuah aktivitas yang kompleks namun di dalamnya terdapat beberapa peraturan, bermain dan budaya [2]. Sebuah permainan merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, yang sehingga membuat pemain berinteraksi langsung, dan bisa di katakan pada zaman ini *game* merupakan sesuatu yang sangat penting untuk dimainkan pada era *modern* ini karena *game* juga sangat bermanfaat bagi setiap kalangan khususnya bagi generasi penerus bangsa, contohnya *game* edukasi bermanfaat untuk memberi pengetahuan melalui sebuah *game* supaya pemain tidak bosan dalam belajar suatu hal serta membuat pemain lebih mudah memahami suatu materi, contoh lainnya juga *game* strategi yang dimana bermanfaat bagi pemain untuk mengasah otak dan logika dalam mengasah dalam merancang suatu strategi, mengasah kreatifitas, mengasah imajinasi dan mengasah konsentrasi [3].

*Game* edukasi merupakan suatu tipe permainan yang dibuat secara khusus untuk dijadikan sebuah media atau alat yang digunakan untuk mengajari banyaknya orang melalui sebuah materi yang berisikan suara, teks, gambar, *video*, dan animasi [4], yang di mana inti dari sebuah materinya membahas suatu subjek-subjek tertentu, yang di mana memiliki sebuah tujuan untuk memperluas konsep, memberikan suatu pemahaman yang lebih baik dari materi-materi yang mengajarkan suatu peristiwa sejarah maupun sebuah budaya dan dapat pula mengajarkan seorang pengguna dari *game* edukasi ini dengan baik, karena tentu saja mereka juga dapat bermain sambil belajar dengan lebih mudah [5].

Pada zaman ini perkembangan teknologi sangat berkembang dengan pesat yang membuat masyarakat semakin haus akan informasi terutama dalam bidang *mobile programming* dalam suatu aplikasi *mobile*, aplikasi *mobile* sangat berkembang pesat saat ini karena aplikasi *mobile* sangat membantu pengguna dalam kehidupan sehari-hari, dan ketika akan menjalankan suatu aplikasi *mobile* kita harus menggunakan sebuah sistem operasi *mobile* yang terdiri dari bahasa pemrograman [6], dari tahun-ketahun sistem operasi *mobile* semakin berkembang dengan pesat salah satu contohnya yaitu sistem operasi android, dan perlu di ketahui juga android merupakan sebuah Sistem Operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, aplikasi [7].

Makanan khas merupakan makanan yang khusus atau istimewa yang hanya dapat di temukan di daerah asalnya, makanan khas daerah juga mempunyai arti yang mengacu terhadap makanan yang akan menjadi keistimewaan dari daerah tersebut dan tidak dapat ditemukan pada daerah lain [8], khususnya dalam makanan sunda pasti memiliki makanan khasnya tersendiri

yang sudah di wariskan secara turun-temurun contohnya seperti karedok dengan lalapan mentah dan juga sambal [9].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode Research and Development(R&D)

Metode penelitian ini merupakan metode yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang di gunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Metode ini di awali dengan *research* atau penelitian dan di lanjutkan dengan melakukan *development* atau pengembangan [10].



Gambar 1. Diagram *Research & Development*

Pada Gambar 1 diatas merupakan tahapan penelitian dengan metode R&D dengan penjelasan sebagai berikut :

#### 1. Potensi dan Masalah

Pada tahapan ini di awali dengan mencari permasalahan hanya ada di sekitar yang kemudian akan diselesaikan. Mencari tujuan dari penggunaa aplikasi, siapa pengguna dari aplikasi tersebut dan deskripsi dari komponon-komponen produk dan penggunaannya.

#### 2. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan proses pengumpulan data baik dari buku, jurnal dan wawancara yang di ambil dari guru prakarya di SDN 225 Mekargalih.

#### 3. Design Product

Pada tahapan ini dilakukan design atau pembuatan *storyboard* untuk aplikasi yang akan dikembangkan.

#### 4. Validasi Data

Pada tahapan ini dilakukan validasi data atau uji coba di SDN 225 Mekargalih

#### 5. Revisi Produk

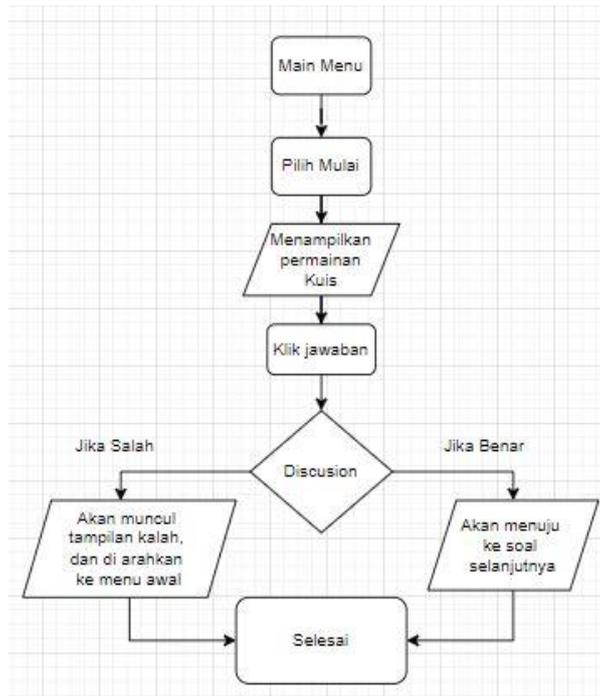
Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan atau *revisi* pada aplikasi yang di kembangkan

### 2.2. Desain Penelitian

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan design kebutuhan *user* dan kebutuhan *system*. Untuk kebutuhan pengguna dilakukan perancangan *design user interface*, sedangkan untuk *design* kebutuhan *system* dilakukan dengan menggunakan *storyboard*. *Design flowchart* pengembangan aplikasi *game quiz* Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android* ini bertujuan untuk menggambarkan alur proses *system* dalam *game* :

#### a. Kuis

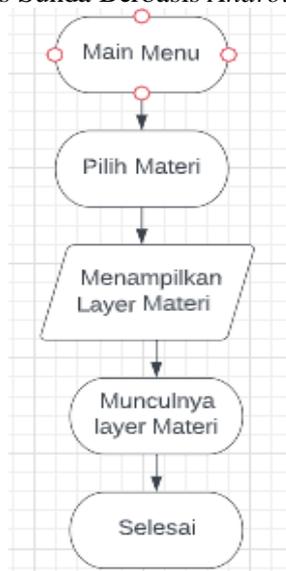
Bagian kuis merupakan bagian di mana kita memainkan *game* Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android*.



Gambar 2. Diagram Kuis

b. Materi

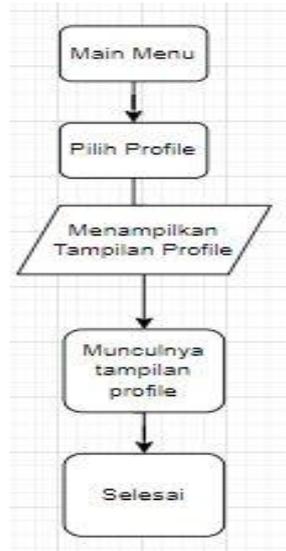
Pada bagian Materi ini kita bisa mengetahui isi materi yang disediakan untuk *user* pada *game* Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android*.



Gambar 3. Diagram Materi

### c. Profile

Bagian *profile* merupakan bagian dimana kita bisa mengetahui *profile* pembuat *game* Pengenalan Makanan Khas Sunda Berbasis *Android*.



Gambar 4. Diagram Profile

### 2.2.3 Storyboard

*Storyboard* merupakan gambaran panduan mendetail mengenai *system* yang di buat dan menunjukkan tampilan dari sistem tersebut. Dalam *storyboard* akan di tunjukan juga *element* multimedia yang digunakan pada setiap scenenya. dan *Construct 3* ini adalah menyediakan *editor visual* untuk *storyboard*, tempat *user* dapat menata dan *mendesign* antarmuka pengguna aplikasi yang anda buat dengan menambahkan tampilan seperti tombol, tampilan gambar dan tampilan *text* ke adegan, selain itu *storyboard* memungkinkan anda juga untuk menghubungkan suatu tampilan ke objek pengontrolnya. *Storyboard* dari sistem ini terdiri dari :



Gambar 5. Storyboard

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Pengembangan Game

##### 1) Tampilan Awal

Pada tampilan awal akan langsung menuju *main menu*, yang di mana di bagian ini terdapat 3 tombol yakni tombol mulai, *profile* dan keluar dari *game*.



Gambar 6. Main Menu

##### 2) Tampilan Kuis

Pada tampilan ini, saat kita klik tombol mulai *system* akan langsung menuju tampilan kuis, yang di mana kuis ini berupa soal dan kita harus memilih jawaban yang tersedia.



Gambar 7. Tampilan Soal

3) Tampilan Kalah

Pada tampilan ini merupakan tampilan ketika kita menjawab jawaban dengan salah, dan di sediakan tombol *menu* untuk di alihkan ke *main menu*.



Gambar 8. Tampilan Jawban Salah

4) Tampilan Benar

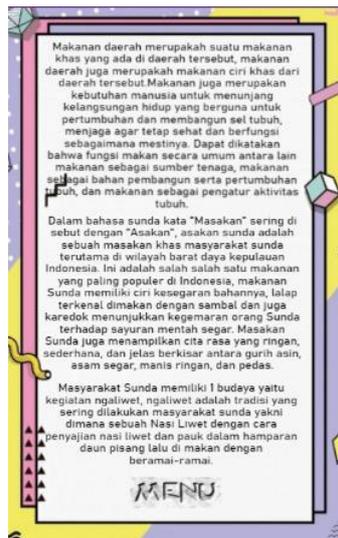
Pada tampilan ini merupakan tampilan ketika kita menjawab pertanyaan dengan benar, lalu akan langsung di alihkan ke soal berikutnya.



Gambar 9. Tampilan Jawaban Benar

5) Tampilan Materi

Pada bagian ini merupakan materi singkat tari pembuat *game* untuk *user* yang bertujuan untuk menambah pengetahuan *user* yang memainkan *game* ini.



Gambar 10. Tampilan Profile

### 6) Tampilan *Profile*

Pada tampilan ini merupakan *profile* singkat dari pembuat *game* atau *creator*.



Gambar 11. Tampilan Profile

### 3.2 Pengujian Modul

Pada bagian pengujian ini berfungsi untuk memeriksa program yang di buat telah cocok dengan perancangan atau belum, apakah ada *bug* entah itu apda tombol hingga *sound* sekalipun. Pada pengujian kali ini di lakukan dengan cara pengujian pengujian *blackbox* lalu melakukan *testing* pada beberapa *smartphone*.

### 3.3 Blackbox Testing

#### Main Menu

Pada bagian ini melakukan pengujian pada *main menu*

Tabel 1. Main Menu

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Pengujian Tombol Mulai	Menampilkan Halaman Kuis	Sesuai	<i>Valid</i>
2	Pengujian Tombol <i>Profile</i>	Menampilkan Halaman <i>Profile</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
3	Pengujian Tombol Keluar	Mengarahkan Keluar <i>Game</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

### 3.4 Pengujian Pada Bagian Kuis

Tabel 2. Pengujian Pada Bagian Kuis

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Papan Gambar	Menampilkan Soal	Sesuai	<i>Valid</i>
2	Tombol Jawaban	Apabila mengklik tombol ini misalnya mengklik tombol Benar akan menuju soal selanjutnya, apabila “Salah” akan Menuju <i>layer Game Over</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
3	Tombol <i>Menu</i>	Menampilkan <i>Main Menu</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

### 3.5 Pengujian Pada Bagian Materi

Tabel 1. Pengujian Pada Materi

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Papan Info <i>Materi</i>	Menampilkan Informasi tentang <i>Materi</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
2	Tombol <i>Menu</i>	Menampilkan <i>Scene Main Menu</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

### 3.6 Pengujian Pada Bagian Profile

Tabel 2. Pengujian Pada Bagian Profile

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Papan Info <i>Profile</i>	Menampilkan Informasi tentang <i>profile</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

2	Tombol <i>Menu</i>	Menampilkan <i>Scene Main Menu</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
---	--------------------	------------------------------------	--------	--------------

### 3.7 Pengujian Tombol Keluar

Tabel 3. Pengujian Tombol Keluar

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tombol Keluar	Menuju keluar dari <i>Game</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

## 4. KESIMPULAN

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai *Game* Edukasi Pengenalan Makanan Daerah Khas Sunda Berbasis *Android*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan terbuatnya aplikasi/*game* ini membuat wawasan atau pengetahuan para siswa/siswi bertambah, serta membuat para siswa/siswi lebih menyukai makanan khas daerahnya sejak dini, di karenakan di SDN 225 Mekargalih kurangnya pengenalan makanan khas sunda terhadap para siswa/siswinya.
2. Dengan terbuatnya aplikasi/*game* ini juga membuat anak-anak SDN 225 Mekargalih semakin tertarik mempelajari makanan khas khas yang ada di daerahnya, khususnya makanan khas sunda.
3. Dengan terbuatnya aplikasi/*game* ini guru/para pengajar semakin mudah mengajar dalam memperkenalkan makan khas sunda dan dengan terbuatnya aplikasi/*game* edukasi ini membuat guru mudah menjelaskan kepada siswa/siswi mengenai makanan khas sunda, lebih mudah memahami serta lebih membuat tertarik dalam belajar mengenal makanan khas sunda..

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Desta Cahaya Putri Enjeli. (2022). Analisis Strategi Persaingan Café Di Tuban Dengan Metode Game Theory (Teori Permainan). *Jurnal Ilmiah Matematika*, 10(02), 344–348.
- [2] Nugrananda Janttika. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- [3] Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>
- [4] Nurdiana, D., Rahadian, D., & Suryadi, A. (2017). Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/110>
- [5] Pambudi, W. A., Juardi, D., & Heryana, N. (2020). Aplikasi Edukasi Mengenal Makanan Khas Karawang Untuk Raudhatul Athfal. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(1), 67–75. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i1.782>
- [6] Katriel, J., Swendra, C. G. R., & Yudani, H. D. (2019). Perancangan Mobile Game Android Dalam Pembelajaran Berkendara Dan Lalu Lintas. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8680>

- [7] Laila, S., & Sucipto, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View. *JURNAL IPSIKOM*, Vol. 8 No. [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/180](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/180)
- [8] Hans, G., Andjarwirawan, J., & Rostianingsih, S. (2017). Pembuatan Marketplace Penjualan Makanan Khas Indonesia. *Jurnal INFRA*, Vol5. No1. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/5170>
- [9] Cahya Putri, J., Lasmanawati, E., & Setiawati, T. (2019). Pengenalan Tentang Masakan Sunda Di Kalangan Remaja Kecamatan Kiaracandong. *Media Pendidikan, Gizi Dan Kuliner*, 8(1).
- [10] Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>