

GAME MONOPOLI RUMAH ADAT INDONESIA BERBASIS ANDROID

Indonesian Traditional Home Monopoly Game Based on Android

RINI SETIAWATI

14312223

ABSTRAK

Rumah adat merupakan bentuk seni yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan Indonesia. Rumah adat Indonesia beragam mulai dari pembuatan, bentuk, fungsi serta hiasan yang diletakan pada dinding atau tiang. Saat ini dalam perkembangan jaman rumah adat Indonesia sulit untuk ditemukan. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pendukung pembelajaran yang interaktif yang mengikuti perkembangan jaman. Dalam perkembangan jaman *game* merupakan sarana hiburan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah *game* monopoli. Dengan *game* monopoli maka pengenalan rumah adat dapat dilakukan dengan menggabungkan permainan monopoli dengan properti rumah adat Indonesia. *Game* monopoli rumah adat Indonesia adalah permainan papan yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain. Dalam permainan monopoli ini terdapat sebuah algoritma *Linear Congruent Method* (LCM) yang berperan dalam pengacakan angka dadu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan studi literatur. Metode pengujian yang dilakukan menggunakan ISO 9126 dengan aspek *functionality*, *usability*, *portability*, dan *efficiency*. Pengembangan aplikasi menggunakan *software* Unity 2D dengan Bahasa pemrograman *c#* yang akan dijalankan pada *platform* android. Hasil Pengujian kualitan menggunakan ISO 9126 dari *game* monopoli rumah adat Indonesia dari aspek *functionality* adalah 100% valid, aspek *usability* diperoleh nilai 83%, aspek *portability* dengan system operasi android versi Lolipop, Marsmellow dan Nougat 100% valid, dan aspek *efficiency* diperoleh tingkat penggunaan RAM tidak mengalami kekurangan yang menyebabkan aplikasi berhenti sedangkan penggunaan CPU oleh aplikasi berada pada titik tertinggi sebesar 55% dan pada penggunaan stabil sebesar 9%.

Kata kunci : Rumah Adat Indonesia, Monopoli, *Linear Congruent Method* (LCM)