

ABSTRAK

PEMBUATAN PERMAINAN TIMUN EMAS BERBASIS ANDROID

Disusun oleh:
Agung Setiadi
14312073

Penelitian ini dilakukan atas dasar untuk membantu anak-anak untuk mengenal kembali tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk membantu anak-anak dalam mempelajari nilai moral yang ada di dalam cerita rakyat. Penelitian ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi permainan berbasis android dengan tema cerita rakyat Timun Emas.

Pada dasarnya anak-anak di Indonesia pada jaman sekarang sudah mulai melupakan budaya-budaya yang ada di negaranya sendiri. Salah satu penyebabnya adalah masuknya budaya asing yang menjadi semakin populer dan mulai menggerser budaya asli Indonesia. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi permainan bertema cerita rakyat berbasis android agar anak-anak bisa kembali tertarik dengan salah satu budaya Indonesia yang ada. Aplikasi ini diuji menggunakan metode *black box* dan manfaat aplikasi tersebut diteliti menggunakan metode kuesioner dan wawancara.

Setelah aplikasi lulus dalam pengujian *black box*, aplikasi ini diuji dan mendapat tanggapan yang positif dari kuesioner dan wawancara yang ada. Dengan hasil penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat ini bisa menjalankan tugasnya untuk membantu anak-anak dalam mengenalkan budaya cerita rakyat serta mendidik nilai moral dengan baik.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Android, Timun Emas, Unity, *Black Box*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF TIMUN EMAS GAME BASED ON ANDROID

Arranged by:
Agung Setiadi
14312073

This research was conducted on the basis of helping children to get to know about folklore in Indonesia. In addition, this research was conducted to help children learn moral values in folklore. This research was conducted by making an Android-based game application with the theme of folklore of Timun Emas.

Basically, children in Indonesia today have begun to forget the cultures in their own country. One of the reasons is the entry of foreign cultures which became increasingly popular and began to erode Indonesian native culture. Therefore the author makes an android-based folklore-themed game application so that children can be re-interested in one of Indonesia's existing cultures. This application was tested using the black box method and the benefits of the application were examined using questionnaire and interview methods.

After the application passed in black box testing, this application was tested and received positive responses from the questionnaires and interviews that were available. With the results of existing research, it can be concluded that this application can carry out its duties to help children introduce folklore culture and educate moral values well.

Keywords: Folklore, Android, Timun Emas, Unity, Black Box