



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 17%

Date: Tuesday, June 18, 2019

Statistics: 584 words Plagiarized / 3344 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

PERANCANGAN GAME EDUKASI KULNAS (KULINER NUSANTARA) DALAM MELESTARIKAN KEKAYAAN NUSANTARA MENGGUNAKAN VISUAL BASIC Rosalia Sonia Ono, Maria Bellanier Ismati Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Katolik Musi Charitas Jalan Bangau No. 60, Palembang Telp. 081273256367,081802735717 E-mail: rosaliasoniaono@gmail.com,bella@ukmc.ac.id
ABSTRAKS Makanan tradisional atau kuliner nusantara adalah identitas etnis atau negara. Di Indonesia makanan tradisional dapat ditemukan dengan mudah di setiap provinsi.

Namun, banyak masyarakat Indonesia yang tidak tahu makanan tradisional mereka dan lebih suka dengan western food atau makanan barat. Mereka juga tidak memiliki pengetahuan tentang bahan-bahan yang digunakan untuk membuat makanan barat tersebut. Salah satu penyebab fenomena ini adalah karena saat ini masyarakat Indonesia cenderung bermain game memasak dari luar negeri atau game yang tidak menambah wawasan mereka.

Tidak dapat dipungkiri bahwa jumlah permainan tersebut cukup banyak, di sisi lain jumlah permainan lokal untuk memperkenalkan makanan tradisional atau kuliner nusantara Indonesia sangat rendah dan bahkan jarang sekali dijumpai. Oleh karena itu, penelitian ini membuat game edukasi untuk memperkenalkan berbagai makanan tradisional dari seluruh wilayah di Indonesia dan bahan apa saja yang digunakan dalam membuat makanan tersebut.

Game ini dikembangkan menggunakan visual basic dengan diawali pembuatan storyboard (rancangan) dari game edukasi kuliner nusantara selanjutnya adalah proses design dan coding dari game kulnas tersebut. Game itu sendiri dapat dimainkan di

komputer pribadi, dengan memiliki berbagai menu seperti mengenalkan 3 makanan yang khas dari 32 provinsi yang tentunya jarang didengar dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan makanan tersebut.

Dan kuis pengetahuan tentang bahan yang digunakan untuk membuat makanan-makanan khas di masing-masing provinsi. Kata Kunci:Game Edukasi, Kuliner Nusantara (Makanan Tradisional), Visual Basic.

PENDAHULUAN Latar Belakang Negara Indonesia yang mempunyai beragam budaya salah satunya adalah makanan.

Menurut Sastroamidjojo dalam (Eliazer, 2013) menyatakan bahwa makanan juga bisa digunakan sebagai identitas suatu negara yang dapat membedakan dengan negara lain. Bukan hanya itu, makanan juga bisa membedakan antar daerah dalam negara tersebut. Begitu juga dengan negara Indonesia yang mempunyai beragam jenis makanan yang dapat membedakan antara daerah satu dengan daerah lain.

Menurut Nurhidayat, menyatakan bahwa tidak sedikit makanan tradisional atau khas Indonesia yang mulai langka, bahkan telah punah tergusur zaman dan tidak dipungkiri generasi muda sekarang lebih menyukai makanan cepat saji dari negara Asing dari pada makanan tradisional asli Indonesia (Nurhidayat, 2012). Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat zaman dulu menyukai makanan lokal dan karena pergeseran zaman, sehingga dizaman sekarang masyarakat lebih menyukai makanan luar negeri dari pada makanan lokal, maka harus ada tindakan untuk mengenalkan pada masyarakat tentang makanan khas Indonesia.

Banyak cara untuk mengenalkan makanan, mulai dari makanan nonlokal atau makanan lokal. Bisa melalui buku-buku, internet, majalah, tabloid dan lain lain. Media untuk memperkenalkan budaya tersebut di antaranya adalah produk teknologi berupa mobile gadget yang kini kian digemari (Imania, Larasati, Sihombing, Maslan, Mutiaz, & Rizky, 2014). Industri game sendiri pada saat ini merupakan salah satu industri yang tengah berkembang dan disukai banyak orang.

Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jenis-jenis game baru. Namun game-game yang tersedia lebih mengenalkan makanan non-lokal dan cepat saji dari pada makanan Indonesia, dapat dibuktikan ketika mencari permainan memasak pada internet banyak game-game yang tersedia adalah game memasak makanan non-lokal dan makanan cepat saji. Maka diperlukan pengenalan makanan dari berbagai daerah di Indonesia melalui game edukasi yang berfungsi untuk menumbuhkan, pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, emosi, sikap dan nilai-nilai kebudayaan bagi pengguna game (Al Irsyad & Maisyaroh). Game edukasi adalah permainan serius yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan dan pengetahuan.

Aplikasi game edukasi pengenalan makanan khas daerah di Indonesia memudahkan masyarakat umum untuk mengingat, mengenal bahan-bahan dan cara membuat sebuah makanan, sehingga banyak orang tertarik untuk memainkannya. Selanjutnya dapat dipraktekkan di dunia nyata karena semua bahan makanan tersedia dan mudah diperoleh. Aplikasi game edukasi Pengenalan makanan khas Asli Indonesia dalam

penelitian ini menggunakan Visual Basic dimana visual basic merupakan software yang mudah dalam pengoperasian dan terintegrasi untuk membuat game, dan aplikasi lainnya (Al Irsyad & Maisyaroh).

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan aplikasi belajar sambil bermain yang dapat dioperasikan menggunakan computer. Berdasarkan hal tersebut maka semua orang dapat mengenal kuliner tradisional Indonesia beserta bahannya dan diharapkan dapat diterapkan dalam dunia nyata. 1.2. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapat rumusan masalah dalam pembuatan game edukasi kuliner Nusantara yaitu: 1.

Bagaimana merancang game edukasi kulnas (kuliner nusantara) dalam melestarikan kekayaan nusantara menggunakan visual basic ? 1.3 Tujuan Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapat tujuan pembuatan game yaitu : Merancang game edukasi kulnas (kuliner nusantara) dalam melestarikan kekayaan nusantara menggunakan visual basic. 1.4 Tinjauan Pustaka 1.4.1 Landasan Teori a.

Game Edukasi Game yang memiliki content pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing untuk mencari tahu dan minat belajar sambil ber- "game", sehingga dengan perasaan senang diharapkan bisa lebih mudah memahami yang disajikan.

Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan game, sehingga semua orang dapat belajar melalui media berupa permainan yang menyenangkan dan game edukasi dapat meningkatkan daya ingat akan hal apa yang disampaikan melalui game tersebut (Pujiadi, 2012). b. Visual Basic Visual Basic 2010 merupakan program event-driven, artinya program menunggu pengguna melakukan sesuatu ("event") seperti klik pada ikon, dan kemudian program akan merespons ("driven"). Karena penggunaannya mudah.

Visual Basic memungkinkan programmer pemula untuk menciptakan aplikasi-aplikasi berbasis windows yang menarik. c. Kuliner Nusantara Kuliner adalah suatu bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari, kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari, mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah.

Sedangkan pengertian "Nusantara" memiliki arti "di antara dua benua dan dua samudera" istilah nusantara ini dengan cepat menjadi populer penggunaannya sebagai alternatif dari nama Hindia Belanda. Sampai hari ini istilah nusantara tetap di pakai untuk menyebutkan wilayah tanah air kita dari Sabang sampai Merauke (Oda,2012).

Berdasarkan pengertian di atas, kuliner nusantara menunjuk pada makanan khas tradisional dan makanan utama yang berasal dari wilayah Indonesia.

Makanan tradisional adalah makanan yang telah membudaya di kalangan masyarakat Indonesia, serta telah ada sejak nenek moyang suku nusantara (Muhilal,1995). Studi Literatur Implementasi Metode Forward Chaining Sebagai Penentuan Jenis Makanan Pada Game Memasak Penelitian ini ditulis oleh Sidik Firdaus. Penelitian ini bertujuan agar pemain dari game memasak ini adalah cara pengimplementasian metode forward chaining sebagai penentuan jenis makanan, permainan game memasak ini sesuai dengan rule sudah ditetapkan. Pada penelitian ini menggunakan metode forward chaining. Dari penelitian ini di hasilkan game penentuan jenis makanan.

Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi Penelitian ini ditulis oleh Fatah Yasin Al Irsyadil, Maisyaroh. Penelitian ini bertujuan mengenalkan makanan khas asli Indonesia melalui game edukasi yang bisa digunakan dari berbagai kalangan dan umur. Pembuatan game ini menggunakan unity 2D.

Dari penelitian ini dihasilkan game edukasi yang mengenalkan berbagai makanan khas contohnya Jawa Timur yaitu Satai Madura, Jawa Tengah makanan Nasi Liwet, Jawa Barat makanan Karedok, provinsi DKI makanan Ketoprak. Sedangkan makanan yang digunakan untuk belajar adalah salah satu makanan dari Sulawesi Selatan yaitu Ikan Parepa'. Kalimantan Selatan masakan Habang Banjar. Sumatra Barat, Rendang Padang. Papua masakan Ganemo Santan.

3) Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android Penelitian ini dilakukan oleh Putri Ludvyah Ekawati, Achmad Zakki Falani. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan anak sejak dini agar mereka dapat mengenal keanekaragaman budaya tradisional Indonesia meliputi keanekaragaman rumah adat, baju adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, kerajinan khas, makanan dan minuman khas tiap-tiap daerah yang ada di Indonesia dengan cara menyenangkan.

Game yang dibangun genre puzzle yang dikemas dalam bentuk hidden object game berbasis android yaitu Amazing Culture of Indonesian, terdiri dari 34 tipe permainan sesuai dengan 34 provinsi. Metode penelitian yang digunakan adalah alur game development dan disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan game. Adopsi Model Dgbl-Id Pada Pengembangan Game Edukasi Onet Wawasan Nusantara Penelitian ini dilakukan oleh Eka Prasetya Adhy Sugara, Mustika pada tahun 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan budaya yang ada di Indonesia melalui game

edukasi, game ini ditujukan kepada anak-anak. Metode yang dapat digunakan untuk rancang bangun game adalah Digital Games Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID) yang terdiri dari tahap Analisis, desain, pengembangan, penjaminan kualitas dan implementasi.

Metode tersebut dipilih karena dapat mengintegrasikan kurikulum pembelajaran budaya ke dalam game, sehingga game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, namun juga memiliki unsur pendidikan di dalamnya. Pemanfaatan Produk Budaya Modern dalam Bentuk Game untuk Mobile Gadget sebagai Media Pelestarian Budaya Tradisional Penelitian ini dilakukan oleh Khairani Larasati Imania, Riama Maslan Sihombing & Intan Rizky Mutiaz pada tahun 2014.

Penelitian bertujuan pengenalan kembali nilai-nilai budaya lokal, pada kasus ini kue tradisional dengan studi kasus jajanan pasar di Jawa Barat, kepada remaja dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Game dirasa merupakan bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan budaya kepada remaja dengan metoda pendekatan yang menyenangkan dan tidak menggurui. METODOLOGI PENELITIAN Flowchart Penelitian Adapun flowchart dari penelitian ini dimulai adalah sebagai berikut : / Gambar 1.

Flowchart Penelitian Penentuan Makanan Penentuan Makanan Makanan yang digunakan dalam game edukasi ini adalah makanan yang mewakili dari beberapa pulau dan provinsi. Jenis makanan yang digunakan diambil dari buku Asti dan Nurisysyafa'ah (Asti, muchlisin, Nurisysyafa'ah, & Laela, 2009). Makanan yang digunakan untuk bahan permainan kuis diambilkan dari salah satu makanan pada setiap provinsi. Tabel.

1 Kuis Makanan yang digunakan untuk permainan No _Provinsi _Tiga Makanan Khas _Satu Makanan Untuk Kuis _Bahan Kuis _ _ _Nanggro Aceh Darusalam _Acar Belanak, Bandeng Cabut Tulang/ Muloh Teupeh Peh, Bubur Gurih Aceh _ Acar Belanak _Ikan Belanak, Cabe Hijau,Jahe, Minyak Goreng. _ _ _Sumatera Utara _Sarak Terong, Mangasik Toba, Mie Kocok Medan _Sarak Terong _Terong, Udang Kering/Ebi, Cabe Merah, Garam _ _ _Riau _Nasi Lemak, Gulai Ikan, Mie Sagu _Gulai Ikan Patin _Ikan Patin, Asam Kandis, Bawang Putih, Cabe Merah Giling _ _ _Kepulauan Riau _Mie Tarempa, Luti Gendang, Lendot _Lendot _Daun Pakis Sayur, Sagu, Bawang Putih, Bawang Merah _ _ _Sumatera Barat _Pangek Tengkuik, Gulai Benak/ Otak Sapi, Pau Ayam Merah _Pau Ayam Merah _Ayam Filet , Merica , Putih Telur, Tepung Terigu _ _ _Jambi _Cumi Cah Kangkung, Mie Jambi, Pandamaran _Pandamaran _Daun Pisang, Tepung Beras, Santan Kental, Tepung Beras _ _ _Bengkulu _Pancak Daging, Gulai Ikan Kembang'ang, Opor Sayur Ayam Cincang _Pancak Daging _Daging Hias, Santan Kental, Tusuk Sate, Asam Jawa _ _ _Bangka Belitung _Lempah Kuning, Rusip, Pantiaw _Lempah Kuning _Ikan Kembang Banjar,

Nanas, Tomat, Terasi Bakar __Lampung _Gulai Balak, Geguduh, Umbu _Geguduh
_Tepung Ketan, Daun Pisang, Kelapa Parut, Garam __DKI Jakarta _Pecak Ikan,
Otak-otak Goreng, Es Selendang Mayang _Pecak Ikan _Ikan Nila, Cabe Merah, Gulai
Merah, Jeruk Nipis __Banten _Otak-Otak Tenggiri Kukus, Rebeq, Angeun Lada
_Otak-otak Tenggiri Kukus _Ikan Tenggiri Filet, Bawang Merah, Bawang Bombay, Tepung
Sagu __Jawa Barat _Empal Gepuk Daging Sapi, Kupat Tahu Bandung, Lotek Sunda
_Ketupat Tahu Bandung _Tahu, Bawang Goreng, Kacang Tanah, Goreng, Ketupat __
_Jawa Tengah _Pencok Lele, Tahu Acar Solo, Migodog _Migodog _Sawi Hijau, Mie Telur,
Kemiri, Telur Ayam __DIY _Satai Jepit Khas Jogja, Sambal Goreng Printil, Gudeg Ceker
Ayam _Satai Jepit _Daging Sapi, Gula Merah, Santan, Garam __Jawa Timur _Nasi Krawu
Gresik, Ikan Kakap Sandwich, Rujak Cingur _Ikan Kakap Sandwich _Ikan Kakap, Lada,
Terasi, Minyak Goreng __Lanjutan No _Provinsi _Tiga Makanan Khas _Satu Makanan
Untuk Kuis _Bahan Kuis __Bali _Lawar Ayam Bali, Tahu Gunting, Kakap Bakar Sambel
Matah _Lawar Ayam Bali _Daging Ayam Giling, Kencur, Daun Salam, Kelapa Parut __
_Nusa Tenggara Barat _Beberuk Terung, Luoude Puru, Ayam Madu Sumbawa _Beberuk
Terung _Terong, Kacang Panjang, Garam, Jeruk Limau __Nusa Tenggara Timur _Kerang
Masak Semboko, Rebok, Lomak _Kerang Masak Semboko _Kerang Merah, Daun
Kemangi, Minyak Goreng, Kunyit __Sumatera Selatan _Gangan Patin, Satai Pentul,
Malbi _Satai pentul _Labu Hijau Serut, Tusuk Sate, Sagu Tani, Ikan Tenggiri __
_Kalimantan Barat _Ikan Pletuk Khas Ketapang, Bingka, Kerupuk Basah _Ikan Pletuk _Ikan
Tenggiri, Jeruk Nipis, Lengkuas, Jahe __Kalimantan Timur _Lodeh Tenggarong, Ayam
Cincane, Pisang Hijau Gapit _Ayam Cincane _Serai, Tomat, Daging Ayam, Cabe Rawit __
_Kalimantan Tengah _Umbut Rotan, Kalumpe, Bangamalat _Bangamalat _Garam, Santan,
Laos, Umbut __Kalimantan Selatan _Habang Banjar, Manday, Pakasan Barabai
_Manday _Kulit Cempedak, Bawang Putih, Kecap asin, Tomat __Sulawesi Barat _Kue
Apang, Tetu, Samosa _Tetu _Tepung Terigu, Santan, Gula Pasir, Gula Merah __Sulawesi
Tengah _Kaledo, Uta Kelo, Palumara _Uta Kelo _Udang Kering/ebi, Cabe Merah Keriting,
Daun Kelor, Pisang Kepok Muda __Sulawesi Utara _Ayam Woku Goreng, Lalampa,
Kuah Asang _Kuah Asang _Ikan Kakap Merah, Tomat Hijau, Lengkuas, Air Jeruk Nipis __
_Sulawesi Selatan _Ayam Gagape, Pisang epe, Kamasi _Kamasi _Iga Sapi, Keluwih, Serai,
Bawang Merah, __Sulawesi Tenggara _Kapusuk Nosu, Nasu Wolio, Kalo-kalo
_Kalo-kalo _Tepung Beras, Telur Ayam, Minyak Goreng, Gula Merah __Maluku Utara
_Haluan Kenari, Gatang Kenari, Nasi Haja _Nasi Haja _Beras Ketan, Pandan, Serai, Gula
Pasir __Maluku _Ikan Kuah Gram, Bubur Sagu Ubi, Acar Rebung _Acar Rebung
_Rebung, Lengkuas, Jahe, Cuka __Papua Barat _Udang Selingkuh, Ikan Bungkus, Sate
Ulat Sagu _Udang Selingkuh _Minyak Goreng, Udang, Air Asam, Bawang Merah __
_Papua _Kue Lontar, Sambal Colo-Colo, Aunu Senebre _Aunu Senebre _Ikan Teri, Kelapa
Parut, Garam, Daun Talas __ 2.3

Perancangan Sistem 2.3.1 Gambaran Umum Game ini dibuat karena melihat saat ini

kurangnya pengetahuan terhadap makanan nusantara sehingga untuk mencintai keanekaragaman nusantara juga berkurang. Adapun gambaran umum dari game edukasi yang dibuat adalah sebagai berikut: Game edukasi ini menampilkan 32 provinsi seluruh Indonesia yang ditandai dengan node.

Node-node tersebut dapat di klik untuk menampilkan 3 makanan khas masing-masing provinsi beserta bahan-bahannya. Apabila akan mengerjakan kuis, maka user wajib klik button lanjut kuis di bagian bawah. Apabila telah selesai mengerjakan kuis, user - klik button lanjut untuk mengetahui jawaban atau score.

Setelah mendapatkan score, apakah jawaban benar maka bisa lanjut ke provinsi selanjutnya. Sedangkan jawaban salah maka user akan kembali ke provinsi semula. Game ini juga menyediakan button petunjuk permainan apabila user ingin mengetahui cara bermain. Terakhir, dalam game ini menyediakan button keluar apabila user ingin keluar dari game ini. 2.3.2

Storyboard **Storyboard adalah serangkaian sketsa** secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun. Storyboard dari game edukasi pengenalan kuliner khas Indonesia ditunjukkan pada Gambar 2 sampai Gambar 9 . / Gambar 2. Storyboard Halaman Utama Gambar 2 adalah storyboard halaman utama ketika aplikasi pertama kali dibuka. User dapat langsung memainkan game. / Gambar 3.

Storyboard bahan makanan User akan membaca bahan-bahan dari berbagai menu makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia sekaligus user bisa mempelajarinya untuk lanjut ke tahap kuis. / Gambar 4. Storyboard kuis makanan khas Indonesia Setelah membaca bahan makanan maka hal selanjutnya user dapat melanjutkan ke kuis dengan menebak berbagai bahan makanan, user harus menebak 3 **bahan makanan yang harus** sesuai dengan menu bahan makanan sebelumnya / Gambar 5.

Storyboard Tampilan Animasi Jawaban Benar/Salah Animasi ini akan tampil ketika setelah menu kuis mengklik lanjut maka akan keluar apakah **jawabannya benar atau salah** PEMBAHASAN Game edukasi ini dibuat karena saat ini game edukasi mengenai kuliner nusantara yang jarang dilihat dan beberapa orang tidak mengetahui makanan nusantara karena makanan nusantara yang ada pada game edukasi jarang didengar oleh orang diluar provinsinya sehingga menambah wawasan.

Berdasarkan storyboard yang telah dibuat, maka aplikasi Game edukasi untuk mengenalkan makanan khas Indonesia bisa diwujudkan. Aplikasi game edukasi ini tampilannya berlatar belakang peta Indonesia sehingga masyarakat dapat juga belajar tentang peta Indonesia, namun untuk membangun aplikasi game ini menggunakan

software visual basic. Visual basic sangat mendukung terbentuknya game edukasi ini.

Cara permainan game ini sangat mudah dapat dimainkan dari berbagai kalangan dan umur. Aplikasi Edukasi 3.1.1 Halaman Utama Aplikasi Halaman Utama aplikasi ini merupakan halaman awal ketika user membuka aplikasi. Gambar 5 merupakan tampilan dari Halaman Utama. / Gambar 5. Halaman Utama Halaman Utama ini terdiri dari beberapa menu diantaranya "Bahan" untuk melihat bahan apa saja yang dibutuhkan untuk makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia, "Kuis" pada menu ini merupakan lanjutan dari menu bahan pada menu kuis ini merupakan beberapa bahan saja yang digunakan untuk kuis, "Petunjuk" pada menu petunjuk ini ditampilkan bagaimana cara bermain, dan "Keluar" pada menu ini keluar dari aplikasi.

Halaman Bahan Makanan Halaman permainan ini merupakan salah satu contoh apabila user memilih salah satu label di provinsi (contohnya "NAD"). / Gambar 6. Halaman Bahan Resep makanan sebagai petunjuk kepada user sebelum masuk pada halaman kuis, terdapat 3 makanan teratas dari provinsi tersebut sebelah kiri terdapat gambar dari makanan tradisional tersebut dan sebelah kanan terdapat bahan makanan dari 3 makanan tradisional tersebut, jika ingin melanjutkan kuis user dapat klik button lanjut kuis. 3.1.3 Halaman Kuis Pada permainan ini merupakan salah satu contoh apabila user ingin memainkan kuis contohnya ("Kuis Nanggro Aceh Darussalam").

/ Gambar 7. Halaman Kuis Pada gambar 7 halaman kuis terdapat 4 gambar bahan makanan, dan hanya 3 gambar makanan yang benar sedangkan 1 gambar bahan makanan salah dan hanya boleh memilih 3 bahan makanan. Jika ingin mengetahui jawaban benar atau salah klik button lanjut.

Jika user klik 2 kali maka akan muncul "jawaban anda salah", ketika jawaban anda salah maka secara otomatis poin berkurang dan secara otomatis akan mengulangi kuis dari provinsi yang awal yaitu provinsi Nanggro Aceh Darussalam. Sedangkan ketika jawaban benar otomatis poin akan diakumulasikan setiap poinnya bernilai 10 jadi total ada 320 jika bermain game bermain sampai provinsi terakhir yaitu provinsi Papua, dan disini dapat dilihat kecerdasan buatan bagaimana setiap kuis yang dijawab dapat langsung diberikan penilaian benar atau salah.

Ketika user akan keluar dari game maka user dapat klik button keluar maka akan langsung kembali ke halaman utama tampilannya seperti gambar 5. Halaman Jawaban Benar dan Salah Pada halaman ini merupakan hasil jawaban dari kuis user. / Gambar 8. Halaman Jawaban Benar Pada gambar 8 halaman jawaban benar ini akan menampilkan poin yang diperoleh setelah mengikuti kuis dan dapat dilihat juga animasi menari, jika ingin melanjutkan kuis ke provinsi selanjutnya maka user dapat klik button lanjut, jika

user tidak ingin lanjut kuis ke provinsi selanjutnya maka dapat klik button keluar. / Gambar 9.

Halaman Jawaban Salah Pada gambar 9 halaman jawaban salah ini akan menampilkan poin berkurang dan animasi menangis, jika ingin mengulangi kuis user klik button ulangi sehingga mengulangi dari provinsi paling awal yaitu Nanggro Aceh Darussalam, jika user ingin keluar maka tinggal klik button keluar. Algoritma Dari Game Edukasi Algoritma atau program dari game edukasi pada program ini digunakan untuk menampilkan halaman button lanjut kuis contohnya pada provinsi Nanggro Aceh Darussalam.

Pada button kuis ini dapat dilihat kecerdasan buatan apabila setelah menjawab sesuai bahan yang ditentukan ketika akan diklik lanjut maka jawaban akan muncul benar atau salah secara otomatis dengan menampilkan animasi. / Gambar 10. Contoh Halaman Button Lanjut Kuis Nanggro Aceh Darussalam PENUTUP Kesimpulan Game Edukasi Kuliner Nusantara (Kulnas) berhasil dibuat sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk semua kalangan tanpa mengenal batas usia. Dan game ini digunakan untuk menambah wawasan tentang kuliner di Indonesia.

Saran Pembuatan game edukasi tentang kuliner nusantara untuk selanjutnya soal kuis yang beragam misalnya bisa di Refresh atau menggunakan bahasa pemrograman lain, tidak hanya satu soal kuis tetapi berabagai soal makanan agar masyarakat yang bermaian game tersebut lebih mengerti dan menambah wawasan tentang berbagai kuliner nusantara di Indonesia yang jarang diketahui. Daftar Pustaka Asti, muchlisin, B., Nurisysyafa'ah, & Laela. (2009).

Kumpulan Resep Masakan Tradisional dari Sabang sampai Merauke. Yogyakarta: Gramedia. Firdaus Sidik. Implementasi Metode Forward Chaining Sebagai Penentuan Jenis Makanan Pada Game Memasak. ISSN : 2089-9033. Universitas Komputer Indonesia Falahi Zakki Achmad, Ekawati Ludvyah Putri. (2015).

Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. ISSN : 1858-4667. Universitas Narotama Hartoyo Tri Haris. 9 November 2015. Pengertian Dan Sejarah Microsoft Visual Studio. <https://hazistrihartoyo.wordpress.com/2015/11/19/pengertian-dan-sejarah-microsoft-visual-studio-2010/> Mutiaz Rizky Intan, Imania Larasati Khairani, Riama Maslan Sihombing. (2014).

Pemanfaatan Produk Budaya Modern dalam Bentuk Game untuk Mobile Gadget sebagai Media Pelestarian Budaya Tradisional (Dengan Studi Kasus Kue Tradisional Jawa Barat).

ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 1. Bandung Institute of Technology. Maisyaroh, Fatah Yasin Al Irsyadi. Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi. ISSN : 1693 – 1173. Universitas Muhammadiyah Surakarta Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara.(2018).

Adopsi Model Dgbl-Id Pada Pengembangan Game Edukasi Onet Wawasan Nusantara. ISSN: 2354-7006 dan ISSN 2655-5468 (online). Universitas Muhammadiyah Metro. Oda. (2012). Pengembangan Pusat Kuliner Nusantara Kota Bandung Sebagai Tujuan Wisata. Khasanah Ilmu, Vol. Iii No.1. STMP BSI Bandung.

INTERNET SOURCES:

<1% - <https://perpustakaan.id/rumah-adat-aceh/>

<1% - <https://kanisiusdeki.blogspot.com/2016/05/upaya-pemertahanan-budaya-lokal.html>

<1% - <https://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/makna-lukisan-damar-kurung-sebagai.html>

<1% - <https://www.solusisehatku.com/peralatan-memasak-yang-wajib-anda-miliki-untuk-membuat-mpasi>

<1% - <https://doktersehat.com/apa-saja-kandungan-coca-cola/>

<1% - <https://persaudaraansejati.blogspot.com/2012/10/tentang-buah-buahan.html>

<1% - <https://ahlikomunikasi.wordpress.com/2014/10/08/kapita-selekta-2-perubahan-sosial-dan-modernisasi-terdapat-9-sembilan-perubahan-sosial-akibat-modernisasi-jelaskan-dengan-contoh/comment-page-1/>

<1% - <https://newsananta.blogspot.com/2009/03/tekstil.html>

<1% - <https://text-id.123dok.com/document/qv88pldz-bab-i-pendahuluan-a-latar-belakang-masalah-penanaman-nilai-nilai-pancasila-di-era-globalisasi-melalui-pembelajaran-pendidikan-kewarganegaraan-repository-perpustakaan.html>

3% - <http://journal.itb.ac.id/download.php?file=D12003.pdf&id=1311&up=3>

<1% - <https://hai.grid.id/read/071751621/nggak-hanya-keanu-reeves-ini-5-aktor-yang-jadi-karakter-game?page=all>

<1% - https://www.academia.edu/28236703/APLIKASI_EDUKASI_PENGENALAN_TUMBUHAN_DAN_HEWAN_LANGKA_UNTUK_ANAK_SD_BERBASIS_ANDROID

2% - https://www.academia.edu/30093423/PEMANFAATAN_TEKNOLOGI_GAME_UNTUK_PEM

BELAJARAN_MENGENAL_RAGAM_BUDAYA_INDONESIA_BERBASIS_ANDROID

1% -

<https://inprestaeng2.blogspot.com/2014/07/antara-game-pendidikan-dan-hp-game.html>

<1% - <https://klambunguter.blogspot.com/2017/>

<1% -

<https://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/03/teknik-Mind-Map-Mengorganisasi-Materi-Pembelajaran.html>

1% - <https://egafrian01.blogspot.com/2016/01/a.html>

<1% - <https://rentalmotormalang.org/backpacker/kuliner-murmer-di-malang/>

1% - <https://dwiayulestarisite.wordpress.com/database/>

<1% - <https://makassar.terkini.id/menilik-sejarah-lahirnya-nusantara-indonesia/>

<1% - <https://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090108234548AAbCNoG>

1% -

https://www.academia.edu/29743084/PENGEMBANGAN_PUSAT_KULINER_NUSANTARA_KOTA_BANDUNG_SEBAGAI_TUJUAN_WISATA

1% - <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khasanah/article/download/478/371>

<1% - https://www.researchgate.net/profile/Lppm_Stiki_Malang

<1% - <http://link.narotama.ac.id/files/JURNAL%20LINKS%20Vol%2022.pdf>

1% -

<http://sistemkomputer.narotama.ac.id/wp-content/uploads/2016/04/PEMANFAATAN-TEKNOLOGI-GAME-UNTUK-PEMBELAJARAN-MENGENAL-RAGAM-BUDAYA-INDONESIA-BERBASIS-ANDROID.pdf>

2% - <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/893>

<1% -

<https://deeanastasia.blogspot.com/2011/04/upaya-pelestarian-budaya-indonesia.html>

<1% -

<https://agroedupolitan.blogspot.com/2017/07/makalah-tentang-permainan-tradisional.html>

<1% - <https://blogmathics.blogspot.com/>

<1% - <https://slideplayer.info/slide/2751784/>

<1% -

<https://zaifbio.wordpress.com/2009/02/02/pengolahan-dan-pengawetan-bahan-makanan-serta-permasalahannya/>

<1% -

https://www.slideshare.net/diky_09/materi-simulasidigitalversijuni2013140405231347phpapp01

<1% -

<https://adrianfalahdiratama.blogspot.com/2012/05/operasi-dsar-komputer-dan-perangkat.html>

<1% - <https://bud1ww.blogspot.com/feeds/posts/default?orderby=updated>

<1% -

<https://ppt-pusat-pembelajaran-tri.blogspot.com/2016/11/provinsi-nanggro-aceh-darus-salam.html>

<1% - <https://gaptek-gtt.blogspot.com/2012/03/>

<1% -

<https://docplayer.info/387095-Kuis-benar-salah-sudah-tekan-ctrl-e-bahan-ukk-multime-dia-oleh-akhsan-nurdin.html>

<1% - <https://jakarta45.wordpress.com/tag/nation-character-building/page/11/>

<1% -

https://www.academia.edu/29820929/IMPLEMENTASI_METODE_FORWARD_CHAINING_SEBAGAI_PENENTUAN_JENIS_MAKANAN_PADA_GAME_MEMASAK

<1% - <http://journals.itb.ac.id/index.php/jvad/article/download/739/444>