

**GAME PEMBELAJARAN WAYANG KULIT BALI DENGAN
TEKNIK *PUZZLE***



**OLEH
NAJAH GHINA NUR HANIFAH
NIM. 1905021004**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**GAME PEMBELAJARAN WAYANG KULIT BALI DENGAN
TEKNIK PUZZLE**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Oleh

NAJAH GHINA NUR HANIFAH

NIM.1905021004

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

TUGAS AKHIR
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA

Menyetujui,

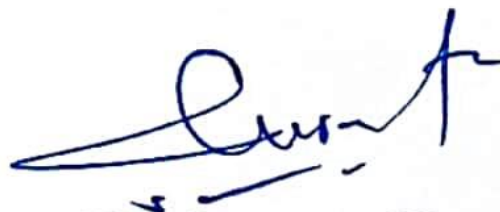
Pembimbing I,



Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.

NIP. 198708042015041001

Pembimbing II,



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom

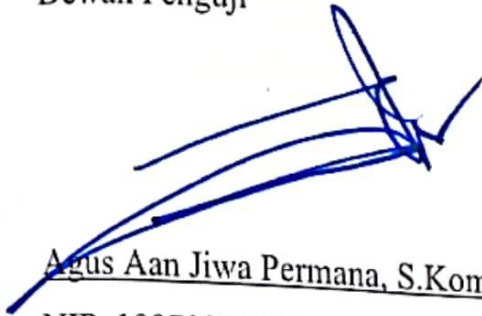
NIP. 197905112006041004

Tugas akhir Najah Ghina Nur Hanifah ini

Telah dipertahankan di dewan penguji

Pada tanggal 15 Juni 2022

Dewan Penguji



Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.

(Ketua)

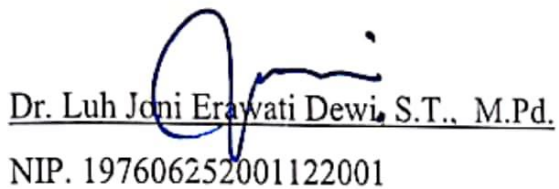
NIP. 198708042015041001



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom

(Anggota)

NIP. 197905112006041004



Dr. Luh Jcni Erawati Dewi, S.T., M.Pd.

(Anggota)

NIP. 197606252001122001



Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.

(Anggota)

NIP. 199008152019031018

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas dan Jurusan Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Ahli Madya

Pada:

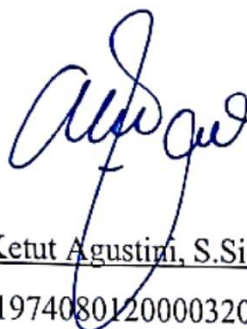
Hari : Rabu

Tanggal : 15 Juni 2022

Mengetahui:

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian


(Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si)
NIP. 197408012000032001


(Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.)
NIP. 199008152019031018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd
NIP. 197106161996021001

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa allah subhanahu wa ta'ala karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Game Pembelajaran Wayang Bali Dengan Teknik Puzzle*”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh gelar Ahli Madya Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam Penyusunan tugas akhir ini, Penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral maupun spritual demi kelancaran penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika sekaligus dosen penguji I.
4. Bapak Ketut Agus Seputra, S.ST.,M.T., selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika sekaligus dosen penguji II.
5. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing I yang telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini dan memberi masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberi masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Staf serta dosen pengajar program studi Manajemen Informatika yang telah membimbing dan berbagi ilmu selama tiga tahun ini hingga akhir dalam pembuatan tugas akhir ini.
8. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan dukungan kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

9. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna maka dari itu penulis meminta kritik, dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini.

Singaraja, 15 Juni 2021

Penulis

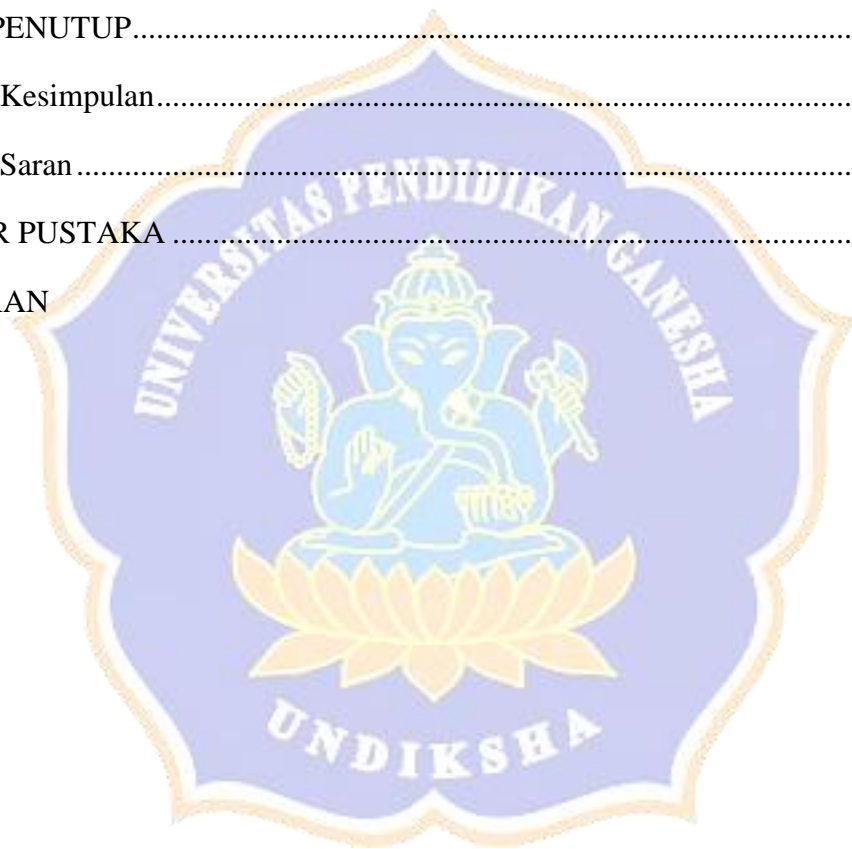


DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Wayang Kulit Bali.....	6
2.3 <i>Puzzle</i>	11
2.4 Perancangan Diagram Alir.....	12
2.6 Articulate Storyline.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
3.2 Data.....	14
3.2.1 Sumber Data.....	14

3.3	Metode Pengumpulan Data	14
3.4	Metode MDLC	15
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN HASIL.....		21
4.1	Perancangan <i>Game</i> Pembelajaran Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3	21
4.2	Hasil Rancangan Sistem.....	21
4.3	Perancangan Antarmuka.....	21
4.4	Implementasi	22
4.4.1	Halaman Utama (Login)	22
4.4.2	Halaman Pilih Menu	23
4.4.3	Halaman Informasi.....	24
4.4.4	Halaman Pengantar <i>Game Puzzle</i>	25
4.4.5	Halaman <i>Game Puzzle</i>	25
4.4.6	Halaman Skor <i>Game Puzzle</i>	28
4.4.7	Halaman Pengantar Berhitung	28
4.4.8	Halaman <i>Game Berhitung Multiple Choice</i>	29
4.4.9	Halaman <i>Game Berhitung True or False</i>	30
4.4.10	Halaman Skor <i>Game Berhitung</i>	31
4.5	Trigger	32
4.5.1	Script Trigger Login.....	32
4.5.2	Script Trigger Score	33
4.6	Cara build menjadi APK	34
4.6.1	Langkah Pertama.....	34
4.6.2	Langkah Kedua	34

4.6.3	Langkah Ketiga	35
4.6.4	Langkah Keempat	36
4.6.5	Langkah Kelima	36
4.6.6	Langkah Keenam	37
4.6.7	Langkah Ketujuh.....	37
4.7	Uji Coba Sistem.....	38
BAB V PENUTUP.....		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wayang rama.....	7
Gambar 2.2 Wayang dewi sintha	8
Gambar 2.3 Wayang sugriwa.....	9
Gambar 2.4 Wayang subali.....	10
Gambar 2.5 Wayang jatayu.....	11
Gambar 3.1 Metode MDLC dari Luther	16
Gambar 3.2 Flowchart Game pembelajaran wayang bali dengan teknik Puzzle....	18
Gambar 3.3 Pembuatan Game Pembelajaran.....	19
Gambar 4.1 Halaman utama (login).....	23
Gambar 4.2 Halaman pilih menu	24
Gambar 4.3 Halaman informasi.....	24
Gambar 4.4 Halaman pengantar Game Puzzle	25
Gambar 4.5 Kondisi pertama	26
Gambar 4.6 Kondisi kedua.....	26
Gambar 4.7 Halaman skor Game Puzzle	28
Gambar 4.8 Halaman pengantar berhitung	29
Gambar 4.9 Halaman Game berhitung multiple choice.....	30
Gambar 4.10 Halaman Game berhitung True of False	30
Gambar 4.11 Kondisi skor pertama	31
Gambar 4.12 Kondisi skor kedua.....	31
Gambar 4.13 Trigger login.....	33
Gambar 4.14 Trigger score	33
Gambar 4.15 Langkah pertama.....	34
Gambar 4.16 Langkah Kedua	35
Gambar 4.17 Langkah ketiga	35
Gambar 4.18 Langkah keempat	36
Gambar 4.19 Langkah kelima	36
Gambar 4.20 Langkah keenam	37
Gambar 4.21 Langkah Ketujuh.....	38

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Deskripsi Konsep	16
Table 4.2 Uji Coba	38

