

**PENGEMBANGAN *GAME PENJORKU* SEBAGAI SARANA
PENGENALAN *PENJOR* UNTUK REMAJA**

oleh

I KOMANG YANDI CIPTA LESMANA, NIM 2015051092

**Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja**

Email : yandi@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan Game Penjorku sebagai Sarana Pengenalan Penjor untuk Remaja adalah media untuk memberikan informasi mengenai penjor khususnya remaja. Pada realitanya, banyak remaja zaman sekarang kurang mengenal bagian-bagian penjor dan cara membuatnya. Pengembangan game ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun serta respon pengguna terhadap sarana pengenalan penjor melalui sebuah game. Metode yang digunakan adalah SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu (1) perencanaan kebutuhan khusus, (2) proses desain, dan (3) implementasi. Tahap pengujian atau *testing* dilakukan dengan uji *blackbox*, uji ahli media, dan uji respon pengguna. Hasil uji ahli isi memperoleh nilai 1.00 yang dikategorikan ‘sangat tinggi’, hasil uji ahli media memperoleh nilai 1.00 dengan kategori validitas ‘sangat tinggi’ dan hasil uji respon pengguna adalah 36,94 dikategorikan ‘sangat sesuai’. Secara keseluruhan, diperoleh hasil bahwa pengembangan game penjorku sebagai sarana pengenalan penjor untuk remaja mendapat respon sangat baik oleh responden.

Kata Kunci — Game, Penjor, Remaja, RAD

**DEVELOPMENT OF THE PENJORKU GAME AS A MEANS OF
INTRODUCING PENJOR FOR TEENAGERS**

by

I KOMANG YANDI CIPTA LESMANA, NIM 2015051092

**Pendidikan Teknik Informatika
Informatics Engineering Department
Engineering and Vocational Faculty**

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: yandi@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The development of the Penjorku Game as a means of introducing Penjor for teenagers is a medium for providing information about Penjor, especially teenagers. In reality, many teenagers today are not familiar with the parts of penjor and how to cook it. The development of this game aims to determine the design and response of users to the means of introducing penjor through a game. The method used is SDLC (Software Development Life Cycle) with the RAD (Rapid Application Development) model which consists of three stages, namely (1) special needs planning, (2) design process, and (3) implementation. The testing or testing phase is carried out using black box testing, media expert testing, and user response testing. The content expert test results obtained a score of 1.00 which was rated 'very good', the media expert test results obtained a score of 1.00 in the 'very high' category and the user response test results were 36.94 rated 'very suitable'. Overall, the results showed that the development of the Penjorku game as a means of introducing Penjor for teenagers received a very good response from respondents.

Keywords — Game, Penjor, Teenagers, RAD