

RANCANG BANGUN GAME PENGENALAN SENI DAN BUDAYA UNTUK EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Galih Fajar Ramadhan ¹⁾, Tri Widodo²⁾

¹⁾Informatika

²⁾Teknik Komputer

*) Galih_Fajar_Ramadhan @gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan Game Edukasi Seni dan Budaya Nusantara yang dibuat menggunakan software Role Playing Game (RPG) Maker MV. Game ini berisi materi seni dan budaya dimana game ini digunakan sebagai media dalam mengenal dan mempelajari seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang menggunakan tahapan pengosepan, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Tahap pengonsepan mencakup menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut. Tahap desain secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap pengumpulan bahan yakni mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Tahap pembuatan dimana semua objek atau bahan multimedia mulai di kombinasikan. Tahap pengujian adalah untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak dari pembuatan dan pengujian dengan menggunakan ISO 9126. Tahap distribusi sebagai media evaluasi dalam mengembangkan sistem menjadi lebih baik. Tahap revisi dilakukan dengan memperbaiki game sesuai dengan saran para ahli. Tahap uji coba dilakukan dengan penerapan langsung terhadap user (siswa sekolah dasar). Setelah melalui beberapa tahapan di atas maka terciptalah game edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar berbasis android. Hasil analisis data menunjukkan tingkat kelayakan oleh ahli media sebesar 100%, dan siswa sebagai pengguna sebesar 81.6%. Demikian dapat disimpulkan bahwa game edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar termasuk dalam kategori sebagai media pembelajaran alternatif.

Kata Kunci: game edukasi, seni dan budaya nusantara, RPG Maker MV, Media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau dengan jumlah penduduk terbesar ke-4 di dunia yaitu sebanyak 237.556.363 jiwa. Dari jumlah diatas terdapat lima pulau terbesar seperti Pulau Irian Jaya (Papua), Pulau Kalimantan, Pulau Sumatera, Pulau Jawa, dan Pulau Sulawesi. Selain pulau tersebut, masih ada kelompok pulau lain yang memiliki luas wilayah yang lebih kecil, seperti Kepulauan Nusa Tenggara serta Kepulauan Maluku. Untuk mempermudah siswa dalam mengetahui dan mengenal seni dan budaya dari tiap provinsi dengan mudah, maka dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran

yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak yakni adalah suatu permainan edukatif (game education), karena game lebih mudah diterima oleh anak-anak dibandingkan dengan metode konvensional seperti penggunaan buku. Game ini dibuat dengan memperhatikan bahwa Indonesia yang memiliki keragaman budaya membuat negara Indonesia menjadi berbeda namun tetap satu dan menjadi identitas rakyat Indonesia (Oktaviani, 2017)(Eva Tuckyta et al., 2021)(Borman & Putra, 2018). Dengan menyertakan unsur-unsur kebudayaan, diharapkan pemain dapat mengenal lebih jauh kebudayaan di Indonesia namun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan harus membaca suatu buku (Yuliandra & Fahrizqi, 2020)(Ahdan et al., 2020)(Pratama & Surahman, 2020)(Damayanti, Megawaty, et al., 2020). Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirancanglah aplikasi game pengenalan seni dan budaya nusantara berbasis android, sebagai media pembelajaran dan hiburan yang diharapkan dapat mengenali dan meningkatkan pengetahuan tentang kesenian dan kebudayaan tiap provinsi yang ada di Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak adalah perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan. Software dibangun untuk melakukan suatu instruksi proses pada perangkat keras (hardware) .

Game

Game adalah salah satu jenis aktifitas bermain, yang didalamnya dilakukan dalam konteks berpura-pura namun terlihat seperti realitas, yang mana pemainnya memiliki tujuan untuk mendapatkan satu kemenangan serta dilakukan dengan sesuai aturan permainan yang dibuat (Mulyanto et al., 2018)(Oktaviani & Desiarti, 2019)(Eva Tuckyta et al., 2021). Jenis game dapat dibagi atas beberapa kategori atau lebih dikenal dengan istilah genre game. Genre juga berarti format atau gaya dari sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah genre atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa genre lain. Beberapa genre bisa digabungkan kedalam sebuah game untuk membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang (Zulkarnais et al., 2018)(Borman & Erma, 2018)(Saputra et al., 2020)(Sandika & Mahfud, 2021)(Damayanti, Akbar, et al., 2020).

Game Edukasi

Game edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Sintaro, 2020)(Arpiansah et al., 2021)(Widodo & Ahmad, 2017). Dalam (Suryono, 2016)(Adrian, 2019) terdapat pendapat lain dari (Borman & Purwanto, 2019)(Oktaviani, n.d.)(Palendera & Rizkiono, 2019) menjelaskan di dalam sebuah game selalu memiliki komponen dan peraturan. Dimana keduanya bisa dikolaborasikan. Game juga memiliki kriteria empat kriteria, yaitu: peraturan permainan, tujuan yang harus dicapai, kesempatan yang ada dalam permainan, dan kompetisi. Game edukasi merupakan salah satu cara yang baik bagi seorang pendidik untuk menyajikan materi dan menilai materi belajar, dengan cara yang menarik bagi semua siswanya (Yulianto et al., 2019)(Yunara & Kardiansyah, 2017)(Gunawan D, 2020).

Definisi Seni

Seni menurut (Puspita, 2004) adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Seni menurut Tolstoy dalam (Sucipto et al., 2021), (Wahyudin, 2015) adalah ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan pelukis.

Definisi Budaya

Menurut (Rahmatullah et al., 2020) pengertian Budaya adalah semua hasil karya, cipta dan rasa dalam masyarakat. Karya masyarakat akan menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (biasa disebut material culture) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat.

Android

Menurut (Gazali & Yusmaita, 2018) mengatakan Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang menyertakan middleware (virtual machine) dan sejumlah

aplikasi utama. Android merupakan modifikasi dari kernel Linux. Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Satria et al., 2020).

METODE

Studi Literatur

Pada tahap studi literatur, peneliti mengumpulkan data-data berupa jurnal, buku, skripsi, paper, dan proposal penelitian dengan topik penelitian yang sama, yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal ini dilakukan, dengan tujuan untuk memperkuat teori yang diambil, dan sebagai acuan ataupun perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan, dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Concept (Pengonsepan)

Pada tahap ini adalah tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep ini, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut. Pada penelitian ini, tujuan pembuatan aplikasi adalah membantu belajar mengenal seni dan budaya menggunakan sebuah game edukasi.

Design (Desain)

Pada tahap ini membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, tidak diperlukan keputusan baru. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan dari scene ke scene lain.

Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain clip art, foto, animasi, video, audio. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan assembly atau dikerjakan secara linear dan tidak paralel. Bahan-bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari berbagai

sumber seperti library (bahan yang sudah tersedia dari aplikasi tersebut), ataupun dari sumber lain yang disediakan secara bebas di internet.

Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly adalah tahap dimana pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV dan Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring yakni Adobe Photoshop CS6.

Testing (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.

Distribution (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, jika tidak dapat tersimpan maka akan dilakukan proses pengompresan data sehingga ukuran menjadi lebih kecil. Tujuan dari pendistribusian permainan ini selain untuk menyebarkan permainan juga untuk dapat menjadi sebuah evaluasi sehingga akan dapat mengembangkan sistem menjadi lebih baik lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras atau device yang digunakan tidak harus yang berspesifikasi tinggi. Spesifikasi minimum yang dapat digunakan untuk menjalankan game pengenalan seni dan budaya nusantara berbasis android adalah RAM (Random Access Memori) dengan ukuran 1 GB (Gigabyte) dan Processor Dual Core.

Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan game pengenalan seni dan budaya nusantara berbasis android dengan sistem operasi Lollipop, Marshmallow, Nougat.

Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka tampilan dari aplikasi yang di rancang yaitu implementasi antarmuka game pengenalan seni dan budaya nusantara.

Tampilan menu utama

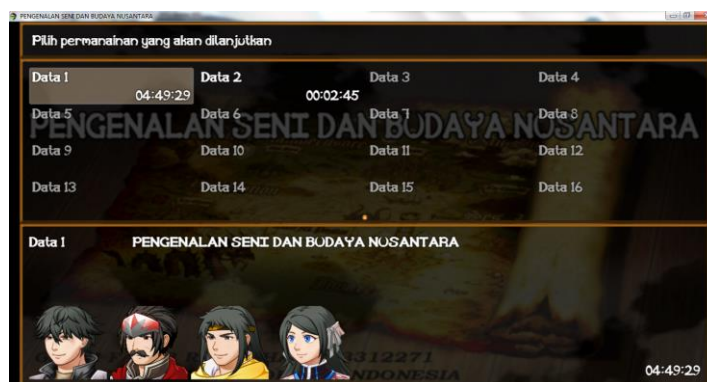
Halaman menu utama berisikan menu-menu yang bisa dipilih oleh pengguna. Halaman menu utama berisi menu permainan baru, lanjutkan, terima kasih kepada, dan pengaturan. Dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Menu utama

Tampilan menu lanjutkan

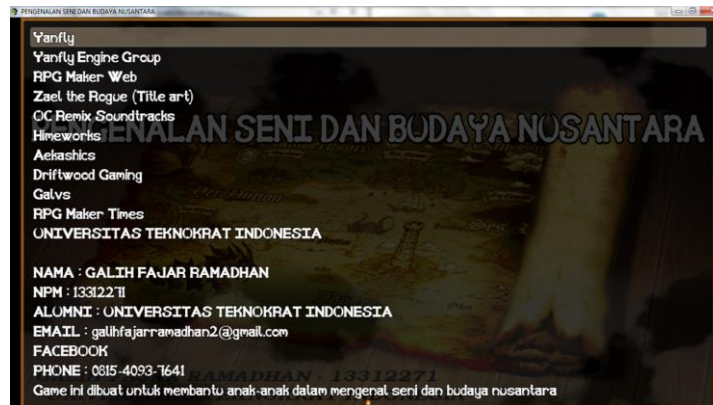
Halaman menu lanjutkan berisikan data yang tersimpan dari permainan sebelumnya, cukup di klik saja maka permainan sebelumnya yang telah disimpan akan dilanjutkan. Dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



2 Gambar Menu lanjutkan

Tampilan menu terima kasih

Halaman menu terima kasih berisikan nama-nama yang menjadi sumber dalam pengumpulan aset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan game. Dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3 Menu terima kasih

Tampilan menu senjata dan jubah

Halaman menu rincian tentang senjata dan jubah yang dimiliki dan dipakai dalam permainan. Halaman menu ini berisi pasang (memakai senjata), tingkatkan (otomatis menggunakan senjata terbaik), hapus (melepaskan semua senjata), dan finish (selesai dalam kebutuhan). Dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4 Menu senjata dan jubah

Tampilan menu deskripsi aktor

Halaman menu rincian tentang deskripsi dari aktor yang ada. Halaman menu ini berisi general (rincian kemampuan aktor), parameters (ukuran kemampuan yang dimiliki aktor),

elements (rincian dari kemampuan special dari aktor), dan states (rincian tingkat kemampuan tambahan aktor). Dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5 Menu deskripsi aktor

Tampilan menu kemenangan pertarungan

Halaman menu kemenangan pertarungan adalah dimana tampilan yang akan muncul, saat user memenangkan suatu pertarungan. Setelah memenangkan akan ada beberapa informasi yang ditampilkan, salah satunya adalah pengalaman bermain. Dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6 Tampilan kemenangan pertarungan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan pengembangan didapatkan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

Pengembangan game edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara ini menggunakan RPG Maker MV dan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu tahap pengosepan, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Tahap pengonsepan mencakup menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut.

Tahap desain secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap pengumpulan bahan yakni mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Tahap pembuatan dimana semua objek atau bahan multimedia mulai di kombinasikan. Tahap pengujian adalah untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak serta mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan dari pembuatan dan pengujian dengan menggunakan ISO 9126. Tahap distribusi sebagai media evaluasi dalam mengembangkan sistem menjadi lebih baik. Tahap revisi dilakukan dengan memperbaiki game sesuai dengan saran para ahli. Tahap uji coba dilakukan dengan penerapan langsung terhadap user (siswa sekolah dasar). Setelah melalui beberapa tahapan di atas maka terciptalah game edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara berbasis android.

Dihasilkan sebuah game pengenalan seni dan budaya nusantara sebagai media hiburan dan pembelajaran dengan tampilan user friendly.

Berdasarkan hasil pengujian functionality kelayakan pada penelitian ini didapat persentase kelayakan dari ahli media sebesar 100%, dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari pengguna (anak sekolah dasar) sebesar 81,6% dan dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil pengukuran kelayakan dari ahli media dan pengguna maka game pengenalan seni dan budaya nusantara ini dinyatakan sangat layak.

Game edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara dapat membantu anak-anak dalam mengenal dan mempelajari kesenian dan budaya nusantara.

REFERENSI

- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54.
- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman

- Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Borman, R. I., & Putra, A. S. (2018). Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Autis Dengan Penerpan Pendekatan Edukasi Multisensori. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1–6.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Eva Tuckyta, S. S., Nani, D., & Farida Ariyani, F. (2021). *INVESTIGATION ON THE EFFECT OF USER'S EXPERIENCE TO MOTIVATE PLAYING ONLINE GAMES*.
- Gazali, F., & Yusmaita, E. (2018). Analisis Prior Knowledge Konsep Asam Basa Siswa Kelas XI SMA untuk Merancang Modul Kimia Berbasis REACT. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 202. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/249>
- Gunawan D. (2020). *Komparasi Algoritma Support Vector Machine Dan Naïve Bayes Dengan Algoritma Genetika Pada Analisis Sentimen Calon Gubernur Jabar 2018-2023*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 3(1), 36–44.
- Oktaviani, L. (n.d.). *ETHNIC SNAKE GAME: A STUDY ON THE USE OF MULTIMEDIA IN SPEAKING CLASS FOR ELECTRICAL ENGINEERING STUDENTS*. *Section Editors*.
- Oktaviani, L. (2017). *Developing a multimedia-based ethnic snake game to promote speaking skills for university freshmen*. Universitas Negeri Malang.
- Oktaviani, L., & Desiarti, E. M. (2019). A lecturer's and students' perspective toward ethnic snake game in speaking class at Universitas Muhammadiyah Malang. *Teknosastik*, 15(2), 53–59.
- Palendera, Y., & Rizkiono, S. D. (2019). GAME DETEKTIF RESIMEN MAHASISWA BATALYON 209 TEKNOKRAT GAJAH LAMPUNG. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 46–50.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). *PERANCANGAN APLIKASI GAME*

FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.

- Puspita, D. (2004). *Designing a set of English instructional listening materials for the first semester students of first grade of senior high school based on the competency-based curriculum*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Rahmatullah, B., Ahmad, I. S., & Rahayu, S. P. (2020). Pemodelan Harga Saham Sektor Konstruksi Bangunan, Properti dan Real Estate di JII 70 Tahun 2013-2018 Menggunakan Regresi Data Panel (FEM Cross-section SUR). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), D238–D245.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Application of Cardiovascular Endurance Training Model With The Ball Football Game at SSB Bintang Utara Pratama. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 171–181.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Sintaro, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Suryono, R. R. (2016). *Perilaku Pemain Game Online terhadap Pembelian Virtual Item*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Wahyudin, A. Y. (2015). *The implementation of scientific method in teaching English as a foreign language at senior high school level*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2017). Penerapan algoritma A Star (A*) pada game petualangan labirin berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57–63.
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2020). Development Of Endurance With The Ball Exercise Model In Basketball Games. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 61–72.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242–251.
- Yunara, Y. Y., & Kardiansyah, M. Y. (2017). Animus Personality in Martin’s A Song of

Ice and Fire: A Game of Thrones. *Teknosastik*, 15(1), 7–13.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102.