

LAPORAN SKRIPSI
MENAMBAH WAWASAN TENTANG SEJARAH KERAJAAN
HINDU DI INDONESIA DENGAN GAME “INDO TRIVIA”



DISUSUN OLEH:
PIETER THEODORUS HANDOKO
16.N2.0011

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

LAPORAN SKRIPSI
MENAMBAH WAWASAN TENTANG SEJARAH KERAJAAN
HINDU DI INDONESIA DENGAN GAME “INDO TRIVIA”

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Kom



PIETER THEODORUS HANDOKO

16.N2.0011

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Pieter Theodorus Handoko
NIM : 16.N2.0011
Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/Game Technology
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul “MENAMBAH WAWASAN TENTANG SEJARAH KERAJAAN HINDU DI INDONESIA DENGAN GAME “INDO TRIVIA”” benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 15 maret 2023

Yang menyatakan,



Pieter Theodorus Handoko

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Menambah Wawasan Tentang Sejarah Kerajaan
Hindu di Indonesia dengan Game "Indo Trivia"

Diajukan oleh : PIETER THEODORUS H

NIM : 16.N2.0011

Tanggal disetujui : 10 Februari 2023
Telah setuju oleh

Pembimbing 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.

Pembimbing 2 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Penguji 1 : Prof. Dr. Ridwan Sanjaya S.E., S.Kom., MS.IEC.

Penguji 2 : Albertus Dwiyoga Widianoro S.Kom., M.Kom.

Penguji 3 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.

Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.

Dekan : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.N2.0011

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pieter Theodorus Handoko
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul : **“MENAMBAH WAWASAN TENTANG SEJARAH KERAJAAN HINDU DI INDONESIA DENGAN GAME “INDO TRIVIA””**

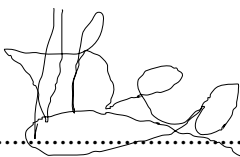
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 15 maret 2023

Yang menyatakan


(.....)

Pieter Theodorus Handoko

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	3
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	5
Daftar Isi	6
Kata Pengantar	7
ABSTRAK	9
Bab I	10
Pendahuluan	10
1.1. Latar Belakang	10
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Masalah	11
Bab II	12
Tinjauan Pustaka	12
2.1. Unity	12
2.2. Game Android	13
2.3. Game Edukasi	13
2.4. Game Trivia	13
2.5. Sejarah Kerajaan Hindu	14
Metodologi Penelitian	15
3.1 Sumber Data Primer	15
3.2 Sumber Data Sekunder	15
3.3 Metode Pengumpulan data	15
3.4 Metode Pengembangan Game	15
Perancangan, Pembuatan, dan Pengujian Game	18
Bab V	46
Kesimpulan dan Saran	46
Daftar Pustaka	47

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“MENAMBAH WAWASAN TENTANG SEJARAH KERAJAAN HINDU DI INDONESIA DENGAN GAME “INDO TRIVIA”**”

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa program S1 pada program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang memberikan bantuan moral maupun materil secara langsung ataupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

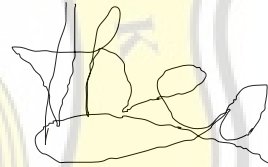
1. Bapak Dr. Bernardinus Harnadi, ST., MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Agus Cahyo Nugroho, ST., MT. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
3. Bapak Erdhi Widyarto Nugroho, ST,MT serta Bapak Dr. Bernardinus Harnadi, ST., MT selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini
4. Bapak /Ibu dosen dan staff di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer, khususnya Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak membantu kami dalam studi.
5. Kepada orang tua penulis yang sudah berkorban dan membantu penulis dalam hal fisik maupun moral sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

6. Buat teman – teman dan sahabat penulis di program studi Game Technology yang telah banyak membantu penulis disaat penulis kesulitan serta doanya.
7. Juga kepada pihak - pihak lain yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir Kata Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat menjadi salah satu masukan dalam metode pembelajaran.

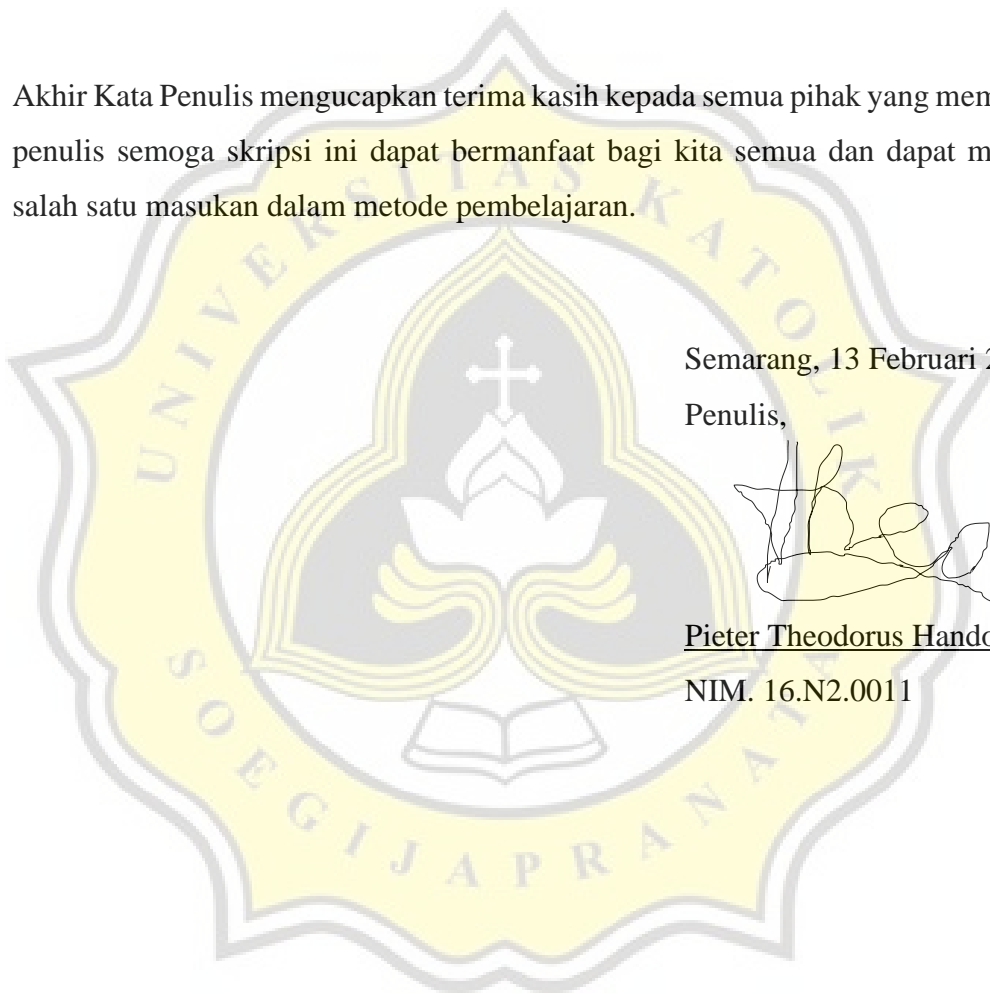
Semarang, 13 Februari 2023

Penulis,



Pieter Theodorus Handoko

NIM. 16.N2.0011



ABSTRAK

Kebanyakan anak muda menganggap bahwa Sejarah tidaklah cukup penting untuk dipelajari dan mereka lebih cenderung untuk memilih bermain Game. Penelitian ini bertujuan mengembangkan game “Indo Trivia” yang merupakan game tentang sejarah Indonesia terutama sejarah Kerajaan Hindu di pulau jawa. Dalam game ini terdapat sejarah Kerajaan Tarumanegara, Mataram Hindu, Kediri, Singasari, dan Majapahit. Laporan skripsi ini berisi tentang bagaimana membuat *Game* sebagai media pembelajaran tentang sejarah terutama sejarah pada masa Kerajaan Hindu sekaligus menyediakan kuis tentang sejarah yang ada di Indonesia ini. Metode pengembangan game yang digunakan adalah waterfall. Metode pengujian game dengan mengajukan hipotesis yang diuji dengan menggunakan alat uji kuesioner. kuesioner akan diberikan jika responden telah selesai memainkan game “Indo Trivia”. Dari hasil penelitian, didapati bahwa variabel kemudahan, kebergunaan dan kesenangan memiliki korelasi dengan variabel keinginan untuk menggunakan kembali.

Kata Kunci:

Belajar, Edukasi, Game, Hindu, Kerajaan, Sejarah, Trivia