

LA P O R A N S K R I P S I

E D U K A S I N I L A I G I Z I M A K A N A N V I A G A M E

S K R I P S I



Oleh :

Nam a : Y O H A N E S G R A C I A L E K S O N O

N I M : 19.N 2.0014

P r o g r a m S t u d i S i s t e m I n f o r m a s i

F A K U L T A S I L M U K O M P U T E R

U N I V E R S I T A S K A T O L I K S O E G I J A P R A N A T A

S E M A R A N G

2023

ABSTRAK

Makanan adalah zat yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapat nutrisi yang akan diolah menjadi energi. Makanan membantu manusia dalam perkembangan badan dan otak. Setiap makanan mengandung nilai gizi yang berbeda.

Semakin dewasa, anak akan lebih aktif dalam memilih makanan yang dia sukai atau tidak sukai. Sehingga, orang tua perlu membiasakan anak untuk mengonsumsi makanan yang mengandung gizi yang tinggi seperti sayuran dan buah-buahan.

Game edukasi ini bertujuan untuk mengajarkan anak untuk dapat lebih berhati-hati dan dapat memilih untuk memakan – makanan yang lebih sehat dalam kehidupan sehari-hari. Terutama banyak anak muda yang terlalu menganggap dirinya akan aman karena masih mudah dan tidak akan kena penyakit seperti diabetes, kolesterol, dan lain-lain.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, untuk memperoleh data yang diperlukan, populasi yang ditentukan akan memainkan *game* edukasinya, setelah selesai memainkan *game* nya populasi akan mengisi kuesioner yang akan menjadi data untuk penelitian ini.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *game* edukasi ini berhasil memberi pemahaman dan pengetahuan tentang nilai gizi makanan, membuat hidup lebih sehat, memberi pemahaman kandungan gizi yang sehat, dan pemahaman keseimbangan gizi. *Platform* untuk *game*, *game* ini bisa dimainkan di *android* dan di *pc*.

Kata kunci : *android*, *edukasi*, *game*, *gizi*, *makanan*

ABSTRACT

Food is a substance eaten by living things to get nutrients that will be processed into energy. Food helps humans in the development of the body and brain. Each food contains a different nutritional value.

The more mature, the child will be more active in choosing the food he likes or dislikes. So, parents need to accustom their children to consuming foods that contain high nutrients such as vegetables and fruits.

This educational *game* aims to teach children to be more careful and to be able to choose to eat healthier foods in everyday life. Especially many young people think that they will be safe because they are still young and will not get diseases such as diabetes, cholesterol, and others.

This research uses a quantitative method, to obtain the necessary data, the specified population will play the educational *game*, and after finishing playing the *game* the population will fill out a questionnaire which will become data for this research.

The results of the research concluded that this educational *game* succeeded in providing understanding and knowledge about the nutritional value of food, making life healthier, providing an understanding of healthy nutritional content, and understanding nutritional balance. *Platform* for this *game*, this *game* can be played in *android* and *pc*.

Keywords: *Android, Education, games, nutrition, food.*