

**GAME RADIN INTEN II: EDUKASI SEJARAH
PAHLAWAN NASIONAL LAMPUNG**



Disusun Oleh:

Fransisco Evan Krisna Dewangga

19.N2.0009

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2026

ABSTRAK

“GAME RADIN INTEN II: EDUKASI SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL LAMPUNG”

merupakan game edukasi berbasis desktop yang dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah. Meskipun secara umum ditujukan untuk berbagai usia, karena kompleksitas materi dan tantangan gameplay yang relatif tinggi, target pengguna difokuskan pada mahasiswa. Game ini mengusung genre platformer dua dimensi dengan konten sejarah Radin Inten II yang diintegrasikan ke dalam alur cerita dan mekanisme permainan.

Pengembangan game diawali dengan tahap pembuatan prototipe sebagai kerangka awal, kemudian dilanjutkan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) yang menekankan kecepatan pengembangan dengan memungkinkan dilakukannya perbaikan minor tanpa mengubah struktur awal. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dengan variabel Performance Expectancy, Hedonic Motivation, Effort Expectancy, Facilitating Conditions, dan Behavioral Intention. Variabel-variabel tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, dan korelasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Radin Inten II* mendapat respons positif dan antusias dari pengguna sebagai media pembelajaran sejarah. Gameplay yang sarat aksi menghadirkan nuansa petualangan, sementara alur cerita sejarah tokoh Radin Inten II sebagai Pahlawan Nasional Lampung membuat game ini menarik dan menyenangkan. Meskipun demikian, pengembangan lanjutan masih diperlukan, antara lain pada implementasi suara, sistem leaderboard, optimalisasi sistem poin, variasi musuh, serta pengembangan ke berbagai platform.

Kata kunci: game edukasi, sejarah platformer 2d, radin inten II, RAD, UTAUT,