



**RANCANG BANGUN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF  
APLIKASI “MOMBY” MENGGUNAKAN UNITY  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**MONIKA DURI**

**1807431008**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN DIGITAL**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**DEPOK**

**2022**



**RANCANG BANGUN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF  
APLIKASI “MOMBY” MENGGUNAKAN UNITY  
BERBASIS ANDROID**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk  
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**MONIKA DURI**

**1807431008**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN DIGITAL**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**DEPOK**

**2022**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monika Duri

NIM : 1807431008

Jurusan/Program Studi: T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Judul skripsi : Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Aplikasi  
"Momby" Menggunakan Unity Berbasis Android.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 15 November 2022

Yang membuat pernyataan



(Monika Duri)

NIM 1807431008

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

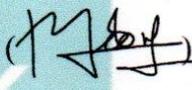
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Monika Duri  
NIM : 1807431008  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Aplikasi  
"Momby" Menggunakan Unity Berbasis Android

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, Tanggal 30, Bulan November, Tahun 2022, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Hata Maulana, S.Si, M.T.I   
Penguji I : Drs. Agus Setiawan, M.Kom   
Penguji II : Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T.   
Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. 

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP 197908032003122003



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi ini membahas mengenai pembuatan aplikasi media edukasi interaktif “Momby” dengan menggunakan Unity 3D. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi beserta laporannya.
2. Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
4. Hata Maulana, S. Si, M.T.I selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Pihak Dinas Kesehatan Kota Depok yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi pada Skripsi ini.
6. Orang tua yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material dan moral.
7. Sahabat dan teman-teman yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dan penelitian selanjutnya.

Depok,  
Monika Duri



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Monika Duri

NIM : 1807431008

Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Aplikasi “Momby” Menggunakan Unity Berbasis Android.**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 15 November 2022

Yang membuat pernyataan



(Monika Duri)

NIM 1807431008



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Aplikasi “Momby” Menggunakan Unity Berbasis Android

### *Abstrak*

Saat ini perkembangan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan termasuk dalam dunia kesehatan. Untuk membantu para tenaga kesehatan dalam penyuluhan untuk memberikan edukasi kesehatan, media edukasi perlu diperbarui dengan menggunakan perkembangan teknologi dalam penyampaian materi dan informasi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif berupa *motion graphic*, *augmented reality*, dan *game*. Pengenalan dan penyampaian materi pencegahan stunting masih terbatas pada media *flayer* atau poster saja sehingga membuat masyarakat atau orang tua merasa bosan dan tidak memiliki perhatian dalam mempelajarinya. Implementasi *game* menggunakan animasi 2D dengan representasi yang mendukung materi pada pembahasan dapat membantu para tenaga kesehatan maupun orang tua. Dengan media edukasi ini diharapkan orang tua memiliki inisiatif dan dapat lebih mudah memahami apa itu stunting secara menyenangkan. Proses pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan metodologi pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Fitur *game* akan menyajikan beberapa jenis *game*, visualisasi menu, dan kandungan gizi dari bahan dasar MPASI sebagai bentuk dari pencegahan penyakit stunting.

**Kata kunci:** stunting, multimedia interaktif, *game*



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
<i>Abstrak</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Edukasi .....	5
2.2 Media Edukasi Interaktif .....	5
2.3 Stunting .....	6
2.4 <i>Game</i> .....	8
2.4.1 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	8



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.5 <i>Education Game</i> .....	11
2.6 <i>Unity Engine</i> .....	11
2.7 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	11
2.8 Penelitian Sejenis .....	13
BAB III .....	15
METODE PENELITIAN .....	15
3.1 Rancangan Penelitian .....	15
3.1.1 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	15
3.2 Tahapan Penelitian.....	16
3.3 Objek Penelitian.....	18
BAB IV .....	19
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Analisis Kebutuhan .....	19
4.2 Perancangan <i>Game</i> .....	20
4.2.1 <i>Flowchart</i> .....	20
4.2.2 <i>Storyboard</i> atau Perencanaan Tampilan Aplikasi <i>Momby</i> .....	21
4.2.3 Pengumpulan Materi.....	29
4.3 Pembuatan <i>Game</i> .....	33
4.3.1 <i>Import Asset</i> .....	34
4.3.2 Implementasi <i>Asset</i> dan <i>Code Game</i> .....	34
4.3.3 <i>Pop Up Scene Game</i> .....	40
4.3.4 <i>Score</i> dan <i>Scene Management</i> .....	40
4.4 Pengujian .....	41
4.4.1 Deskripsi Pengujian .....	41
4.4.2 Prosedur Pengujian .....	41
4.4.2.1 <i>Alpha Testing</i> .....	42



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.4.3 Data Hasil Pengujian .....	42
4.4.4 Analisis Data dan Evaluasi .....	55
4.5 Distribusi .....	57
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	62





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Table 2. 1 Penelitian sejenis.....	13
Table 4. 1 Konsep Aplikasi.....	19
Table 4. 2 <i>Storyboard</i> Aplikasi <i>Momby</i> .....	22
Table 4. 3 Pengumpulan materi <i>game</i> .....	30
Table 4. 4 Data hasil <i>Alpha testing</i> .....	43
Table 4. 5 Data hasil <i>beta testing</i> oleh ahli.....	50
Table 4. 6 Skala Penilaian Interval.....	52
Table 4. 7 Hasil Pengujian <i>Beta Testing</i> dengan Skala Likert.....	52





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	16
Gambar 4. 1 <i>Flowchart Game</i> .....	21
Gambar 4. 2 Hasil manajemen folder <i>asset</i> .....	34
Gambar 4. 3 <i>Scene main menu</i> .....	35
Gambar 4. 4 <i>Script level manager</i> .....	35
Gambar 4. 5 <i>Scene game</i> kuis tanya jawab .....	36
Gambar 4. 6 <i>Script algoritma random range</i> .....	36
Gambar 4. 7 <i>Scene game</i> cari kata .....	37
Gambar 4. 8 <i>Script algoritma Finite State Machine</i> .....	37
Gambar 4. 9 <i>Scene game sliding puzzle</i> .....	38
Gambar 4. 10 <i>Script algoritma random shuffle</i> .....	38
Gambar 4. 11 <i>Scene game</i> tebak kata.....	39
Gambar 4. 12 <i>Script fungsi drag</i> .....	39
Gambar 4. 13 <i>Script fungsi drop</i> .....	39
Gambar 4. 14 <i>Scene game</i> simulasi Mpasi.....	40
Gambar 4. 15 <i>Pop up game</i> .....	40
Gambar 4. 16 <i>Scene score</i> .....	41

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah pemenuhan gizi dalam jumlah yang cukup dan berkualitas. Gizi yang seimbang sangat penting untuk perkembangan otak dan tubuh anak. Permasalahan gizi yang tidak optimal sejak masa kehamilan akan menyebabkan anak yang dilahirkan tumbuh menjadi anak dengan proporsi tubuh yang lebih pendek dengan anak seusianya. Hal ini didefinisikan sebagai stunting (Utami Melyana Sari, 2020). Menurut (WHO, 2014) dalam Global Nutrition Targets 2025, stunting dianggap sebagai suatu gangguan pertumbuhan irreversibel yang sebagian besar dipengaruhi oleh asupan nutrisi yang tidak adekuat dan infeksi berulang selama 1000 hari pertama kehidupan.

Prevelensi anak penderita stunting di bawah usia 5 tahun (balita) Indonesia menempati posisi kedua di Asia Tenggara dan menempati posisi keempat dunia dengan jumlah prevelensinya mencapai 31,8% pada tahun 2020 menurut (Bank, 2021). Indonesia menempati posisi keempat dunia, berdasarkan hasil SSGI (Studi Status Gizi Indonesia) tahun 2021 angka stunting secara nasional mengalami penurunan sebesar 1,6 persen per tahun dari 27,7 persen tahun 2019 menjadi 24,4 persen tahun 2021 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021). Meskipun prevelensi penderita stunting di Indonesia mengalami penurunan, angka tersebut belum mencapai target penurunan penderita stunting yang dicanangkan WHO yakni sebesar 20%. Dalam upaya penanganan stunting di Indonesia, pemerintah sudah menargetkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2024 sebesar 14% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021). Salah satu pencegahan stunting dapat dilakukan dengan pemberian Makanan Pendamping ASI (MPASI) (Sutarto, Mayasari Diana, 2018).

Tentunya dalam upaya pencegahan stunting, perlu adanya suatu inovasi agar dapat meningkatkan kepedulian orang tua terhadap pentingnya mencegah ataupun menghindari stunting itu sendiri. Berdasarkan hasil keterangan interview dengan Dinas Kesehatan Kota Depok, Dr. Ihyani, media penyuluhan yang dilakukan selama ini hanya terbatas pada *flyer*, poster, ataupun *powerpoint* saja. Metode



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

penyuluhan tersebut dinilai masih standar karena hanya menampilkan gambar dan informasi berupa teks saja sehingga penyuluhan tersebut dinilai tidak efektif dan interaktif dan kurang menarik perhatian para orang tua.

Dalam hal ini, perlunya suatu inovasi dalam mengedukasi masyarakat. Penggunaan teknologi digital dalam pelayanan kesehatan meningkatkan efektivitas pelayanan kesehatan. Pemberian pelayanan kesehatan akan lebih efektif jika disampaikan dengan menggunakan media yang lebih menarik seperti *motion graphic*, *augmented reality* dan *game*. Menurut (C Beck & M.Wade, 2007) game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti (Yusuf, 2019). Selain menurut C Beck & M. Wade, game menurut Mitchell Wade adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan di Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara menemukan adanya pengaruh pemberian penyuluhan dengan metode *simulation game* terhadap tingkat pengetahuan ibu tentang stunting. Metode penyuluhan dengan *simulation game* yang digunakan dalam penelitian merupakan metode penyuluhan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan ibu tentang stunting, dikarenakan dengan metode ini ibu dapat menerima dan mencerna materi dengan baik dan menyenangkan (Hermawati and Sastrawan, 2021). Selain menggunakan metode *simulation game*, salah satu metode seperti *education game* juga dapat digunakan dalam penyuluhan tentang stunting. Menurut (M. Prensky, 2012), *education game* adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang (Sulistioningsih and Al Irsyadi, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan penelitian perancangan aplikasi “Momby” berbasis multimedia interaktif sebagai media edukasi pencegahan stunting dalam bentuk *education game* yang akan memberikan informasi mengenai stunting melalui beberapa jenis *game* seperti tanya jawab, cari kata, *sliding puzzle*, tebak kata dan simulasi cara pembuatannya menu Mpasi.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana merancang media edukasi interaktif aplikasi *momby* menggunakan unity berbasis android?
- b. Bagaimana hasil pengujian aplikasi *momby* menggunakan *black box*?
- c. Bagaimana hasil pengujian aplikasi *momby* kepada ahli perancangan *game* dan target pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka batasan masalah dalam rancang bangun media edukasi interaktif aplikasi “Momby” menggunakan unity berbasis android dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Cakupan materi yang akan dibahas yaitu definisi stunting, faktor penyebab stunting, dampak stunting, dan pencegahan stunting. Kedua, cara pencegahan stunting dengan MPASI dan cara pembuatan menu MPASI.
- b. Perancangan *education game* dikembangkan dalam bentuk 2D.
- c. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *education game* menggunakan Unity Engine.
- d. *Composting* keseluruhan aplikasi menggunakan software Unity Engine.
- e. Target pengguna aplikasi ini adalah orang tua maupun ibu yang sedang mengandung hingga memiliki bayi/balita sekitar 24 bulan.
- f. Media edukasi interaktif dikembangkan menggunakan *platform* android.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun penjelasan tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media edukasi interaktif aplikasi “Momby” yang berupa *education game* pencegahan stunting.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 1.4.2 Manfaat

- a. Memberikan penyuluhan tentang definisi, faktor penyebab, dampak, dan pencegahan stunting untuk orang tua yang memiliki bayi/balita.
- b. Memberikan pengalaman *user interface* dalam mencari informasi stunting.
- c. Membuat inovasi dalam penyuluhan untuk mencegah stunting.
- d. Membantu tenaga kesehatan dalam melakukan penyuluhan.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan, maka terdapat sistematika penulisan yang merupakan bab-bab beserta isinya secara rinci dan keterkaitan dengan bab-bab sebelum dan setelahnya. Sistematika dalam penulisan skripsi terdiri dari 5 bab, antara lain:

- a. Bab I Pendahuluan  
Bab I membahas latar belakang dari topik skripsi yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah dalam pembuatan skripsi, tujuan dan manfaat yang dihasilkan dari pembuatan skripsi.
- b. Bab II Tinjauan Pustaka  
Bab II menjelaskan sumber data atau teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi seperti jurnal, buku, dan website terpercaya.
- c. Bab III Perencanaan dan Realisasi  
Bab III menjelaskan rancangan dari aplikasi yang akan dibuat, tahapan atau metode yang akan digunakan, objek penelitian, model/*framework* yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data, jadwal pelaksanaan serta rincian biaya yang dibutuhkan dalam penelitian.
- d. Bab IV Pembahasan  
Pada Bab IV akan menjelaskan secara rinci perencanaan dari Bab III dan mengimplementasikannya menjadi sebuah aplikasi serta melakukan testing terdapat target pengguna aplikasi.
- e. Bab V Penutup  
Bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran untuk penelitian yang telah dikerjakan dan untuk pengujian selanjutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Aplikasi “Momby” Menggunakan Unity Berbasis Android” dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pembuatan *game* berhasil dibuat dengan menggunakan metode MDLC dengan tahapan perancangan konsep, pembuatan *storyboard*, pengumpulan bahan, dan pengerjaan yang menggunakan *software unity* dan *visual studio* sebagai *code editor*.
- b. Terdapat 5 jenis *game* yang dihasilkan diantaranya, kuis pilihan ganda, cari kata, *sliding puzzle*, tebak kata, dan simulasi Mpasu.
- c. Berdasarkan hasil *alpha testing* yang menggunakan metode *black box* yaitu dengan menguji fitur dan tombol yang terdapat dalam *game*, dihasilkan fungsi dari fitur dan tombol pada *game* momby tidak terdapat *bug* atau error.
- d. Berdasarkan hasil *beta testing* yang dilakukan kepada ahli, dihasilkan bahwa *game* momby telah layak untuk menjadi media edukasi sekaligus media hiburan dan berdasarkan fitur dan tombol yang terdapat dalam *game* juga dapat berfungsi dengan baik dan semestinya.
- e. Berdasarkan hasil *beta testing* kepada target pengguna didapatkan rata-rata persentase sebesar 80% yang berarti target pengguna sangat setuju bahwa *education game momby* layak dijadikan sebagai media edukasi dan sekaligus media hiburan untuk mencegah stunting.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif Aplikasi “Momby” Menggunakan Unity Berbasis Android”, diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

- a. *Splash Screen* aplikasi sebaiknya di *setting* ke pengaturan *landscape* agar dapat mengikuti pengaturan *canvas* yang digunakan pada *game*.

- b. Menambahkan penggunaan *pop up* informasi pada awal dan akhir *scene* agar alur dan informasi *game* dapat diterima dengan baik oleh pemain.
- c. Pada jenis *game* simulasi Mipasi sebaiknya ditambahkan animasi agar lebih menarik dan tidak monoton untuk jenis *game* simulasi.
- d. Pertanyaan dan redaksi penulisan pada *game* diperjelas agar pengguna dapat mengerti dan bisa menjawab *game* dengan benar.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Y.F. and Yulfitri, A. (2020) 'Pengujian Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Black Box Testing Studi Kasus E-Wisudawan Di Institut Sains Dan Teknologi Al-Kamal', *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), p. 42.
- Bank, A.D. (2021) 'prevalensi-stunting-balita-indonesia-tertinggi-ke-2-di-asia-tenggara @ databoks.katadata.co.id'. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/25/prevalensi-stunting-balita-indonesia-tertinggi-ke-2-di-asia-tenggara>.
- Eridani, D. and Arfan, M. (2016) 'Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran', *Sistem Komputer*, 6(2), pp. 84–88.
- Hermawati and Sastrawan, S. (2021) 'Pengaruh Edukasi Dengan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Stunting Di Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), pp. 263–266. Available at: <https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.2060>.
- Kementerian Kesehatan RI (2020) *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan: Situasi Balita Pendek (Stunting) di Indonesia, Kementerian Kesehatan RI*.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (2019) 'Pencegahan-Stunting @ Promkes.Kemkes.Go.Id'. Available at: <https://promkes.kemkes.go.id/pencegahan-stunting>.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (2021a) '6c70853ebb76cf43ff8ca0590cfe45637d6c7d74 @ sehatnegeriku.kemkes.go.id'. Available at: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20211227/4339063/penurunan-prevalensi-stunting-tahun-2021-sebagai-modal-menuju-generasi-emas-indonesia-2045/>.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (2021b) *Hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI) Tingkat Nasional, Provinsi, dan Kabupaten/Kota Tahun 2021*.
- Nurajizah, S. (2016) 'Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia', *Jurnal PROSISKO*, 3(2), p. 15.
- Perkasa, W. (2019) *GAME EDUKASI PETUALANGAN LUTUNG KASARUNG*

*BERBASIS ANDROID.*

- Prayudy, H. (2021) 'Rancang Bangun Media Edukasi Interaktif "FarmLand " Menggunakan Unity 3D Berbasis Android SKRIPSI'.
- Suhardi (2018) 'Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea'.
- Sulistioningsih, S. and Al Irsyadi, Y. (2018) 'Game Edukasi Pengenalan Flora Dan Fauna Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini 3-5 Tahun', *JMP Online*, 2(3), pp. 292–301.
- Sutarto, Mayasari Diana, I. (2018) 'Stunting', *Journal Agromedicine Unila*, 5, pp. 540–545. Available at: <https://doi.org/10.1201/9781439810590-c34>.
- Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan (2018) *Strategi Nasional Percepatan Pencegahan Anak Kerdil (Stunting)*.
- Utami Melyana Sari (2020) *Pengaruh Permainan Baking Card Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Stunting*. Universitas Brawijaya.
- WHO (2014) 'Stunting'. Available at: <https://www.who.int/es/publications/i/item/WHO-NMH-NHD-14.5#:~:text=La Organizaci3n Mundial de la,nacer inferior a 2500 g>.
- Wibawanto, W. (2017) 'Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif', *Cerdas Ulet Kreatif Publisher*, p. 482. Available at: [https://books.google.co.id/books?id=t3zPqTnRjX0C&dq=wrong+diet+pill s&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=t3zPqTnRjX0C&dq=wrong+diet+pill s&source=gbs_navlinks_s).
- Yusuf, M.M. (2019) *LANDASAN TEORI 2.1. Pengertian Permainan (Game)*.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Monika Duri

Lahir di Tawau, 14 April 2000. Anak pertama dari dua bersaudara. Bertempat tinggal di Jalan Walet No. 02 RT 01/03, Beji Timur, Beji, Depok. Lulus dari SDN 1 Nunukan tahun 2012, SMPN 1 Nunukan tahun 2015, SMAN 6 Enrekang tahun 2018. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika Dan Komputer, program studi Teknik Multimedia Digital D-4 pada tahun 2018.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

StoryBoard Game

Scene	Gambar	Keterangan
Tampilan Awal		Tampilan awal <i>game</i> , terdapat 3 level <i>game</i> yang bisa <i>user</i> mainkan. Level 1 yaitu <i>button</i> mengandung, level 2 yaitu <i>button</i> bayi 0-6 bulan dan level 3 yaitu diatas 6 bulan.
Kuis Level 1 (Mengandung)		Kuis pertama yaitu pertanyaan yang materinya diambil dari informasi yang telah disampaikan.
Cari Kata		<i>User</i> harus mencari kata di antara huruf acak sehingga membentuk kata sempurna dari kata yang telah disediakan baik secara <i>horizontal</i> maupun <i>vertical</i> .

Hak Cipta :

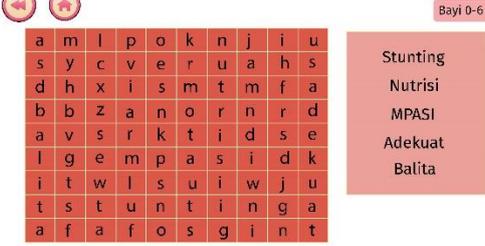
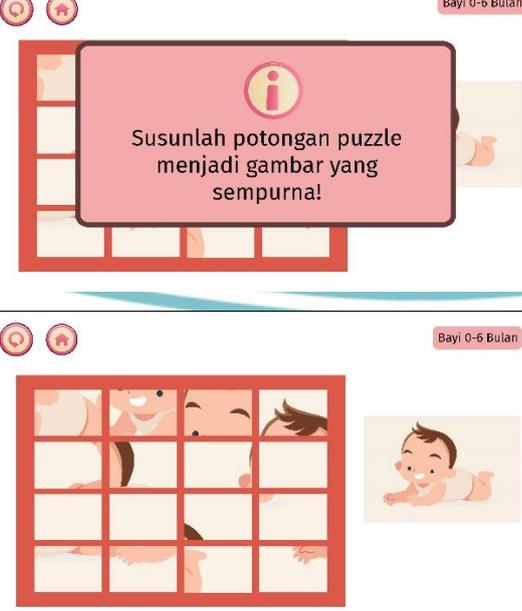
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<p>Score</p>		<p>Diakhir game akan menampilkan <i>score</i> dari level 1</p>
<p>Kuis level 2 (Bayi 0-6 bulan)</p>		<p>Jika level 1 selesai maka akan langsung lanjut ke level 2 (bayi 0-6 bulan).</p>
<p>Cari kata</p>		
<p>Puzzle</p>		<p>Rangkaian <i>game</i> untuk level 1 dan 2 pada awalnya sama seperti kuis dan cari kata, namun jika level bertambah maka akan ada <i>game</i> tambahan tiap levelnya. game baru pada level 2 yaitu game <i>puzzle</i>. user harus menyusun susunan <i>puzzle</i> yang</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

		acak menjadi gambar yang sempurna.
Tebak kata		Selain game <i>puzzle</i> , ada juga <i>game</i> tebak kata. <i>user</i> harus menebak kata dari <i>clue</i> yang telah ditampilkan.
Score		<i>Score</i> akan ditampilkan jika level 2 telah dilewati.
Kuis Level 3 (Bayi diatas 6 bulan)		Lanjut ke level 3, <i>user</i> harus menjawab pertanyaan untuk level 3.
Cari Kata		
Puzzle		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<p>Tebak Kata</p>		
<p>Simulasi Pembuatan Menu MPASI</p>		<p>Untuk level 3, tambahan <i>gamenya</i> berupa simulasi mpasi. <i>user</i> harus membuat menu mpasi dengan instruksi yang diberikan.</p>
<p>Score</p>		<p>Score akhir akan memperlihatkan akumulasi score dari level 1 sampai level 3.</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kegiatan	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang dicapai	Kesimpulan
<i>Main Menu Scene</i>	Menampilkan level <i>game</i>		
Memilih level 1 (mengandung) / menekan tombol mengandung	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> kuis tanya jawab		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> kuis tanya jawab level 1	Menampilkan <i>scene game</i> kuis tanya jawab level 1		
Klik tombol pilihan jawaban dari <i>game</i> kuis tanya jawab	Menampilkan pertanyaan selanjutnya		
Menjawab 3 pertanyaan pada <i>game</i> kuis tanya jawab level 1	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> cari kata		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> cari kata level 1	Menampilkan <i>scene game</i> cari kata level 2		
Klik dan geser <i>grid</i> abjad sesuai dengan kata yang ditemukan	<i>List</i> kata yang telah ditemukan menampilkan <i>crossline</i>		
Menemukan 5 <i>list</i> kata	Menampilkan <i>score</i> dan <i>high score</i> level 1		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Klik tombol selanjutnya di <i>scene score</i> level 1	Menampilkan <i>pop up game</i> kuis tanya jawab level 2		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up game</i> kuis tanya jawab level 2	Menampilkan <i>scene game</i> tanya jawab level 2		
Klik tombol pilihan jawaban dari <i>game</i> kuis tanya jawab level 2	Menampilkan pertanyaan selanjutnya		
Menjawab 3 pertanyaan pada <i>game</i> kuis tanya jawab level 2	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> cari kata level 2		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> cari kata level 2	Menampilkan <i>scene game</i> cari kata level 2		
Klik dan geser <i>grid</i> abjad sesuai dengan kata yang ditemukan	List kata yang telah ditemukan menampilkan <i>crossline</i>		
Menemukan 5 <i>list</i> kata	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game sliding puzzle</i>		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game sliding puzzle</i>	Menampilkan <i>scene game sliding puzzle</i>		



### © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Menggeser potongan gambar ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri	Potongan gambar bergeser ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri.		
Menyusun potongan gambar sesuai dengan gambar	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> tebak kata		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> cari kata	Menampilkan <i>scene</i> <i>game</i> cari kata		
<i>Drag</i> dan <i>Drop</i> jawaban abjad ke balok kosong yang tersedia	Posisi abjad sesuai dengan balok kosong		
Klik tombol <i>refresh</i> atau mengulang pada <i>game</i> cari kata	Mengembalikan posisi abjad ke posisi semula sebelum di <i>drag</i> dan <i>drop</i> ke dalam balok kosong		
Klik tombol “Check” pada <i>game</i> cari kata	Jika benar akan muncul audio benar dan lanjut ke pertanyaan selanjutnya, jika salah maka akan muncul audio salah dan tidak akan lanjut ke pertanyaan selanjutnya		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Menjawab 5 pertanyaan pada <i>game</i> tebak kata	Menampilkan <i>scene score</i> dan <i>high score</i> level 2		
Klik tombol selanjutnya di <i>scene score</i> level 2	Menampilkan <i>pop up game</i> kuis tanya jawab level 3		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up game</i> kuis tanya jawab level 3	Menampilkan <i>scene game</i> tanya jawab level 3		
Klik tombol pilihan jawaban dari <i>game</i> kuis tanya jawab level 3	Menampilkan pertanyaan selanjutnya		
Menjawab 3 pertanyaan pada <i>game</i> kuis tanya jawab level 3	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> cari kata level 3		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> cari kata level 3	Menampilkan <i>scene game</i> cari kata level 3		
Klik dan geser <i>grid</i> abjad sesuai dengan kata yang ditemukan	<i>List</i> kata yang telah ditemukan menampilkan <i>crossline</i>		
Menemukan 5 <i>list</i> kata	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game sliding puzzle</i>		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game sliding puzzle</i> level 3	Menampilkan <i>scene game sliding puzzle</i> level 3		
Menggeser potongan gambar ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri	Potongan gambar bergeser ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri.		
Menyusun potongan gambar sesuai dengan gambar	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> tebak kata level 3		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> cari kata level 3	Menampilkan <i>scene game</i> cari kata level 3		
<i>Drag dan Drop</i> jawaban abjad ke balok kosong yang tersedia	Posisi abjad sesuai dengan balok kosong		
Klik tombol <i>refresh</i> atau mengulang pada <i>game</i> cari kata level 3	Mengembalikan posisi abjad ke posisi semula sebelum di <i>drag dan drop</i> ke dalam balok kosong		
Klik tombol “Check” pada <i>game</i> cari kata level 3	Jika benar akan muncul audio benar dan lanjut ke pertanyaan selanjutnya, jika		



### © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	salah maka akan muncul audio salah dan tidak akan lanjut ke pertanyaan selanjutnya		
Menjawab 5 pertanyaan pada <i>game</i> tebak kata level 3	Menampilkan <i>pop up</i> panduan penggunaan <i>game</i> simulasi mpasi		
Klik tombol “Next” pada <i>pop up</i> panduan <i>game</i> cari kata level 3	Menampilkan scene <i>game</i> simulasi MPASI		
Klik tombol “6-8 bulan” atau “9-11 bulan” atau “12-23 bulan”	Menampilkan panduan menu Mpasi		
Klik tombol next pada panduan menu	Menampilkan slide kedua panduan menu yaitu cara memasak		
Klik tombol back pada panduan menu	Menampilkan slide pertama panduan menu yaitu bahan menu		
Klik tombol “Tutup” pada panduan menu Mpasi	Menampilkan scene memasak menu Mpasi		
<i>Drag and drop</i> bahan-bahan kedalam piring atau <i>fry pan</i>	Bahan berubah menjadi bahan yang telah diolah		



### © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<i>Drag and drop</i> bahan-bahan tertentu	Menampilkan <i>waiting bar</i>		
<i>Drag and drop</i> semua bahan masakan	Menampilkan tombol “Selesai”		
Klik tombol “Selesai” saat semua bahan masak telah diolah	Menampilkan visual menu yang telah dimasak		
Klik tombol “Next” saat visualisasi menu	Menampilkan informasi nilai gizi dari menu yang dibuat		
Klik tombol “Next” saat informasi menu	Menampilkan <i>scene score</i> dan <i>high score</i> dari level 3		
Klik tombol <i>home</i> pada <i>scene score</i>	Kembali ke <i>main menu game</i>		



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Narasumber: Muhammad Syaikhan**

**Waktu: 17 Agustus 2022**

**Tempat: Virtual Conference**

Monika : Apakah *game* telah sesuai untuk dimainkan oleh ibu hamil dan ibu yang telah mempunyai anak umur 0 – 24 bulan?

Syaikhan : Sesuai

Monika : Apakah jenis *game* kuis, cari kata, *sliding puzzle*, dan simulasi Mpasi mudah dipahami oleh pemain?

Syaikhan : Iya, mudah dipahami

Monika : Apakah informasi dan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh pemain?

Syaikhan : Dapat diterima dengan baik

Monika : Apakah *game* layak menjadi media hiburan dan juga media edukasi stunting bagi pemain?

Syaikhan : Sudah layak dinyatakan sebagai media hiburan dan edukasi

Monika : Apakah tampilan *game* menarik dan mudah dimengerti oleh pemain?

Syaikhan : Sudah layak dinyatakan sebagai media hiburan dan edukasi

Monika : Apakah tampilan *game* menarik dan mudah dimengerti oleh pemain?

Syaikhan : Iya, menarik dan mudah untuk dimengerti

Monika : Apakah tampilan tata letak pada *game* sudah sesuai dan menarik?

Syaikhan : Iya, sudah sesuai

Monika : Apakah fitur dan menu yang ada pada *game* berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya?



### © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Syaikh : Iya, sudah sesuai dengan fungsi
- Monika : Apakah penggunaan *pop up* efektif dalam memberikan informasi?
- Syaikh : Iya, sangat efektif
- Monika : Apakah tantangan yang diberikan sesuai dengan jenis dan level game?
- Syaikh : Iya, sesuai
- Monika : Apakah penempatan *asset* pada game tidak membuat pemain terganggu?
- Syaikh : Iya, tidak terganggu
- Monika : Apakah *game* dapat berjalan dengan baik pada perangkat *mobile*?
- Syaikh : Iya, dapat berjalan dengan baik

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kuesioner Penggunaan Game Oleh Target Pengguna

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	<i>Game</i> telah sesuai untuk dimainkan oleh ibu hamil dan ibu yang telah mempunyai anak umur 0 – 24 bulan				
2.	Jenis <i>game</i> kuis, cari kata, <i>sliding puzzle</i> , dan simulasi Mpasi mudah dipahami oleh pemain				
3.	Tantangan/pertanyaan mengenai stunting pada <i>game</i> mudah untuk dijawab				
4.	Tantangan/pertanyaan mengenai stunting pada <i>game</i> memberikan pengetahuan maupun manfaat kepada ibu				
5.	<i>Game</i> layak menjadi media hiburan dan juga menjadi media edukasi bagi para orang tua atau ibu				
6.	Tampilan pada <i>game</i> mudah untuk dimengerti dan dipahami				
7.	<i>Game</i> yang disajikan sudah menarik untuk dijadikan sebagai media edukasi				
8.	Pertanyaan materi lewat <i>game</i> edukasi lebih menarik dibandingkan dengan materi dari buku, poster, ataupun benner				



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

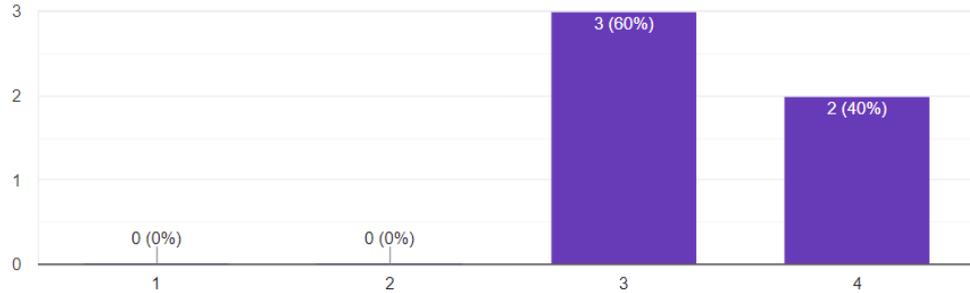
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Salin

Apakah *game* telah sesuai untuk dimainkan oleh ibu hamil dan ibu yang telah mempunyai anak umur 0 – 24 bulan?

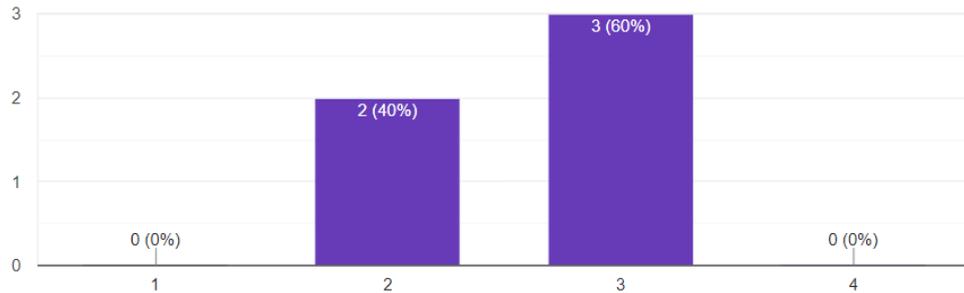
5 jawaban



Salin

Apakah jenis *game* kuis, cari kata, *sliding puzzle*, dan simulasi Mpasi mudah dipahami oleh pemain?

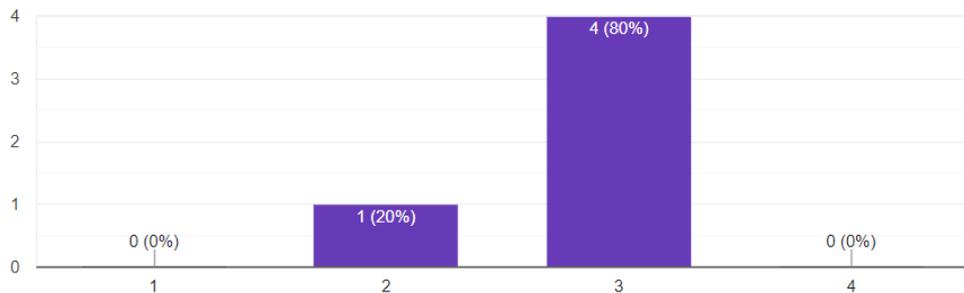
5 jawaban



Salin

Apakah tantangan/pertanyaan mengenai stunting pada *game* mudah untuk dijawab?

5 jawaban





**Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta**

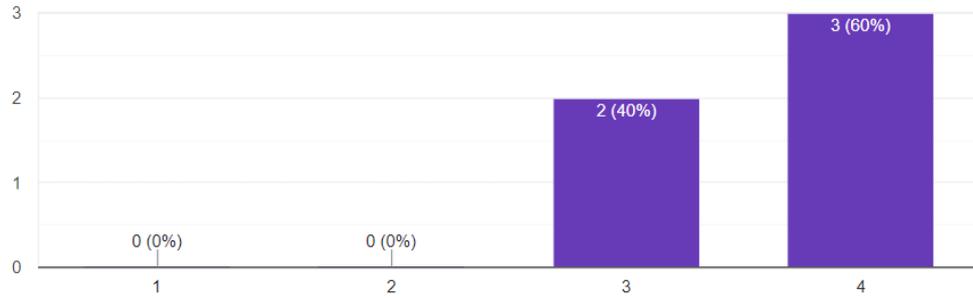
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah tantangan/pertanyaan mengenai stunting pada game memberikan pengetahuan maupun manfaat kepada ibu?

[Salin](#)

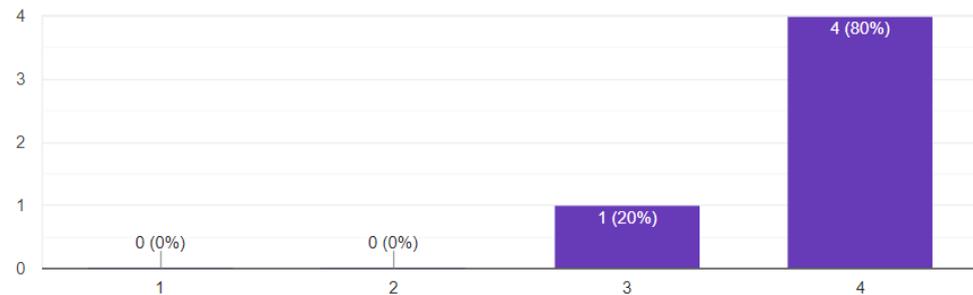
5 jawaban



Apakah *game* layak menjadi media hiburan dan juga menjadi media edukasi bagi para orang tua atau ibu?

[Salin](#)

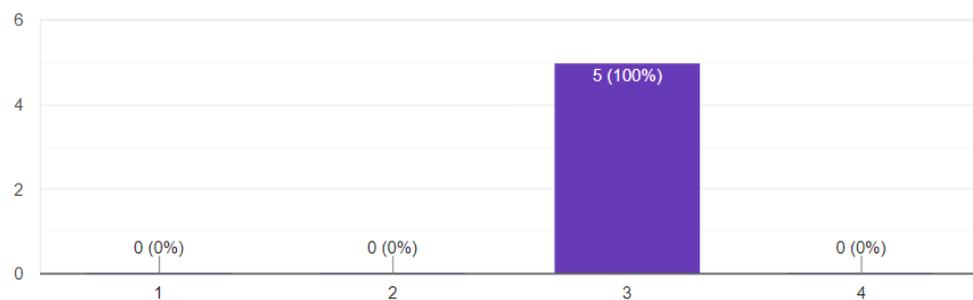
5 jawaban



Apakah tampilan pada *game* mudah untuk dimengerti dan dipahami?

[Salin](#)

5 jawaban





**Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta**

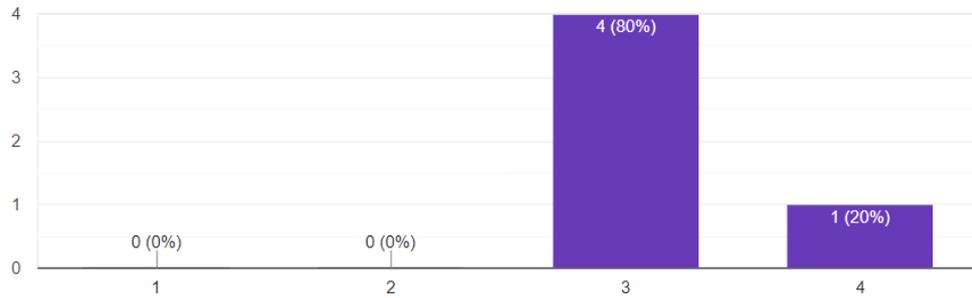
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah game yang disajikan sudah menarik untuk dijadikan sebagai media edukasi?

[Salin](#)

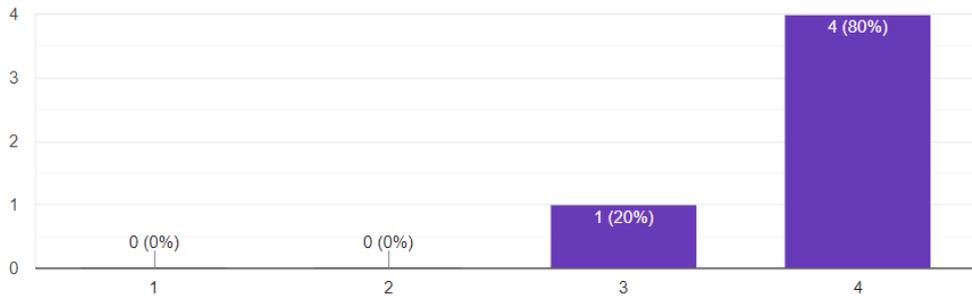
5 jawaban



Apakah pertanyaan materi lewat game edukasi lebih menarik dibandingkan dengan materi dari buku, poster, ataupun benner?

[Salin](#)

5 jawaban



**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Muhammad Syaikhan

Resume

Hi! My name is Syaikhan, I am currently completing my studies at the Jakarta State Polytechnic, majoring in Digital Multimedia Engineering. I passioned about ui/ux design, motion design and unity programming. I like to try new things to explore creative ideas for my work.

- +62 8 7777 555 696
- syaikhan4@gmail.com
- www.linkedin.com/in/syaikhan
- bit.ly/PortfolioSyaikhan

Education

**Digital Multimedia Engineering**  
State Polytechnics of Jakarta  
2017- 2021

Skill Competence

- Social Media Graphic Design
- Illustration Designer
- Motion Graphic Design
- Video Editing
- UI Design
- Front-End Web Design
- Unity Programming

Certification

- SanberCode Bootcamp**  
UI/UX Design  
May 2021
- Badan Nasional Sertifikasi Profesi**  
Multimedia Graphic Designer  
December 2020
- Dicoding Academy**  
Basic Web Programming  
June 2020
- Dicoding Academy**  
Fundamental Front End Web Development  
June 2020
- Dicoding Academy**  
Build Progressive Web Apps  
August 2019



Working Experience

- INNOVEAM INDONESIA**  
Unity Programmer  
September 2021 - Present
- FXMEDIA INTERNET PTE LTD**  
Freelance Graphic Designer  
May 2021 - March 2022
- Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia**  
Freelance Video Producer  
October 2020 - January 2021
- FXMEDIA INTERNET PTE LTD**  
Interactive Designer Internship  
August 2020 - November 2020
- IEEE HAC/SIGHT Project 2020**  
Freelance Graphic Designer  
September 2020 - October 2020
- Ministry of Communication and Information Technology of the Republic of Indonesia**  
Freelance Illustration / Layouting Designer  
October 2019 - March 2020
- Reseller MDS Product**  
Freelance Social Media Graphic Designer  
February 2019 - June 2020

Organization & Volunteer Experience

- Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika dan Komputer (HIMATIK PND)**
  - Research and Development Department  
July 2018 - October 2020
  - Vice Chairman  
August 2018 - July 2018
  - Creative Division  
September 2017 - August 2018
- The 3<sup>rd</sup> International Conference Of Computer and Informatics Engineering**  
Staff at Design Division  
March 2020 - September 2020
- Itechne Cup 2018**  
Staff at Publication and Documentation Division  
November 2017- April 2018
- TIK Games 2018**  
Staff at Publication and Documentation Division  
October 2017- January 2018

Achievement

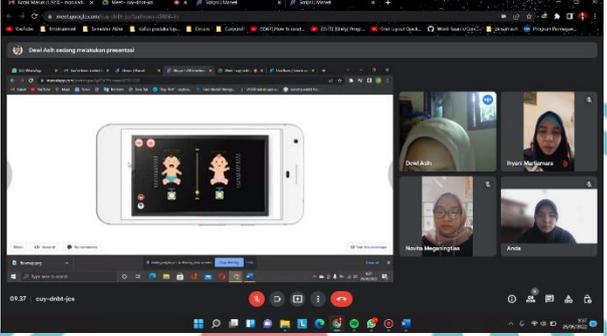
**Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional**  
1st Place in IT Business Competition  
September 2018



**Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta**

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

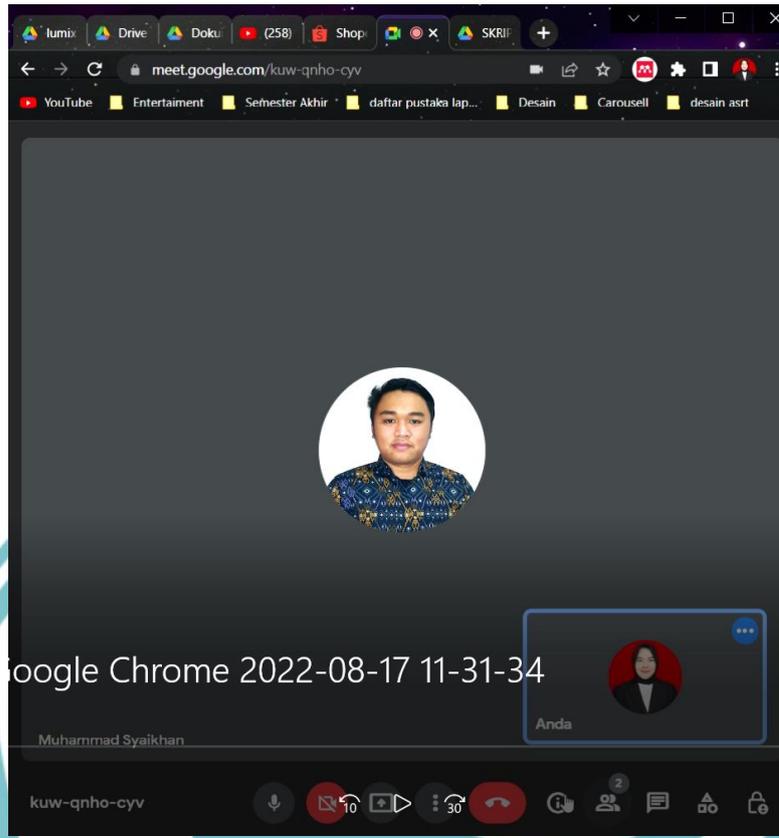
Tanggal Pertemuan	Dokumentasi	Kegiatan
26/06/2022		<p>Penyampaian <i>prototype</i> dan pemberian materi dari pihak Dinkes Depok kepada tim internal.</p>
01/07/2022		<p>Pembahasan analisa kebutuhan dan mengurus surat observasi kepada Dinkes Depok.</p>
18/08/2022		<p>Demo aplikasi</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Dokumentasi Wawancara *Beta Testing* kepada Ahli





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Dokumentasi *Beta Testing* kepada Target Pengguna

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA