

Rancang Bangun Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung Berbasis Android

Dodi Afriansyah

Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia
Email: dodi@ dcc.ac.id

Abstract

Typical cakes or traditional cakes are snacks that have special characteristics and come from a certain area whose recipes are passed down from generation to generation in people's lives, such as getuk, dodol, wajik and many more, each of which has a special taste and characteristic and originates from different places. Currently, typical cakes or traditional cakes are less desirable and are also increasingly being forgotten. This is due to the limitations of parents who are willing to spend their time teaching traditional cake making recipes, in addition to the long process and recipes for which only some people know. Based on this, the combination of educational games and recipe books for the Lampung people is the main focus of this research. The introduction of typical cake recipes with a fun concept that makes it easy for users to learn which is packaged in the form of an Android-based educational game. Educational game application contains 10 cake recipes, jigsaw puzzle games and answers from games. The educational game proposed by the researcher is in the form of a technology introduction model that is packaged in the form of a game that not only focuses on stage by stage but also on the introduction of recipes and cake material in the introduced game.

Keywords - *Recipes, Cakes, Android applications, educational games*

Abstrak

Kue khas atau kue tradisional merupakan jajanan yang berciri khusus dan berasal dari suatu daerah tertentu yang resepnya secara turun temurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat, seperti getuk, dodol, wajik dan masih banyak lagi yang masing masing memiliki rasa dan ciri khusus serta bersalal dari tempat yang berbeda beda. Saat ini kue khas atau kue tradisional kurang diminati dan juga semakin terlupakan. Hal ini disebabkan keterbatasan orang tua yang mau meluangkan waktunya untuk mengajarkan resep pembuatan kue tradisional, selain proses yang lama dan resep pembuatannya yang hanya diketahui oleh sebagian orang saja. Berdasarkan hal tersebut, kombinasi game edukasi dan buku resep kue khas masyarakat Lampung menjadi media pembelajaran menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Pengenalan resep kue khas dengan konsep yang menyenangkan dan membuat pengguna mudah dalam belajar yang dikemas dalam bentuk game edukasi berbasis Android. Aplikasi game edukasi memuat 10 resep kue, game teka-teki gambar dan jawaban dari game. Game edukasi yang diusulkan oleh peneliti berupa suatu model pengenalan teknologi yang dikemas dalam bentuk game yang tidak hanya berfokus pada stage per stage tetapi juga pada pengenalan resep maupun materi kue pada game yang dikenalkan.

Kata Kunci - *Resep, Kue, aplikasi Android, game edukasi*

1. PENDAHULUAN

Kue khas atau kue tradisional merupakan jajanan yang berciri khusus dan berasal dari suatu daerah tertentu yang resepnya secara turun temurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat, seperti getuk, dodol, wajik dan masih banyak lagi yang masing masing memiliki rasa dan ciri khusus serta bersalal dari tempat yang berbeda beda. Saat ini kue khas atau kue tradisional kurang diminati oleh masyarakat. Padahal kue tradisional sendiri selain rasanya yang enak bahan pembuatannya pun masih menggunakan bahan bahan alami yang lebih sehat dan bernutrisi. Terdapat beberapa penyebab mengapa kue tradisional kurang diminati oleh masyarakat saat ini. Salah satunya karena, sudah sangat jarang orang tua yang mau meluangkan waktunya untuk mengajarkan resep pembuatan kue tradisional kepada anak-anak. Selain itu berkurangnya minat masyarakat terhadap kue tradisional juga dikarenakan proses pembuatannya yang lama dan resep pembuatannya yang hanya diketahui oleh sebagian orang saja.

Menurut Siti Hamidah dan Kokom Komariah (2018) Resep, semula digunakan dalam bidang medis, namun dalam perkembangannya dipakai juga dalam bidang kuliner. Resep adalah seperangkat instruksi atau perintah kerja yang memuat petunjuk membuat suatu hidangan. Edukasi dan pengenalan terhadap resep kue khas masyarakat Lampung sangat diperlukan karena resep kue khas masyarakat Lampung saat ini semakin dilupakan dan juga masih banyak masyarakat Lampung yang kurang mengenal dan mengetahui resep kue tradisional daerahnya sendiri. Kue khas juga merupakan ciri dari suatu daerah, sehingga harus dilestarikan dan diperkenalkan kepada masyarakat.

Menurut Anis Fitria (2013) permainan atau game edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat, untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-permainan tersebut. yang diberi muatan pendidikan. Oleh karena itu peranan orang tua dan penggunaan teknologi khususnya mobile android sangat diperlukan sebagai media pendukung dalam mengajarkan dan menggunakan aplikasi dalam pola pembelajaran. Keterbatasan waktu orang tua untuk meluangkan waktu dalam mengajarkan resep pembuatan kue tradisional kepada anak-anak dan juga belum ada aplikasi yang dapat membantu memberikan informasi tentang resep kue khas masyarakat Lampung berbasis android.

Berdasarkan hal tersebut, kombinasi dakam memadukan antara game edukasi dan buku resep kue khas masyarakat Lampung menjadi media pembelajaran menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu pembuatan game edukasi mengenal resep kue khas masyarakat Lampung yang menyenangkan dan membuat pengguna mudah dalam belajar dan mengingat resep tersebut dengan judul penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembuatan game edukasi mengenal resep kue khas masyarakat Lampung berbasis android sekaligus untuk mengetahui peranan teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi permainan edukasi mengenal resep kue khas masyarakat Lampung berbasis android. Di sisi lain dengan adanya aplikasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bermain dan belajar mengenal resep kue khas masyarakat Lampung untuk anak-anak di atas usia 10 tahun, membantu orang tua untuk mengajarkan dan melestarikan resep kue khas masyarakat Lampung kepada anak-anak dan sebagai media pengenalan resep kue khas masyarakat Lampung yang tepat karena bisa digunakan siapa saja pengguna android.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan sistem

Desain dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem dari Prototype metode ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan teratur bagi pengembangan sistem informasi. Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap Prototype model dalam Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung Berbasis Android adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung Berbasis Android, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun Prototyping
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pemain atau pengguna membuat contoh desain tampilan game.
3. Evaluasi Prototyping
Proses evaluasi ini dilakukan oleh pemain untuk mengetahui apakah prototyping yang telah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pemain. Jika sudah sesuai maka kemudian diambil langkah keempat. Jika tidak, maka prototyping diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.
4. Pengkodean Sistem
Dalam tahap ini prototyping yang sudah disetujui diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji Sistem
Setelah sistem telah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, kemudian sistem akan diuji terlebih dahulu sebelum digunakan.
6. Evaluasi Sistem
Pemain mengevaluasi apakah sistem yang telah jadi sudah sesuai dengan yang diinginkan. Jika sudah, maka dilakukan langkah ketujuh, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.
7. Menggunakan Sistem
Perangkat lunak yang sudah diuji dan diterima pemain siap untuk digunakan memenuhi kebutuhan pemain.

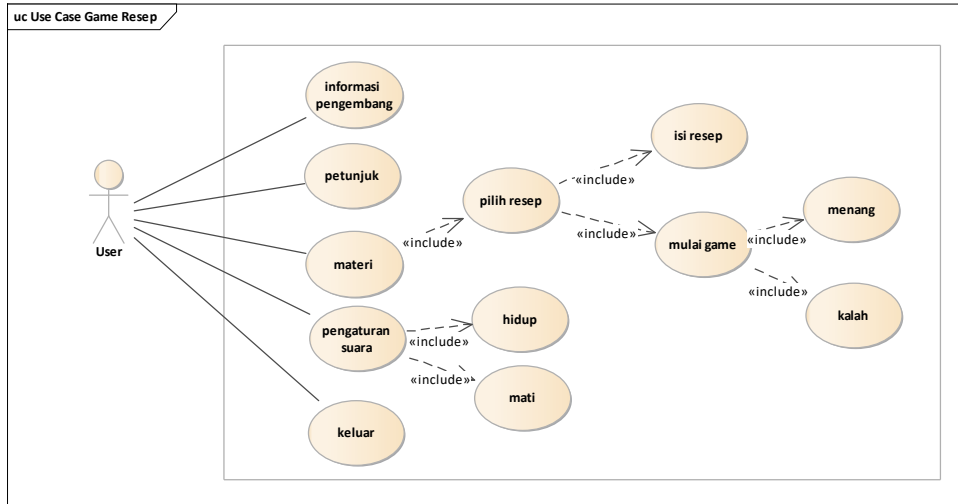
2.2. Metode Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem digunakan beberapa tool perancangan sistem untuk mengembangkan Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung Berbasis Android menggunakan Unified Modeling Language (UML). Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk di definisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2014:133).

2.2.1. Use Case Diagram

Rosa dan M. Shalahudin (2014:155), use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

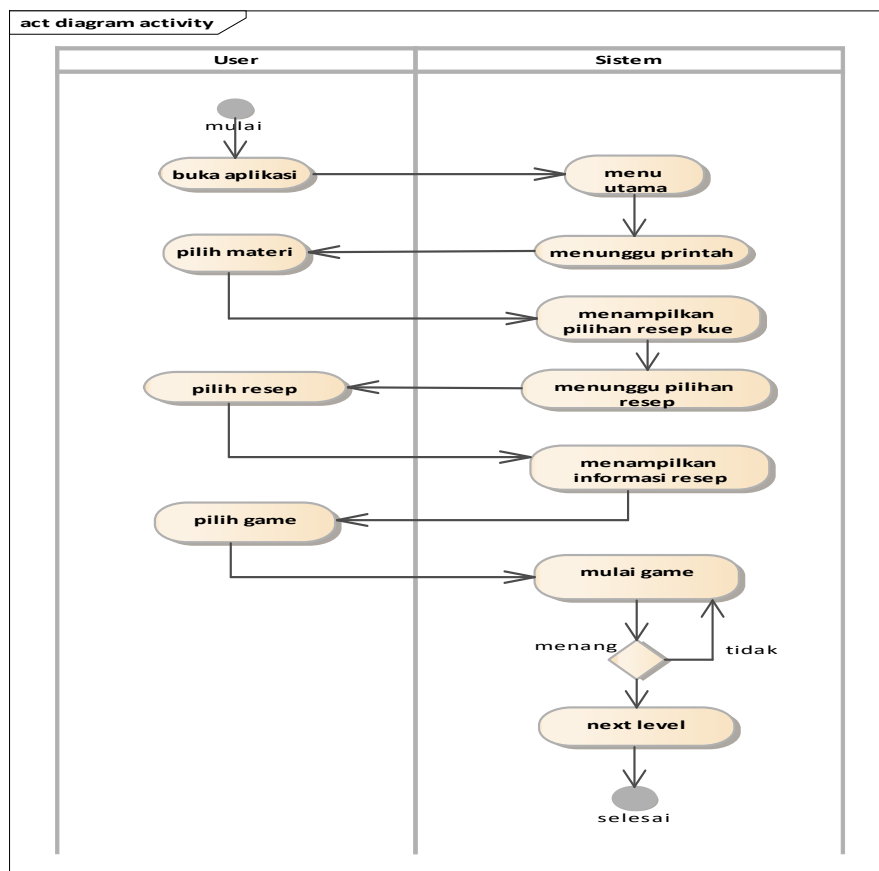
Pada Gambar 1 dipresentasikan rancangan Logika Aplikasi Berdasarkan aplikasi yang ada, maka peneliti mengajukan aplikasi usulan sebagai media pengenalan resep kue khas masyarakat Lampung melalui Diagram Use Case.



Gambar 1 Diagram Use Case Usulan

2.2.2. Activity Diagram

Rosa dan M. Shalahudin (2014:161), diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.



Gambar 2 Activity Diagram Game Resep

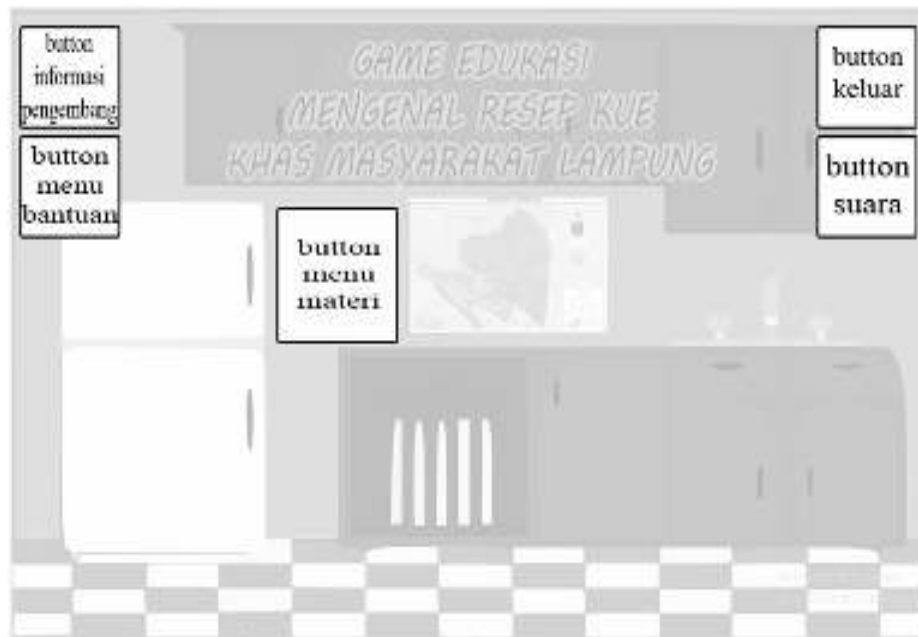
2.3. Perancangan Desain Aplikasi

Setelah mengumpulkan materi yang digunakan dalam pembuatan game, maka langkah selanjutnya adalah merancang desain Game Edukasi Mengenai Resep Kue Khas Masyarakat Lampung. Perancangan desain game ini meliputi desain tampilan menu utama, halaman informasi pengembang, halaman bantuan atau petunjuk, halaman out aplikasi, menu buku resep, halaman isi resep, halaman level game, halaman stage game, halaman play game, halaman berhasil memenangkan game, halaman game over, dan halaman reset ulang game. Sedangkan untuk desain game play yaitu seperti bagaimana game ini akan berjalan, bagaimana user dapat menyelesaikan level, dan bagaimana game akan berakhir atau menang.

Desain aplikasi pada menu layout game ini merupakan rancangan dari game yang meliputi rancangan desain game secara keseluruhan berupa rancangan menu utama atau home, halaman informasi pengembang, halaman bantuan atau petunjuk, menu buku resep, halaman isi resep, halaman level game, halaman stage game, halaman play game, halaman berhasil memenangkan game, halaman game over, halaman reset ulang game, dan halaman keluar dari aplikasi.

2.3.1. Perancangan Tampilan Awal (Menu Utama)

Main menu atau menu utama adalah tampilan sebelum memasuki game pada aplikasi ini, bisa dikatakan bahwa main menu merupakan tampilan pertama ketika aplikasi dijalankan. Rancangan Menu Utama ditunjukkan pada Gambar 3.

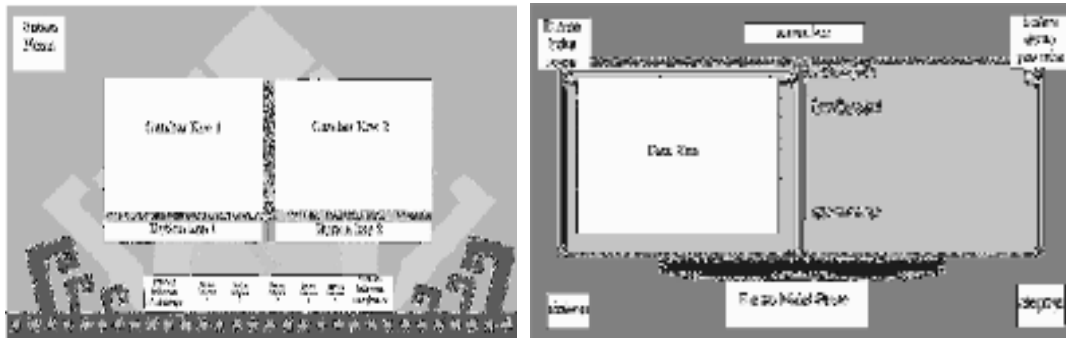


Gambar 3 Menu Utama

Pada menu utama terdapat beberapa button atau tombol seperti button informasi pengembang berfungsi untuk pergi ke halaman informasi pengembang, button menu bantuan atau petunjuk berfungsi untuk pergi ke halaman petunjuk, button menu materi berfungsi untuk pergi ke menu resep, button pengaturan suara berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan suara aplikasi, dan button keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

2.3.2. Perancangan Tampilan Buku dan Isi Resep

Menu Buku Resep adalah tampilan menu pilihan resep kue yang tersedia di aplikasi. Rancangan Menu Buku Resep ditunjukkan atau dipresentasikan pada Gambar 4.



(a) Menu Buku Resep

(b) Menu Isi Resep

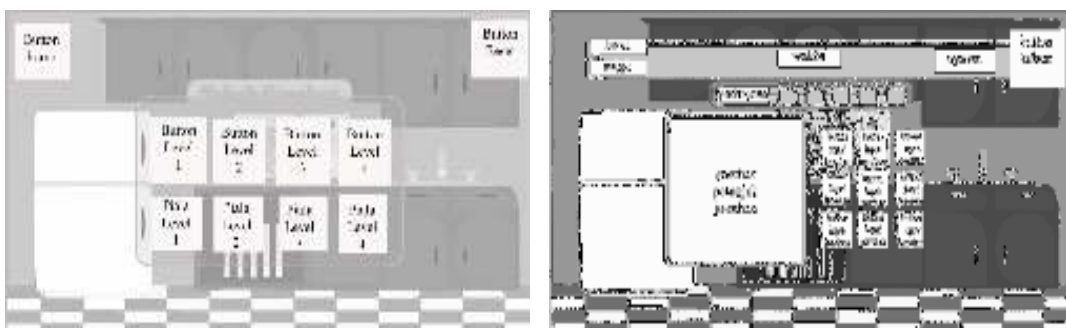
Gambar 4 Menu Buku Resep dan Isi Resep

Pada menu buku resep halaman 1, halaman 2, halaman 3, halaman 4, dan halaman 5 terdapat beberapa button atau tombol seperti button home berfungsi untuk pergi ke menu utama, button kue 1 berfungsi untuk pergi ke halaman isi resep kue 1, button kue 2 berfungsi untuk pergi ke halaman isi resep kue 2, button halaman 1 berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman 1, button halaman 2 berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman 2, button halaman 3 berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman 3, button halaman 4 berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman 4, dan button halaman 5 berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman 5, button halaman selanjutnya berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman selanjutnya, dan button halaman sebelumnya berfungsi untuk pergi ke buku resep halaman sebelumnya.

Halaman Isi Resep adalah tampilan halaman yang berisikan informasi resep kue secara terperinci. Rancangan Halaman Isi Resep ditunjukkan pada Gambar 4.7. Pada halaman isi resep kue legit, halaman isi resep kue ingak, halaman isi resep lapis, halaman isi resep skubal, halaman isi resep kue buah tat, halaman isi resep kue kek juadah, halaman isi resep bolu pisang, halaman isi resep bolu pisang kukus, halaman isi resep kue geguduh, dan halaman isi resep kue dodol terdapat beberapa button atau tombol seperti button menu buku resep berfungsi untuk pergi ke menu buku resep, button demo Youtube berfungsi untuk pergi ke video tutorial di Youtube, button mulai game berfungsi untuk pergi ke halaman level game, button halaman selanjutnya berfungsi untuk pergi ke halaman isi resep selanjutnya, dan button halaman sebelumnya berfungsi untuk pergi ke halaman isi resep sebelumnya.

2.3.3. Perancangan Tampilan Level Game

Halaman Level adalah tampilan level game yang akan di selesaikan player untuk memenangkan game. Rancangan Halaman Level Game ditunjukkan pada Gambar 5.



Halaman Level Game

Halaman Play Game

Gambar 5 Halaman Level Game dan Play Game

Pada menu level game terdapat beberapa button atau tombol seperti button home berfungsi untuk pergi ke menu utama, button level 1 berfungsi untuk memulai game dari

awal atau game level 1, button level 2 berfungsi untuk memulai game level 2 jika game level 1 telah selesai, button level 3 berfungsi untuk memulai game level 3 jika game level 2 telah selesai, button level 4 berfungsi untuk memulai game level 4 jika game level 3 telah selesai, dan button reset berfungsi untuk menghapus data game.

Halaman Play Game adalah tampilan game yang akan dimainkan oleh player. Rancangan Halaman Play Game ditunjukkan pada Gambar 4.10. Pada halaman play game terdapat beberapa petunjuk yaitu petunjuk level dan stage berapa yang sedang dimainkan oleh pengguna, petunjuk waktu sebagai penghitung mundur waktu permainan, dan petunjuk nyawa sebagai petunjuk berapa banyak kesempatan yang dimiliki pengguna dalam menyelesaikan tantangan game. Serta, terdapat beberapa button atau tombol yaitu button keluar berfungsi untuk keluar dari game dan pergi ke halaman stage, dan button-button input jawaban berfungsi untuk memasukan jawaban sesuai pertanyaan pada game.

2.4. Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem informasi berbasis android pada tugas akhir ini menggunakan black box yang metode pengujian perangkat yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertenaga dan berstruktur internal/kerja, dengan menggunakan metode ini penelitian dapat mendapatkan serangkaian input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan Fungsional untuk semua program. Kelebihan black box

1. tidak perlu melihat source code secara detail
2. mendeteksi kesalahan pengetikan
3. mendeteksi kesalahan design/user interface dari sebuah software/aplikasi
4. menampilkan asumsi yang tidak sesuai dengan untuk dianalisa dan diperbaiki
5. ketergantungan dengan dokumen dan design software tersebut
6. tidak sampai level code sehingga tester tidak mengetahui level security dari software tersebut

Pengujian Black Box berusaha menemukan kesalahan dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Tujuan dari metode black box testing adalah mendapatkan kesalahan sebanyak banyaknya. Metode ini dilakukan dengan cara menjalankan program-program yang dihasilkan. Kemudian diamati apakah hasil dari program tersebut sesuai dengan yang diinginkan. Jika masih dapat kesalahan ataupun ketidaksesuaian tersebut dicatat untuk selanjutnya diperbaiki.

3. HASIL PENELITIAN

Perancangan aplikasi Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung Berbasis Android yang terencana dan terprogram diharapkan dapat berjalan dengan baik. Pembahasan ini akan menjelaskan mengenai hasil perancangan aplikasi game seperti perangkat keras (Hardware), perangkat lunak (Software) serta cara kerja program.

3.1. Implementasi Perangkat Lunak

Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung merupakan sebuah game 2D yang berisikan informasi mengenai resep kue khas masyarakat Lampung. Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung ini berbasis android dengan jenis game mobile, yang bertipe game teka-teki mempunyai 4 level yang terdiri dari level 1, 2, dan 3 masing-masing terdapat 4 stage quis, dan level 4 terdapat 5 stage quis, dengan

tingkat kesulitan yang dilalui. Game ini ber-genre next levelling, dengan satu sisi sudut pandang. Game ini dikembangkan dengan Construct 2.

3.2. Implementasi Antarmuka Pengguna (user interface)

Implementasi dari tampilan atau antarmuka pengguna dalam aplikasi game pengenalan hewan dan tanaman langka terbagi dalam beberapa halaman. Halaman-halaman dari setiap tampilan visual dalam sebuah aplikasi merupakan tempat (media) untuk menghubungkan antara sistem dengan user. Jika anda pernah masuk dalam beberapa website, maka anda akan disajikan dengan tampilan awal beranda dalam website tersebut. Tampilan awal ini adalah tampilan awal sekali saat aplikasi dijalankan. Adapun tampilan awal aplikasi dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2. Tampilan awal atau tampilan untuk halaman pertama kali saat aplikasi dijalankan.

3.2.1. Tampilan Awal Game

Tampilan awal Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung adalah tampilan pertama saat user membuka aplikasi game gatotkaca yang sudah terinstal pada smartphone user. Adapun tampilan awal game ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Menu Utama

User membuka aplikasi maka sistem loading. Ketika loading aplikasi selesai maka sistem akan menampilkan layout tanya umur. Jika user berusia diatas 10 tahun maka sistem akan mengizinkan user untuk menjalankan aplikasi atau pergi ke menu utama dan jika tidak maka sistem akan menutup aplikasi.

3.2.2. Tampilan Buku Resep

Tampilan Menu Buku Resep adalah tampilan menu pilihan resep kue yang tersedia di aplikasi. Dalam satu halaman buku resep terdapat 2 pilihan resep kue khas masyarakat Lampung. Adapun tampilan Buku Resep Halaman ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Buku Resep Halaman

3.2.3. Tampilan Halaman Isi Resep Legit

Adapun tampilan Halaman Isi Resep Legit ditunjukkan pada Gambar



Tampilan Halaman Isi Resep Legit



Tampilan Halaman Isi Resep Inggak

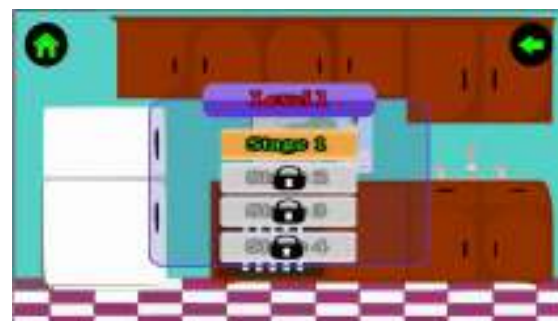
Gambar 8 Tampilan Halaman Isi Resep Legit dan Inggak

3.2.4. Tampilan Level

Adapun tampilan Level ditunjukkan pada Gambar berikut ini:



Tampilan Level Awal

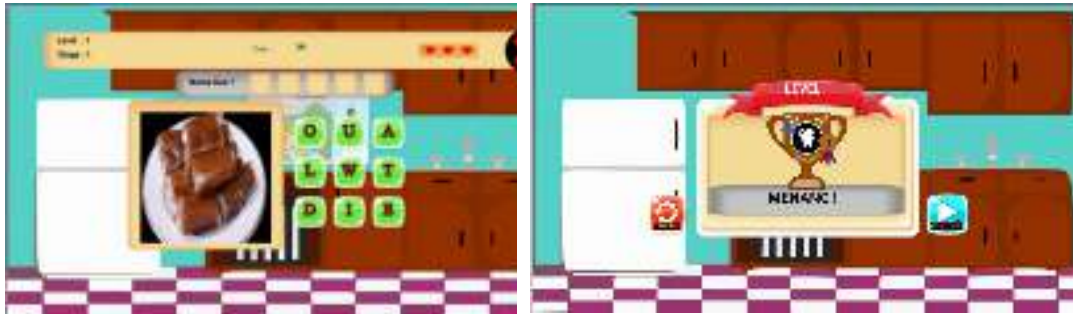


Tampilan Stage Awal

Gambar 9 Tampilan Level Awal dan Stage Awal

3.2.5. Tampilan Play Game

Play Game Adapun tampilan Game ditunjukkan pada Gambar 10.



Tampilan Level 1 Stage 1

Tampilan Menang Juara 3

Gambar 10 Tampilan Level 1 Stage 1 dan Tampilan Menang Juara 3

Tampilan menang dibagi 3 yaitu juara 1 jika jawaban = benar dan nyawa = 3, juara 2 jika jawaban = benar dan nyawa = 2, dan yang terakhir juara 3 jika jawaban = benar dan nyawa = 1.

3.3. Hasil Pengujian

Metode pengujian aplikasi berbasis android pada tugas akhir ini menggunakan black box yang metode pengujian perangkat yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertenaga dan berstruktur internal/kerja, dengan menggunakan metode ini penelitian dapat mendapatkan serangkaian input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Adapun hasil dari pengujian aplikasi Game Edukasi Mengenal Resep Kue Khas Masyarakat Lampung terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pengujian Aplikasi

| No | Skenario | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil | Status |
|-----|-------------------------|---------------------------------------|--|--------|--------|
| 1. | Menguji button aplikasi | Klik button materi | Menampilkan buku resep | Sesuai | Valid |
| 2. | Menguji button aplikasi | Klik button info | Menampilkan halaman informasi pengembang | Sesuai | Valid |
| 3. | Menguji button aplikasi | Klik button bantuan | Menampilkan halaman petunjuk | Sesuai | Valid |
| 4. | Menguji button aplikasi | Klik button suara | Mengatur hidup atau mati suara aplikasi | Sesuai | Valid |
| 5. | Menguji button aplikasi | Klik button next | Menampilkan halaman selanjutnya | Sesuai | Valid |
| 6. | Menguji button aplikasi | Klik button prev | Menampilkan halaman sebelumnya | Sesuai | Valid |
| 7. | Menguji button aplikasi | Klik button kue | Menampilkan informasi resep kue | Sesuai | Valid |
| 8. | Menguji button aplikasi | Klik button demo | Menampilkan video tutorial di You Tube | Sesuai | Valid |
| 9. | Menguji button aplikasi | Klik button Play game | Menampilkan memulai permainan | Sesuai | Valid |
| 10. | Menguji sistem game | Jawab benar = Tantangan stage selesai | Menampilkan stage selanjutnya | Sesuai | Valid |
| 11. | Menguji sistem game | Jawaban salah | Mengurangi jumlah nyawa = 3 | Sesuai | Valid |

| | | | | | |
|-----|-------------------------|---------------------------------------|--|--------|-------|
| 12. | Menguji sistem game | Tantangan level selesai dan nyawa = 3 | Menampilkan halaman final dan piala = emas | Sesuai | Valid |
| 13. | Menguji sistem game | Tantangan level selesai dan nyawa = 2 | Menampilkan halaman final dan piala = perak | Sesuai | Valid |
| 14. | Menguji sistem game | Tantangan level selesai dan nyawa = 1 | Menampilkan halaman final dan piala = perunggu | Sesuai | Valid |
| 15. | Menguji sistem game | Tantangan level selesai dan nyawa = 0 | Menampilkan halaman game over | Sesuai | Valid |
| 16. | Menguji button aplikasi | Klik button reset | Menghapus data game = mulai dari level 1 stage 1 | Sesuai | Valid |
| 17. | Menguji button aplikasi | Klik button Keluar | Keluar dari aplikasi | Sesuai | Valid |

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan, analisa dan pengamatan secara langsung serta pengujian sistem, maka pada aplikasi memuat 10 resep kue masyarakat Lampung, dan game pada aplikasi bertipekan game teka-teki yaitu game tebak gambar, jawaban dari game terdapat pada 10 resep yang ada pada aplikasi, aplikasi yang diusulkan oleh peneliti berupa pengenalan resep kue masyarakat Lampung pada game yang semakin terlupakan sehingga dapat pengenalan dapat dikenal dengan suatu model pengenalan teknologi dan menjadikan game yang hanya tidak berfokus pada stage per stage tetapi juga pada pengenalan resep kue pada game yang dikenalkan juga materi resep yang ada sebelum permainan dimulai..

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, W. N. 2011. Pengenalan Tentang Sejarah Singkat Mengenai Eclipse dan Cara Instalasi Eclipse. Pengenalan Eclipse, Vol. 2 No., 2-3. (Diakses pada tanggal 20 april 2020).
- Hartono, Bambang. 2013. Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta: Rineka Cipta, 2.
- Herlawati, P.P.Widodo. 2011. Menggunakan UML. Bandung: Informatika.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munjiah, M. R. 2009. Imla': Teori dan terapan. Malang: UIN-Maliki Press
- Safaat, Nazruddin. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A.S. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika
- Subagio, J. 2011. Metodologi Penelitian Dalam Teori dan Praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, P. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.