

LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH: JURNAL PENELITIAN

Judul Karya Ilmiah : Game Mohares Sebagai Media Memperkenalkan Makanan Sehat Pada Anak
 Penulis : Annisa R.B Nagari, Teguh Sutanto, **Vivine Nurcahyawati**
 Status Pengusul : ~~Mandiri~~ / **Utama** / Anggota
 Identitas Jurnal Ilmiah : a. Nama Jurnal : Jurnal JSIKA
 b. Nomor ISSN : 2338-137X
 c. Volume, Nomor, Bulan, Tahun : Vol 6, No 3, 2017
 d. Penerbit : Universitas Dinamika
 e. DOI artikel (jika ada) : -
 f. Alamat web jurnal : <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/jsika>

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah : ☐ Jurnal Ilmiah Internasional/Internasional Bereputasi
 (beri tanda V pada kategori yang tepat) : ☐ Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi
 : ☒ Jurnal Ilmiah Nasional /Nasional Terindeks di DOAJ, CABI, COPERNICUS

Hasil Penilaian Peer Review:

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah			Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional Bereputasi** <input type="checkbox"/>	Nasional Terakreditasi <input type="checkbox"/>	Nasional <input checked="" type="checkbox"/>	
a. Kelengkapan unsur isi artikel (10%)			1	0,9
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)			3	2,9
c. Kecukupan dan kemutakhiran data / informasi dan metodologi (30%)			3	3
d. Kelengkapan unsur dan kualitas terbitan/jurnal (30%)			3	2,5
Total = (100%)			10	9,3
Nilai Pengusul				

Catatan Penilaian Artikel oleh Reviewer:

Metode, konsep, analisis, desain dan pengembangan aplikasi sudah dipaparkan dengan baik, bisa dilengkapi dengan hasil ujicoba.

Surabaya, 20 – Juni - 2020

Reviewer 1

Tan Amelia, S.Kom., M.MT.

NIDN : 0728017602

Unit kerja : Universitas Dinamika

Jabatan Akademik Terakhir : Lektor

Bidang Ilmu : Teknologi Informasi

LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH: JURNAL PENELITIAN

Judul Karya Ilmiah : Game Mohares Sebagai Media Memperkenalkan Makanan Sehat Pada Anak
 Penulis : Annisa R.B Nagari, Teguh Sutanto, **Vivine Nurcahyawati**
 Status Pengusul : ~~Mandiri~~ / **Utama** / Anggota
 Identitas Jurnal Ilmiah : a. Nama Jurnal : Jurnal JSIKA
 b. Nomor ISSN : 2338-137X
 c. Volume, Nomor, Bulan, Tahun : Vol 6, No 3, 2017
 d. Penerbit : Universitas Dinamika
 e. DOI artikel (jika ada) : -
 f. Alamat web jurnal : <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/jsika>

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah : ☐ Jurnal Ilmiah Internasional/Internasional Bereputasi
 (beri tanda V pada kategori yang tepat) : ☐ Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi
 : ☒ Jurnal Ilmiah Nasional /Nasional Terindeks di DOAJ, CABI, COPERNICUS

Hasil Penilaian Peer Review:

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah			Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional Bereputasi** <input type="checkbox"/>	Nasional Terakreditasi <input type="checkbox"/>	Nasional <input checked="" type="checkbox"/>	
a. Kelengkapan unsur isi artikel (10%)			1	1
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)			3	2,5
c. Kecukupan dan kemutakhiran data / informasi dan metodologi (30%)			3	2,7
d. Kelengkapan unsur dan kualitas terbitan/jurnal (30%)			3	2
Total = (100%)			10	8,2
Nilai Pengusul				

Catatan Penilaian Artikel oleh Reviewer:

Penulis ke tiga dari jurnnal nasional ber ISSN. Pembahasan dalam artikel ini menarik dan memberi kontribusi pada Pendidikan anak-anak pra sekolah dan sekolah untuk mengenal makanan sehat. Referensi yang digunakan memadai.

Surabaya, 24-JUN-2020
 Reviewer 2



Tri Sagirani, S.Kom.,M.MT.
 NIDN : 0731017601
 Unit kerja : Universitas Dinamika
 Jabatan Akademik Terakhir : Lektor
 Bidang Ilmu : Teknologi Informasi

OPEN
Journal

ISSN 2338-137X

JSIKA

STIKOM SURABAYA

Jurnal JSIKA

Jurnal JSIKA adalah jurnal yang menampung publikasi tentang sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang mendukung aplikasi khususnya sistem informasi. Jurnal JSIKA menerbitkan artikel mengenai desain dan implementasi, data model, process model, algoritma, perangkat lunak dan perangkat keras untuk sistem informasi.

Bidang yang di cakupi meliputi isu-isu pengelolaan data seperti yang disajikan international conference (ACM SIGMOD, ACM PODS , VLDB , ICDE dan ICDT / EDBT) serta isu-isu yang berhubungan dengan data dari bidang data mining , pencarian informasi , internet dan cloud manajemen data , semantik web , sistem informasi visual dan audio, komputasi ilmiah , dan perilaku organisasi .

Journal Contact

Mailing Address

Sekretariat Jurnal JSIKA
Ruang Dosen Lantai 2 Gedung Merah Universitas Dinamika.
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
Telpon : 031-8721731, Fax : 031-8710218

Principal Contact

Anjik Sukmaaji

Kepala Program Studi Sistem Informasi
Universitas Dinamika
Kampus Pusat :
Redaksi Jurnal Sistem Informasi & Komputerisasi Akuntansi.
Lantai II Gedung Merah, ruang Dosen S1 Sistem Informasi.
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya 60298.
<http://www.dinamika.ac.id>

Phone: +62 31 8721731 (717)

Fax: +62 31 8710218

Email: anjik@dinamika.ac.id

Support Contact

Anjik Sukmaaji

Email: anjik@dinamika.ac.id

ISSN: 2338-137X

Editorial Team

Editors

1. [Teguh Sutanto](#)
2. [Anjik Sukmaaji](#), Indonesia
3. [Norma Ningsih](#)
- 4.

Section Editors

1. [Teguh Sutanto](#)
2. [Norma Ningsih](#)

ISSN: 2338-137X

<u>RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN SEPEDA MOTOR PADA PT UTOMO SENTOSA SURABAYA</u>	PDF
<i>Mada Wisnu Mintyawan, Mochammad Arifin, Martinus Sony Erstyawan</i>	1-6
<u>Game Mohares Sebagai Media Memperkenalkan Makanan Sehat Pada Anak</u>	PDF
<i>Annisa Rahayu Bekti Nagari, Teguh Sutanto, Vivine Nurcahyawati</i>	7-15
<u>Rancang Bangun Aplikasi Keuangan Siswa Pada SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong</u>	PDF
<i>Gustianita Detika Ndoili, M.J Dewiyani Sunarto, Tan Amelia</i>	16-25
<u>Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Aset pada PT. Bina Megah Indowood</u>	PDF
<i>Fatkur Alfianto, Sri Hariani Eko Wulandari, Rudi Santoso</i>	26-36
<u>Perencanaan Strategis Sistem Dan Teknologi Informasi Pada PT Bina Megah Indowood Berdasarkan Metode Ward And Peppard</u>	PDF
<i>Fathur Rachman, Erwin Soetomo, Yoppy Maulana</i>	37-46
<u>Rancang Bangun Aplikasi Tracking Untuk Status Order Berbasis Web Pada PT SUCOFINDO Cabang Surabaya</u>	PDF
<i>Herman Herman, Januar Wibowo, Vivine Nurcahyawati</i>	47-57
<u>Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Akademik Dan Kemahasiswaan (AAK) Berbasis Web Pada STIKES Surabaya</u>	PDF
<i>Berlita Tri Cahyaningasri, Haryanto Tanuwijaya, Vivine Nurcahyawati</i>	58-67
<u>Analysis and Design of Human Resource Information System at PT. Jasamitra Propertindo</u>	PDF
<i>Novita Kurniasari, Sri Hariani Eko Wulandari, Rudi Santoso</i>	68-77
<u>Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Proyek "Digitalisasi Dokumen" Pada CV. Smart Solusi Indonesia</u>	PDF
<i>Martinus Heri Anggara Putra, Haryanto Tanuwijaya, Tegar Heru Susilo</i>	78-88
<u>Perencanaan Service Level Management Layanan TI pada PPTI Stikom Surabaya menggunakan ITIL V3</u>	UNTITLED
<i>Abdullah Addaba, Erwin Sutomo, Slamet Slamet</i>	89-99
<u>RANCANG BANGUN APLIKASI DASHBOARD UNTUK VISUALISASI TRANSAKSI EKSPOR PADA PT. KELOLA MINA LAUT</u>	PDF
<i>Heny Listiany, Januar Wibowo, Endra Rahmawati</i>	100-109
<u>Rancang Bangun Aplikasi Pemanfaatan Tanaman Obat Tradisional Indonesia Berbasis Web</u>	PDF
<i>Muhammad Septian Maulana, A. B. Tjandrarini, Tan Amelia</i>	110-118
<u>Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pembelian Bahan Baku Pada PT. Indochito International Sidoarjo</u>	PDF
<i>Arista Arista, Vivine Nurcahyawati, Tony Soebijono</i>	119-128

<u>Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Nilai Siswa Berbasis Web Pada Rasyid English Course</u>	PDF
<i>Rifqi Hammad, Sri Suhandiah, Achmad Arrosyidi</i>	129-139
<u>PERENCANAAN STRATEGIS SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PT ELODA MITRA</u>	PDF
<i>Ni Luh Septiana Dharmayanti, Pantjawati Sudarmaningtyas, Yoppy Mirza Maulana</i>	140-148
<u>Pengukuran Kualitas Website Labotatorium Komputer Stikom Surabaya Menggunakan Metode Webqual 4.0</u>	PDF
<i>Filzah Apritasari, Henry Bambang Setyawan, Tegar Heru Susilo</i>	149-159
<u>Rancang Bangun Aplikasi Evaluasi Data Produksi Pada Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Situbondo</u>	PDF
<i>Yusron Alifi, Henry Bambang Setiyawan, Vivine Nurcahyawati</i>	160-167
<u>RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI PELAYANAN PELANGGAN PADA PARAMUDA TOUR & TRANSPORT</u>	PDF
<i>Archam Ali Bachtiar, Sulistiowati Sulistiowati, Julianto Lemantara</i>	168-176
<u>Rancang Bangun Sistem Informasi Pengendalian Piutang Usaha pada CV. Hasil Sukses</u>	PDF
<i>Aldy Hafil Ananda, Tony Soebijono, Oktaviani Oktaviani</i>	177-186

Game Mohares Sebagai Media Memperkenalkan Makanan Sehat Pada Anak

Annisa R.B Nagari ¹⁾ Teguh Sutanto ²⁾ Vivine Nurcahyawati ³⁾

S1/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) 11410100279@stikom.edu, 2) teguh@stikom.edu, 3) vivine@stikom.edu

Abstract: *Children in group 6-12 years old are susceptible to food consumption. They tend to be rare consume healthy food and the recommended ones. Causes other than not knowing parents to wise of healthy food choosen also they are who tend to their food preferences. According to RISKESDAS (2013), consumption trends child eat less of vegetables and fruit in a week reach 90.5% only to the area East Java. To find out how to introduce healthy food to the children's age, then made observations at kindergarten and elementary school the city of Surabaya. At the kindergarten the way of introduced healthy food through centra cooking while at elementary school there are uses thematic books base of curriculum, but the content both that way still lack of the material being taught. Base of case above there is a game with genre casual education base of 2D for Android. This game design full of content about vegetables, fruits and side dishes and carbohydrates From the test results of the application the user questionnaire obtained an increase of 2.3% after using Mohares gaming applications.*

Keywords: *children, healthy food, game, android.*

Makanan merupakan kebutuhan manusia sehari-hari. Tanpa makanan manusia tidak mendapatkan asupan energi untuk mengerjakan aktivitas yang dilakukan. Makanan tidak cukup hanya sehat namun juga harus memenuhi gizi seimbang yaitu makanan yang cukup mengandung karbohidrat, lemak, protein, mineral dan vitamin sesuai kebutuhan. Pada masa perkembangan anak usia prasekolah hingga sekolah sangat penting untuk memberikan makanan sehat. Makanan yang dikonsumsi oleh anak hendaknya merupakan jenis makanan yang higienis karena usia anak balita hingga sekolah rentan terhadap penyakit. Pemilihan dan penyediaan makanan kepada anak tergantung dari pemahaman tentang pengetahuan makanan. Pengetahuan merupakan hasil dari proses penginderaan terhadap suatu objek. Makanan sehat terdiri dari makanan yang higienis, bergizi dan berkecukupan. Yang dijelaskan dengan makanan higienis tidak mengandung kuman penyakit atau zat yang dapat membahayakan kesehatan (Pusari dan Nurchayati, 2014),

Makanan yang berkecukupan adalah makanan yang dapat memenuhi kebutuhan tubuh pada usia dan kondisi tertentu. Saat ini upaya meningkatkan pengenalan makanan sehat selain

peran orang tua adalah dilakukan disekolah. Di TK (Taman Kanak-Kanak) sudah menerapkan dengan Sentra *Cooking* yaitu anak di perkenalkan berbagai bentuk bahan mentah dan diolah sendiri menjadi makanan yang biasa di makan. Kemudian pada usia anak sekolah dasar pengenalan makanan sehat hanya diberikan pertema tertentu dari kurikulum yang sudah diberlakukan. Seperti dari kelas 1-6 buku tematik sesuai kurikulum membahas sedikit porsi tema makanan dalam kehidupan sehari-hari dan pemberian materi tematik pada kelas 4 didapat paling banyak ditemui tentang makanan sehat. Pemanfaatan hasil media teknologi yang berkembang saat ini sangat mendorong dalam proses belajar. *Game* dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak menurut Chowanda dan Dewi (2011). *Game* yang mudah dimainkan akan meningkatkan ketertarikan pengguna untuk memainkan setiap waktu. Adanya dukungan *device* yang berkembang seperti *smartphone* dan *tablet* disertai sistem operasi didalamnya, pengguna dapat memainkan *Game* setiap saat. Penyajian *Game* yang sesuai dengan usia anak dianggap tepat bila terdapat segi pengetahuan dan menarik untuk dimainkan. Jadi *Game* dapat menggabungkan unsur edukasi dan hiburan sehingga anak dapat bermain sambil belajar

menurut Amrullah (2012). Adanya teknologi *Game* dengan konten makanan sehat diharapkan pengguna aplikasi ini belajar mengenal makanan sehat sambil bermain.

METODE

Prosedur penelitian merupakan tahapan yang dilakukan dengan terarah dan sistematis. Seperti permasalahan yang telah dilampirkan diatas maka metode yang dipilih untuk penelitian ini adalah *System Life Cycle Development* (SDLC). Metode pengembangan yang digunakan dalam pendekatan penelitian adalah metode pengembangan *prototype*. Metode ini digunakan karena lebih mementingkan kebutuhan pada user dan pengembang serta siklus pembuatan sistem tergolong lebih singkat (Tuteja dan Dubey, 2012).

Proses Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC) Prototype



Gambar 1. Proses Metode Pengembangan Prototype

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan spesifik dalam pembuatan game ini adalah kebutuhan yang akan dilakukan sistem pada saat diimplementasikan. Pada tahapan ini adalah menentukan konsep ide game pemilihan genre game, mendesain gameplay dan mendesain antarmuka sesuai yang sudah dikonsep.

b. Desain Sistem

Desain sistem untuk *game* ini adalah bagaimana game ini akan berjalan pada suatu device android. Untuk membuat alur game secara sistem adalah menggunakan UML sebagai alat bantu. Kemudian *gameplay* untuk membentuk alur deskripsi game untuk dimainkan. Hasil keluaran akan membuat suatu

kerangka game yang untuk di alihkan pada pengrograman.

c. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem bebas dari kesalahan. Dalam pembuatan game ini dilakukan pengujian fungsional sistem yaitu kesesuaian antara proses dan keluaran ketika game berjalan.

d. Implementasi

Setelah *prototype* diterima tahap selanjutnya adalah proses pembelajaran terhadap sistem yang baru dan telah diuji dan diterima oleh target pengguna.

Pra produksi

Tahap ini merupakan merancang dan mendesain ide game yang akan dibuat. Berikut merupakan batasan fitur game:

1. Sistem player adalah single player.
2. Memiliki lima area bermain.
3. Mengusung tema makanan sehat termasuk bahan-bahan makanan (karbohidrat, protein, mineral, vitamin).
4. *Gesture touch* yang digunakan adalah *swipe* dan tap.
5. Grafis yang digunakan adalah 2D (Dimensi).

Gameplay

Arena Bermain Pulau Sumatera

Tabel 1. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Sumatera

Setting	<i>Background scene</i> , keranjang, telenan, timer, target, skor
Misi	Mengelompokkan bahan makanan terdiri sayur, buah dan lauk pauk. Dengan waktu kurang dari 45 detik
Rintangan	Timer berjalan mundur selama 45 detik
Yang Dilakukan	Memasukkan item di panel sebelum timer habis sebanyak-banyaknya.

Arena Bermain Pulau Kalimantan

Tabel 2. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Kalimantan

Setting	<i>Background scene</i> , tulisan tebak nama, telenan, target, skor, timer
Misi	Memasangkan nama dan gambar objek yang sesuai

Rintangan	Salah memasangkan akan tidak ada penambahan skor, <i>timer</i> terus berjalan.
Yang Dilakukan	Menebak nama dan gambar dengan cepat

Arena Bermain Pulau Jawa

Tabel 3. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Jawa

Setting	<i>Background scene</i> , panel, telenan, target skor, timer, skor
Misi	Menebak semua bahan yang ada di dalam gambar makanan
Rintangan	Timer tetap berjalan
Yang Dilakukan	Menebak bahan makanan sebanyak-banyaknya.

Arena Bermain Pulau Sulawesi

Tabel 4. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Sulawesi

Setting	<i>Background scene</i> , panel, <i>button</i> , <i>timer</i> , target, skor
Misi	Memilih mana protein nabati atau protein hewani
Rintangan	Timer terus berjalan
Yang Dilakukan	Menebak secara keseluruhan gambar

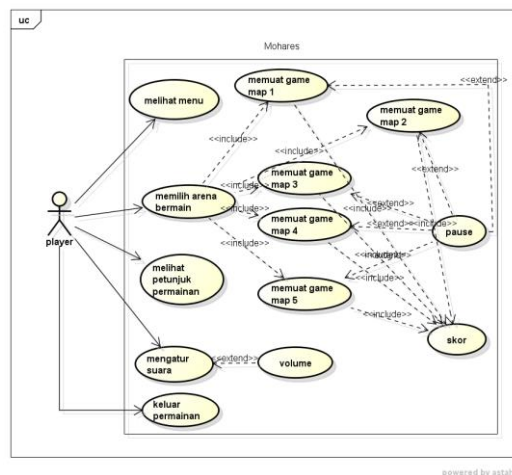
Arena Bermain Pulau Papua

Tabel 5. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Papua

Setting	<i>Background scene</i> , panel, piring, timer, target skor, skor
Misi	Memuat 4 item jenis makanan dalam 1 piring. Terdapat cereal dan susu sebagai tambahan
Rintangan	<i>Timer</i> terus berjalan
Yang Dilakukan	Memuat paling sedikit 3 item dalam piring untuk menang

UseCase Diagram

Usecase digunakan untuk menggambarkan proses kegiatan apa saja yang terjadi antara aktor dan sistem.



Gambar 2. Usecase Mohares

Kemudian dari *usecase* diatas akan dijelaskan pada tabel *usecase definition* seperti dibawah.

Tabel 6. Use Case Definition

No	Use Case	Deskripsi
1	Melihat menu	Proses Untuk Melihat Menu
2	Arena bermain(<i>Maps</i>)	Proses Untuk Memilih <i>Map</i>
3	Memuat <i>Game Map 1</i>	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map 1</i>
4	Memuat <i>Game Map 2</i>	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map 2</i>
5	Memuat <i>Game Map 3</i>	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map 3</i>
6	Memuat <i>Game Map 4</i>	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map 4</i>
7	Memuat <i>Game Map 5</i>	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map 5</i>
8	Skor	Proses Pada Permainan Untuk Menghitung Skor
9	Pause	Proses Pada Permainan Untuk Berhenti
10	Melihat Petunjuk Permainan	Proses Untuk Menampilkan Cara Bermain Pada <i>Game</i>
11	Mengatur suara	Proses Untuk Mengatur Volume Suara

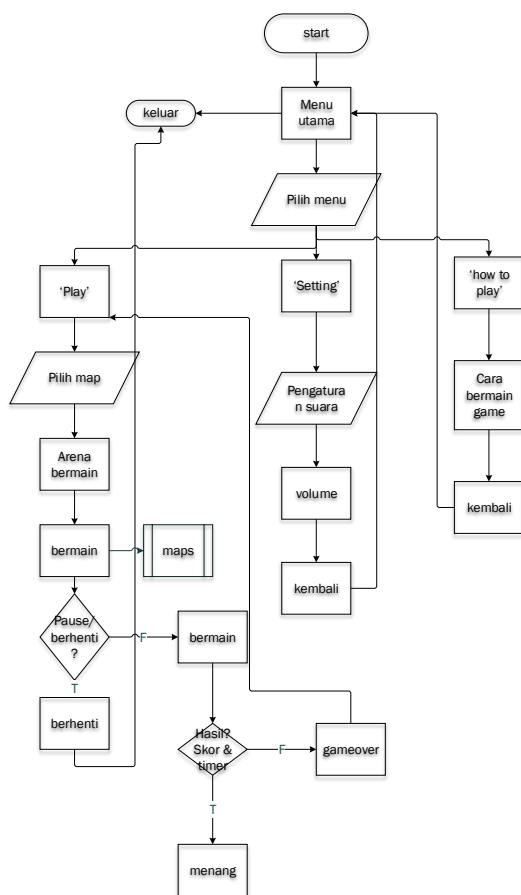
12	Keluar <i>Game</i>	Proses Untuk Keluar Permainan
----	--------------------	-------------------------------

Diagram Alur Game

Diagram ini menjelaskan rancangan sebuah game yang akan dijalankan.

Start: Jika memulai game kemudian langsung menuju ke menu utama.

Menu Utama: ada 4 button yaitu 'Play', 'Setting', 'How to play', dan 'Exit'.



Gambar 5. Diagram Alur *Game*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini dibagi menjadi 2 yaitu produksi dan pasca produksi. Untuk produksi terkait dengan tampilan antarmuka dan pengkodean.

Produksi

Adapun kebutuhan perangkat lunak dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 7

2. Adobe photoshop CS5 untuk membuat desain grafis
3. SDK Android untuk dukungan aplikasi berjalan di android
4. Balsamiq Mockup versi 3 untuk membuat konsep *Game*
5. Unity 4 untuk pemrograman dan emulator *Gameplay* 2D
6. *Java Development Kit* (JDK) dukungan instalasi SDK
7. Astah UML untuk merancang UML perancangan sistem

Kebutuhan Perangkat Keras adalah sebagai berikut:

1. PC / laptop minimal Os win 7 Sp1 64 Bit
2. Kartu grafis Ati Radeon R6.x atau Nvidia yang mendukung DirectX 9.0 dan OpenGL
3. Processor AMD A10 atau Intel core i5
4. RAM 4 GB
5. *Audio speaker*
6. Tablet phone Android 7 inch

Title Screen Menu

Title Screen Mohares di desain langsung masuk ke dalam beberapa menu seperti 'play', 'how to play', 'setting' dan exit. Disamping elemen telenan dan makanan di tambahkan juga elemen objek karakter 2D sejumlah 5(Lima) dengan menggunakan pakaian baju adat tradisional di Indonesia.



Gambar 6. Tampilan Title Screen Menu

Menu Map

Menu map terdiri dari *background* pulau Indonesia. Pada pulau tersebut ada beberapa button yang apabila dipilih maka merujuk permainan di pulau tersebut.



Gambar 7. Tampilan Menu Map

Permainan Pulau Sumatera

Game ini mengajak pengguna untuk bermain mengelompokkan bahan makanan. Desain tampilan game disini adalah beberapa telenan untuk *display* random objek gambar bahan makanan, tiap keranjang diatasnya yang sudah bertuliskan lauk-pauk, sayur dan buah kemudian terdapat tanda gear di pojok kiri atas untuk *pause*.



Gambar 8. Tampilan Permainan Pulau Sumatera

Permainan Pulau Kalimantan

Tampilan game di Pulau Kalimantan lebih sederhana hanya beberapa objek kolom nama dan telenan dibawahnya kemudian button kanan dan kiri berwarna hijau untuk digunakan user waktu memilih objek bahan.



Gambar 9. Tampilan Permainan Pulau Kalimantan

Permainan Pulau Jawa

Pada game di Pulau Jawa adalah mengajak user untuk menebak bahan makanan yang ada didalam suatu masakan. Tampilan game di Pulau Jawa terdiri dari panel besar disebelah kiri dan empat telenan disebelah kiri. Kemudian timer berada disebelah kanan atas dan penghitung skor serta target skor di tengah.



Gambar 10. Tampilan Permainan Pulau Jawa

Permainan Pulau Sulawesi

Tampilan game di Pulau Sulawesi merupakan game yang di atur untuk user menebak protein yang ada didalam bahan makanan. Tampilan desainnya hanya terdapat button protein dan button hewani, panel makanan, timer, skor dan gear.



Gambar 11. Tampilan Permainan Pulau Sulawesi

Permainan Pulau Papua

Tampilan game di Pulau Papua mengajak user untuk menentukan bahan makanan dalam piring. Komponen yang ada berupa empat panel, 1 piring besar, timer, skor dan target skor serta ada gear.



Gambar 12. Tampilan Permainan Pulau Papua

Pasca Produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Pada bagian ini seluruh desain *Game*, pengerjaan efek suara dan latar musik diproses secara keseluruhan ke dalam program yang sebelumnya sudah dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Game Mohares sebagai memperkenalkan makanan sehat adalah sebagai berikut:

1. Game mohares dapat membantu anak-anak usia prasekolah dan sekolah untuk belajar sambil bermain dalam mengenal makanan sehat.
2. Permainan dapat dipilih dalam 5 arena yang dipilih pada peta. Setiap peta mempunyai *gameplay* berbeda.
3. Isi dalam setiap permainan adalah pendekatan dalam kecepatan mengenali makanan, kandungan protein dalam bahan makanan, menebak bahan yang digunakan pada suatu makanan dan menempatkan bahan makanan.
4. Game dengan genre kasual dan edukasi banyak mengandung objek gambar sayur, lauk, buah dan makanan.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan game yang lebih baik lagi dalam hal:

1. Dalam satu arena bermain terdapat tambahan sub game untuk user yang menang.
2. Penambahan animasi dari 2D ke 3D tiap objek game.
3. Penambahan konten objek gambar dengan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, Ahmad. 2012. *Analisis Dan Perancangan Game Petualangan Jumper Berbasis Android*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Chowanda A., Dewi Lusiana. 2011. *Perancangan Game Casual Bertemakan Indonesia berbasis Android*. Jakarta: Binus University.
- Ekasari, Yeti. 2012. *Merancang Game Petualangan Binggo Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Pusari dan Nurchayati. 2014. *Upaya Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Melalui Penerapan Sentra Cooking Pada Kelompok Bermain B Di PAUD Baitus Shibyan Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang*. Jurnal. Semarang:PAUDIA.
- Tuteja, Maneela. And Dubey, Gaurav., 2012, *A Research Study on importance of Testing and Quality Assurance in Software Development Life Cycle (SDLC) Models*, International Journal of Soft Computing and Engineering(IJSCE), 4(3), 252.

8

by Vivine Nurcahyawati

Submission date: 29-Apr-2020 09:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 1311112421

File name: Mohares_Sebagai_Media_Memperkenalkan_Makanan_Sehat_Pada_Anak.pdf (710.87K)

Word count: 2168

Character count: 12524

Game Mohares Sebagai Media Memperkenalkan Makanan Sehat Pada Anak

Annisa R.B Nagari¹⁾ Teguh Sutanto²⁾ Vivine Nurcahyawati³⁾

S1/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) 11410100279@stikom.edu, 2) teguh@stikom.edu, 3) vivine@stikom.edu

Abstract: *Children in group 6-12 years old are susceptible to food consumption. They tend to be rare consume healthy food and the recommended ones. Causes other than not knowing parents to wise of healthy food choosen also they are who tend to their food preferences. According to RISKESDAS (2013), consumption trends child eat less of vegetables and fruit in a week reach 90.5% only to the area East Java. To find out how to introduce healthy food to the children's age, then made observations at kindergarten and elementary school the city of Surabaya. At the kindergarten the way of introduced healthy food through centra cooking while at elementary school there are uses thematic books base of curriculum, but the content both that way still lack of the material being taught. Base of case above there is a game with genre casual education base of 2D for Android. This game design full of content about vegetables, fruits and side dishes and carbohydrates From the test results of the application the user questionnaire obtained an increase of 2.3% after using Mohares gaming applications.*

Keywords: *children, healthy food, game, android.*

Makanan merupakan kebutuhan manusia sehari-hari. Tanpa makanan manusia tidak mendapatkan asupan energi untuk mengerjakan aktivitas yang dilakukan. Makanan tidak cukup hanya sehat namun juga harus memenuhi gizi seimbang yaitu makanan yang cukup mengandung karbohidrat, lemak, protein, mineral dan vitamin sesuai kebutuhan. Pada masa perkembangan anak usia prasekolah hingga sekolah sangat penting untuk memberikan makanan sehat. Makanan yang dikonsumsi oleh anak hendaknya merupakan jenis makanan yang higienis karena usia anak balita hingga sekolah rentan terhadap penyakit. Pemilihan dan penyediaan makanan kepada anak tergantung dari pemahaman tentang pengetahuan makanan. Pengetahuan merupakan hasil dari proses penginderaan terhadap suatu objek. Makanan sehat terdiri dari makanan yang higienis, bergizi dan berkecukupan. Yang dijelaskan dengan makanan higienis tidak mengandung kuman penyakit atau zat yang dapat membahayakan kesehatan (Pusari dan Nurcahyati, 2014),

Makanan yang berkecukupan adalah makanan yang dapat memenuhi kebutuhan tubuh pada usia dan kondisi tertentu. Saat ini upaya meningkatkan pengenalan makanan sehat selain

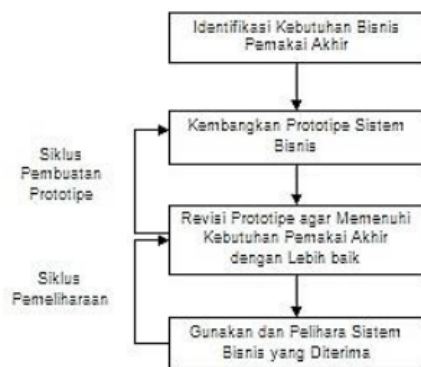
peran orang tua adalah dilakukan disekolah. Di TK (Taman Kanak-Kanak) sudah menerapkan dengan Sentra *Cooking* yaitu anak di perkenalkan berbagai bentuk bahan mentah dan diolah sendiri menjadi makanan yang biasa di makan. Kemudian pada usia anak sekolah dasar pengenalan makanan sehat hanya diberikan pertema tertentu dari kurikulum yang sudah diberlakukan. Seperti dari kelas 1-6 buku tematik sesuai kurikulum membahas sedikit porsi tema makanan dalam kehidupan sehari-hari dan pemberian materi tematik pada kelas 4 didapat paling banyak ditemui tentang makanan sehat. Pemanfaatan hasil media teknologi yang berkembang saat ini sangat mendorong dalam proses belajar. *Game* dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak menurut Chowanda dan Dewi (2011). *Game* yang mudah dimainkan akan meningkatkan ketertarikan pengguna untuk memainkan setiap waktu. Adanya dukungan *device* yang berkembang seperti *smartphone* dan *tablet* disertai sistem operasi didalamnya, pengguna dapat memainkan *Game* setiap saat. Penyajian *Game* yang sesuai dengan usia anak dianggap tepat bila terdapat segi pengetahuan dan menarik untuk dimainkan. Jadi *Game* dapat menggabungkan unsur edukasi dan hiburan sehingga anak dapat bermain sambil belajar

menurut Amrullah (2012). Adanya teknologi *Game* dengan konten makanan sehat diharapkan pengguna aplikasi ini belajar mengenal makanan sehat sambil bermain.

METODE

Prosedur penelitian merupakan tahapan yang dilakukan dengan terarah dan sistematis. Seperti permasalahan yang telah dilampirkan diatas maka metode yang dipilih untuk penelitian ini adalah *System Life Cycle Development* (SDLC). Metode pengembangan yang digunakan dalam pendekatan penelitian adalah metode pengembangan *prototype*. Metode ini digunakan karena lebih mementingkan kebutuhan pada user dan pengembang serta siklus pembuatan sistem tergolong lebih singkat (Tuteja dan Dubey, 2012).

Proses Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC) Prototype



Gambar 1. Proses Metode Pengembangan Prototype

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan spesifik dalam pembuatan game ini adalah kebutuhan yang akan dilakukan sistem pada saat diimplementasikan. Pada tahapan ini adalah menentukan konsep ide game pemilihan genre game, mendesain gameplay dan mendesain antarmuka sesuai yang sudah dikonsepsi.

b. Desain Sistem

Desain sistem untuk *game* ini adalah bagaimana game ini akan berjalan pada suatu device android. Untuk membuat alur game secara sistem adalah menggunakan UML sebagai alat bantu. Kemudian *gameplay* untuk membentuk alur deskripsi game untuk dimainkan. Hasil keluaran akan membuat suatu

kerangka game yang untuk di alihkan pada pemrograman.

c. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem bebas dari kesalahan. Dalam pembuatan game ini dilakukan pengujian fungsional sistem yaitu kesesuaian antara proses dan keluaran ketika game berjalan.

d. Implementasi

Setelah *prototype* diterima tahap selanjutnya adalah proses pembelajaran terhadap sistem yang baru dan telah diuji dan diterima oleh target pengguna.

Pra produksi

Tahap ini merupakan merancang dan mendesain ide game yang akan dibuat. Berikut merupakan batasan fitur game:

1. Sistem player adalah single player.
2. Memiliki lima area bermain.
3. Mengusung tema makanan sehat termasuk bahan-bahan makanan (karbohidrat, protein, mineral, vitamin).
4. *Gesture touch* yang digunakan adalah *swipe* dan *tap*.
5. Grafis yang digunakan adalah 2D (Dimensi).

Gameplay

Arena Bermain Pulau Sumatera

Tabel 1. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Sumatera

Setting	<i>Background scene</i> , keranjang, telenan, timer, target, skor
Misi	Mengelompokkan bahan makanan terdiri sayur, buah dan lauk pauk. Dengan waktu kurang dari 45 detik
Rintangan	Timer berjalan mundur selama 45 detik
Yang Dilakukan	Memasukkan item di panel sebelum timer habis sebanyak-banyaknya.

Arena Bermain Pulau Kalimantan

Tabel 2. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Kalimantan

Setting	<i>Background scene</i> , tulisan tebak nama, telenan, target, skor, <i>timer</i>
Misi	Memasangkan nama dan gambar objek yang sesuai

Rintangan	Salah memasangkan akan tidak ada penambahan skor, <i>timer</i> terus berjalan.
Yang Dilakukan	Menebak nama dan gambar dengan cepat

Arena Bermain Pulau Jawa

Tabel 3. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Jawa

Setting	<i>Background scene</i> , panel, telenan, target skor, timer, skor
Misi	Menebak semua bahan yang ada di dalam gambar makanan
Rintangan	Timer tetap berjalan
Yang Dilakukan	Menebak bahan makanan sebanyak-banyaknya.

Arena Bermain Pulau Sulawesi

Tabel 4. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Sulawesi

Setting	<i>Background scene</i> , panel, <i>button</i> , <i>timer</i> , target, skor
Misi	Memilih mana protein nabati atau protein hewani
Rintangan	Timer terus berjalan
Yang Dilakukan	Menebak secara keseluruhan gambar

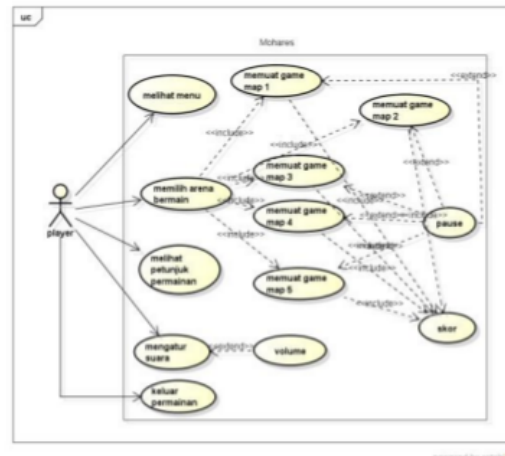
Arena Bermain Pulau Papua

Tabel 5. Unsur-Unsur Pada Arena Pulau Papua

Setting	<i>Background scene</i> , panel, piring, timer, target skor, skor
Misi	Memuat 4 item jenis makanan dalam 1 piring. Terdapat cereal dan susu sebagai tambahan
Rintangan	<i>Timer</i> terus berjalan
Yang Dilakukan	Memuat paling sedikit 3 item dalam piring untuk menang

UseCase Diagram

Usecase digunakan untuk menggambarkan proses kegiatan apa saja yang terjadi antara aktor dan sistem.

Gambar 2. *Usecase* Mohares

Kemudian dari *usecase* diatas akan dijelaskan pada tabel *usecase definition* seperti dibawah.

Tabel 6. *Use Case Definition*

No	Use Case	Deskripsi
1	Melihat menu	Proses Untuk Melihat Menu
2	Arena bermain(<i>Maps</i>)	Proses Untuk Memilih <i>Map</i>
3	Memuat <i>Game Map</i> 1	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map</i> 1
4	Memuat <i>Game Map</i> 2	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map</i> 2
5	Memuat <i>Game Map</i> 3	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map</i> 3
6	Memuat <i>Game Map</i> 4	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map</i> 4
7	Memuat <i>Game Map</i> 5	Proses Untuk Menampilkan Permainan <i>Map</i> 5
8	Skor	Proses Pada Permainan Untuk Menghitung Skor
9	Pause	Proses Pada Permainan Untuk Berhenti
10	Melihat Petunjuk Permainan	Proses Untuk Menampilkan Cara Bermain Pada <i>Game</i>
11	Mengatur suara	Proses Untuk Mengatur Volume Suara

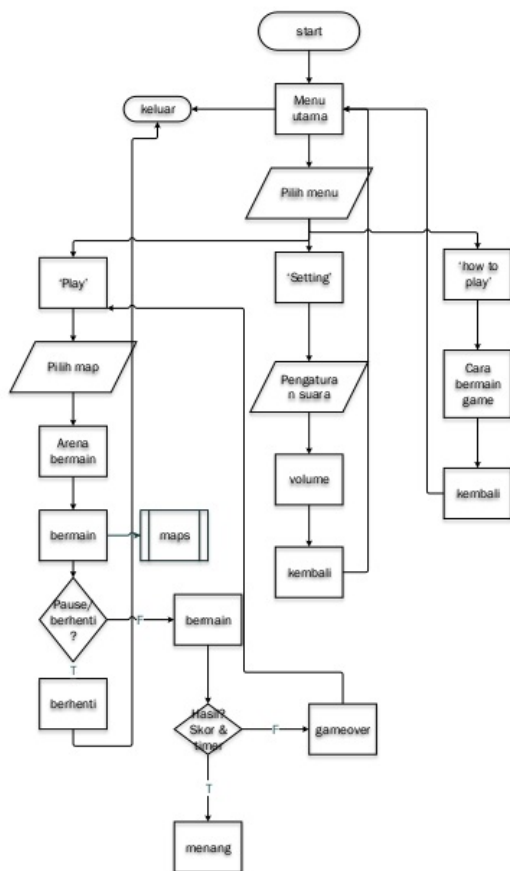
12	Keluar <i>Game</i>	Proses Untuk Keluar Permainan
----	--------------------	-------------------------------

Diagram Alur Game

Diagram ini menjelaskan rancangan sebuah game yang akan dijalankan.

Start: Jika memulai game kemudian langsung menuju ke menu utama.

Menu Utama: ada 4 button yaitu 'Play', 'Setting', 'How to play', dan 'Exit'.



Gambar 5. Diagram Alur *Game*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini dibagi menjadi 2 yaitu produksi dan pasca produksi. Untuk produksi terkait dengan tampilan antarmuka dan pengkodean.

Produksi

Adapun kebutuhan perangkat lunak dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 7

2. Adobe photoshop CS5 untuk membuat desain grafis
3. SDK Android untuk dukungan aplikasi berjalan di android
4. Balsamiq Mockup versi 3 untuk membuat konsep *Game*
5. Unity 4 untuk pemograman dan emulator *Gameplay* 2D
6. *Java Development Kit* (JDK) dukungan instalasi SDK
7. Astah UML untuk merancang UML perancangan sistem

Kebutuhan Perangkat Keras adalah sebagai berikut:

1. PC / laptop minimal Os win 7 Sp1 64 Bit
2. Kartu grafis Ati Radeon R6.x atau Nvidia yang mendukung DirectX 9.0 dan OpenGL
3. Processor AMD A10 atau Intel core i5
4. RAM 4 GB
5. *Audio speaker*
6. Tablet phone Android 7 inch

Title Screen Menu

Title Screen Mohares di desain langsung masuk ke dalam beberapa menu seperti 'play', 'how to play', 'setting' dan exit. Disamping elemen telenan dan makanan di tambahkan juga elemen objek karakter 2D sejumlah 5(Lima) dengan menggunakan pakaian baju adat tradisional di Indonesia.



Gambar 6. Tampilan Title Screen Menu

Menu Map

Menu map terdiri dari *background* pulau Indonesia. Pada pulau tersebut ada beberapa button yang apabila dipilih maka merujuk permainan di pulau tersebut.



Gambar 7. Tampilan Menu Map

Permainan Pulau Sumatera

Game ini mengajak pengguna untuk bermain mengelompokkan bahan makanan. Desain tampilan game disini adalah beberapa telenan untuk *display* random objek gambar bahan makanan, tiap keranjang diatasnya yang sudah bertuliskan lauk-pauk, sayur dan buah kemudian terdapat tanda gear di pojok kiri atas untuk *pause*.



Gambar 8. Tampilan Permainan Pulau Sumatera

Permainan Pulau Kalimantan

Tampilan game di Pulau Kalimantan lebih sederhana hanya beberapa objek kolom nama dan telenan dibawahnya kemudian button kanan dan kiri berwarna hijau untuk digunakan user waktu memilih objek bahan.



Gambar 9. Tampilan Permainan Pulau Kalimantan

Permainan Pulau Jawa

Pada game di Pulau Jawa adalah mengajak user untuk menebak bahan makanan yang ada didalam suatu masakan. Tampilan game di Pulau Jawa terdiri dari panel besar disebelah kiri dan empat telenan disebelah kiri. Kemudian timer berada disebelah kanan atas dan penghitung skor serta target skor di tengah.



Gambar 10. Tampilan Permainan Pulau Jawa

Permainan Pulau Sulawesi

Tampilan game di Pulau Sulawesi merupakan game yang di atur untuk user menebak protein yang ada didalam bahan makanan. Tampilan desainnya hanya terdapat button protein dan button hewani, panel makanan, timer, skor dan gear.



Gambar 11. Tampilan Permainan Pulau Sulawesi

Permainan Pulau Papua

Tampilan game di Pulau Papua mengajak user untuk menentukan bahan makanan dalam piring. Komponen yang ada berupa empat panel, 1 piring besar, timer, skor dan target skor serta ada gear.



Gambar 12. Tampilan Permainan Pulau Papua

Pasca Produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Pada bagian ini seluruh desain *Game*, pengerjaan efek suara dan latar musik diproses secara keseluruhan ke dalam program yang sebelumnya sudah dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Game Mohares sebagai memperkenalkan makanan sehat adalah sebagai berikut:

1. Game mohares dapat membantu anak-anak usia prasekolah dan sekolah untuk belajar sambil bermain dalam mengenal makanan sehat.
2. Permainan dapat dipilih dalam 5 arena yang dipilih pada peta. Setiap peta mempunyai *gameplay* berbeda.
3. Isi dalam setiap permainan adalah pendekatan dalam kecepatan mengenali makanan, kandungan protein dalam bahan makanan, menebak bahan yang digunakan pada suatu makanan dan menempatkan bahan makanan.
4. Game dengan genre kasual dan edukasi banyak mengandung objek gambar sayur, lauk, buah dan makanan.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan game yang lebih baik lagi dalam hal:

1. Dalam satu arena bermain terdapat tambahan sub game untuk user yang menang.
2. Penambahan animasi dari 2D ke 3D tiap objek game.
3. Penambahan konten objek gambar dengan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, Ahmad. 2012. *Analisis Dan Perancangan Game Petualangan Jumper Berbasis Android*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Chowanda A., Dewi Lusiana. 2011. *Perancangan Game Casual Bertemakan Indonesia berbasis Android*. Jakarta: Binus University.
- Ekasari, Yeti. 2012. *Merancang Game Petualangan Binggo Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Pusari dan Nurchayati. 2014. *Upaya Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Melalui Penerapan Sentra Cooking Pada Kelompok Bermain B Di PAUD Baitus Shiblyan Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang*. Jurnal. Semarang: PAUDIA.
- Tuteja, Maneela. And Dubey, Gaurav., 2012, *A Research Study on importance of Testing and Quality Assurance in Software Development Life Cycle (SDLC) Models*, International Journal of Soft Computing and Engineering(IJSCE), 4(3), 252.

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.stikom.edu

Internet Source

9%

2

Submitted to STIKOM Surabaya

Student Paper

5%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%