

GAME EDUKASI PENGENALAN TAPIS LAMPUNG BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS SMPN 5 Banjit Waykanan)

M. Andika Kurniawan¹, Ade Dwi Putra², Donaya Pasha³, Tien Yulianti⁴

^{1,2,3}Informatika, Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia

^{1*}muhammadandika56@gmail.com, ²adedwiputra@teknokrat.ac.id, ³donayapasha@teknokrat.com,

⁴tien_yulianti@teknokrat.ac.id

Submitted	Accepted	Published
10-June-2023	06-September-2023	12-September-2023

Abstrak: Kain tapis merupakan pakaian resmi masyarakat adat Lampung dalam berbagai upacara adat dan keagamaan. Penggambaran dari kain tapis Lampung sendiri merupakan bentuk dari simbol-simbol yang dianggap sakral oleh masyarakat Lampung. Dalam wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 5 Banjit menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran disekolah, pembelajaran mata pelajaran yang bersifat muatan lokal kurang diminati, salah satunya karena kurangnya media yang dapat menarik minat murid. Oleh karena itu pembelajaran muatan lokal terutama tapis Lampung harus dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat berpikir dan menimbulkan ketertarikan akan mempelajari materi mengenai tapis Lampung. Salah satu media pembelajaran yang paling menyenangkan dan dapat dengan mudah diterima dengan baik adalah melalui *game* edukasi. Dalam penelitian ini proses pengembangan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), pada penelitian ini *game* akan dibangun menggunakan *Unity3D* menggunakan bahasa pemrograman *C#*. pengujian yang dilakukan pada *Alpha Testing* menggunakan pengujian *Black Box* menghasilkan total pengujian berhasil 100%, dan pengujian pada *Beta Testing* menggunakan *ISO 9126* yang diuji oleh guru dan murid keduanya menghasilkan presentase sebesar 100% yang masuk kedalam kategori "Sangat Layak"

Kata Kunci: Kain Tapis; *Game Edukasi*; *Game Development Life Cycle*; *Unity3D*; *BlackBox*;

Abstract: Tapis cloth is the official dress of the Lampung indigenous people in various traditional and religious ceremonies. The depiction of the Lampung tapis cloth itself is a form of symbols that are considered sacred by the people of Lampung. In an interview conducted at SMP Negeri 5 Banjit stated that in the learning process at school, learning subjects that are local content are not of interest, partly due to the lack of media that can attract students' interest. Therefore, learning local content, especially Lampung tapis, must be made as interesting as possible so that students can think and generate interest in learning material about Lampung tapis. One of the most fun and easily accepted learning media is through educational *games*. In this research the development process uses the GDLC (*Game Development Life Cycle*) method, in this study the *game* will be built using *Unity3D* using the *C#* programming language. testing carried out on *Alpha Testing* using *Black Box* testing resulted in a total of 100% successful testing, and testing on *Beta Testing* using *ISO 9126* which was tested by teachers and students both resulted in a percentage of 100% which fell into the "Very Eligible" category

Keywords: Tapis cloth; Educational *Games*; *Game Development Life Cycle*; *Unity3D*; *BlackBox*;

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan ragam suku dan budaya serta warisan yang sangat beragam, warisan ini meliputi sejarah hingga ke seni budaya. Salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki ragam budaya yaitu Provinsi Lampung. Lampung merupakan suatu Provinsi yang dikenal dengan beragam budayanya seperti Rumah adat, berbagai tarian tradisional, kerajinan tradisional, dan

berbagai kuliner khasnya. Salah satu ciri khas dari Provinsi Lampung yaitu kerajinan tradisionalnya yang salah satunya yaitu kain tapis Lampung.

Kain tapis merupakan pakaian resmi masyarakat adat Lampung dalam berbagai upacara adat dan keagamaan. Tapis bagi masyarakat Lampung tidak hanya berupa pakaian adat, melainkan juga atribut sosial yang mencerminkan siapa pemakainya. Serta penggambaran dari kain tapis Lampung sendiri merupakan bentuk dari simbol-simbol yang dianggap sakral oleh masyarakat Lampung (Isbandiyah dan Supriyanto, 2019). Banyak sekolah di Lampung yang mengajarkan materi mengenai kain tapis yang masuk kedalam materi muatan lokal, salah satunya adalah SMP Negeri 5 Banjit.

SMP Negeri 5 Banjit adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 580/BAN-SM/SK/2019 yang beralamat di Jalan Jukubatu Nomor 01 Menanga Siamang/banjit Way Kanan Lampung, Kec. Banjit, Kab. Way Kanan, Lampung, dengan kode pos 34766. Dalam wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 5 Banjit menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah, pembelajaran mata pelajaran yang bersifat muatan lokal kurang di minati, salah satunya karena kurangnya media yang dapat menarik minat murid. Oleh karna itu pembelajaran muatan lokal terutama tapis Lampung harus dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat berpikir dan menimbulkan ketertarikan akan mempelajari materi mengenai tapis Lampung.

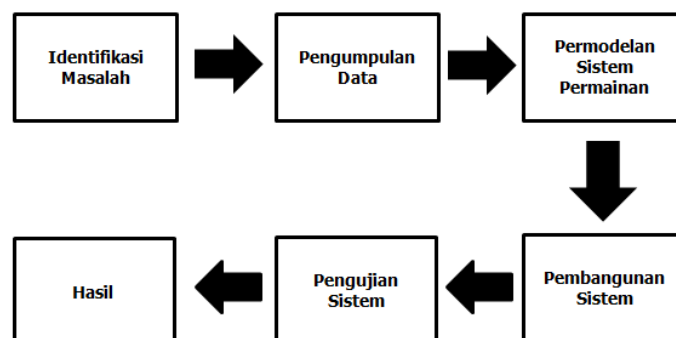
Game edukasi merupakan *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman, dan membimbing pemain untuk melatih kemampuan serta memotivasi pemain untuk lebih tertarik dalam kegiatan belajar. Berangkat dari permasalahan diatas maka penulis merancang sebuah *game* edukasi untuk mendukung siswa dalam belajar tapis Lampung, diharapkan dengan dibangunnya *game* edukasi ini siswa dapat menimbulkan ketertarikan mengenai kebudayaan tapis Lampung.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis mengangkat judul penelitian "*Game* Edukasi Pengenalan Tapis Lampung Berbasis *Android* (Studi Kasus SMPN 5 Banjit Waykanan)". Penelitian ini dibuat bertujuan untuk membantu para murid agar lebih mengenal serta memahami kegunaan macam-macam jenis tapis Lampung. *Game* akan dibangun menggunakan *Game Engine Unity3D* menggunakan bahasa pemrograman *C#* dan hasil program akan dipublikasikan ke platform *Android*.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan secara bertahap pada suatu penelitian untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Tahapan penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data terkait dengan penelitian ini yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, dan mengutip dari berbagai sumber. Dan juga terdapat tahapan *Material Collecting* yang dimana tahapan ini berguna untuk mengumpulkan komponen-komponen yang dibutuhkan untuk membangun sebuah aplikasi atau *game*. Komponen dapat dikumpulkan dengan cara mencari di

website internet, atau juga dapat membuat komponennya secara langsung menggunakan aplikasi tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembuatan Permainan

Pembuatan permainan akan dipublikasikan pada *platform Android* yang akan dibuat menggunakan *game engine Unity3D* menggunakan bahasa pemrograman *C#*, dan asset yang dibutuhkan akan dibuat menggunakan *CorelDraw*. Berikut merupakan hasil dari pembuatan permainan:

Tampilan Menu Utama

Pada tampilan halaman menu utama terdapat tombol Mulai, Pakaian Lampung, Informasi Developer, dan Exit



Gambar 1. Menu Utama Permainan

Tampilan Halaman Pemain Memilih Level

Tampilan halaman memilih level berisi tombol pilihan level yang tersedia



Gambar 2. Halaman Pemain Memilih Level

Tampilan Permainan Puzzle

Tampilan permainan puzzle berisi permainan puzzle, tombol main menu, dan tombol pilihan puzzle



Gambar 3. Permainan Puzzle

Tampilan Permainan Quiz

Tampilan permainan quiz berisi soal quiz serta tombol pilihan dan tombol main menu



Gambar 4. Permainan Quiz

Tampilan Menu Pakaian Tapis Lampung

Tampilan menu pakaian tapis lampung berisi karakter, tombol main menu, dan tombol untuk menampilkan pakaian tapis yang dipilih sesuai nama tapisnya



Gambar 5. Halaman Pakaian Tapis Lampung

2. Implementasi Pengkodean

Implementasi pengkodean merupakan tahapan dimana permainan akan mulai dibangun dengan menggunakan *game engine Unity3D* dan menuliskan kodenya kedalam bahasa pemrograman *C#*. berikut merupakan implementasi pengkodean pada penelitian ini:

a. Implementasi Kode Pada Halaman Menu Utama

Berikut adalah kode program yang digunakan pada halaman utama yang berfungsi untuk menampilkan menu menu pada halaman utama:

```
public class MainMenuManager : MonoBehaviour{
    public GameObject MenuInfoDev;
    public GameObject MenuUtama;
    public GameObject MenuLevelSelect;
    public GameObject[] btnLevel;
    void Start(){
        FindObjectOfType<GameManagers>().LoadPlayer();
        for(int a=0; a<FindObjectOfType<GameManagers>().levelUnlocked;a++){
            btnLevel[a].SetActive(true); }
        public void pindahScene(int numbScene) {
            SceneManager.LoadScene(numbScene); }

        public void btnPlay(){
            MenuUtama.SetActive(false);
            MenuLevelSelect.SetActive(true); }
        public void btnPilihLevel(int level) {
            FindObjectOfType<GameManagers>().levelSelect = level;
            pindahScene(1);}
        public void btnPakaianLampung() {pindahScene(2);}
        public void btnInformasiDev() {
```

```
MenuInfoDev.SetActive(true);
MenuUtama.SetActive(false); }
public void btnBackDiInformasiDev(){
MenuInfoDev.SetActive(false);
MenuUtama.SetActive(true); }
public void btnBackDiPilihLevel(){
MenuUtama.SetActive(true);
MenuLevelSelect.SetActive(false); }
public void btnExit() { Application.Quit(); }}
```

b. Kode Pada Halaman Pakaian Tapis Lampung

Berikut merupakan kode program pada halaman Pakaian Tapis Lampung yang berfungsi untuk menampilkan bermacam-macam pakaian tapis Lampung:

```
public class gameManagerGame2 : MonoBehaviour{
public databaseGame2 db;
public GameObject imgTapisLampung;
public void btnTapis(int press){
imgTapisLampung.GetComponent<Image>().sprite
= db.dbImgTapisLampung[press]; }
public void btnMenuUtama(){
SceneManager.LoadScene(0); } }
```

c. Implementasi Kode Permainan Untuk Menampilkan Data Permainan

Berikut ini merupakan tahapan implementasi pengkodean untuk menampilkan data permainan seperti gambar maupun teks saat permainan dimainkan:

```
void hoho{
Sprite[] imgPilganPuzzleX,
Sprite[] imgSoalQuiz,
string[] txtPilganQuizA,
string[] txtPilganQuizB,
int[] pilihanBenarPuzzleX,
int pilihanBenarX,
string txtJudulX,
string txtSoalX) {
pilihanBenar = pilihanBenarX;
pilihanBenarPuzzle = pilihanBenarPuzzleX;
txtJudul.text = txtJudulX;
txtSoal.text = txtSoalX;
if (roundNow == 0) {
imgClueQuiz.SetActive(false);
for (int a = 0; a < imgCluePuzzle.Length; a++){
imgCluePuzzle[a].SetActive(true); }
for(int b =0;b< imgBtnPuzzle.Length; b++){
txtBtnQuiz[b].SetActive(false);
imgBtnPuzzle[b].SetActive(true);
imgBtnPuzzle[b].GetComponent<Image>().sprite = imgPilganPuzzleX[b]; } }
else if(roundNow == 1) {
for(int c = 0;c<goTxtUrutanKe.Length;c++){
goTxtUrutanKe[c].SetActive(false);}
imgClueQuiz.GetComponent<Image>().sprite = imgSoalQuiz[0];
imgClueQuiz.SetActive(true);
for (int a = 0; a < imgCluePuzzle.Length; a++){
imgCluePuzzle[a].SetActive(false); } }
```

```
for(int b =0;b< imgBtnPuzzle.Length; b++){
    txtBtnQuiz[b].SetActive(true);
    imgBtnPuzzle[b].SetActive(false);
    txtBtnQuiz[b].GetComponent<TextMeshProUGUI>().text =
txtPilganQuizA[b];    }
else if(roundNow == 2)    {
    imgClueQuiz.GetComponent<Image>().sprite = imgSoalQuiz[1];
    imgClueQuiz.SetActive(true);
    for (int a = 0; a < imgCluePuzzle.Length; a++){
        imgCluePuzzle[a].SetActive(false); }
    for(int b =0;b< imgBtnPuzzle.Length; b++){
        txtBtnQuiz[b].SetActive(true);
        imgBtnPuzzle[b].SetActive(false);
        txtBtnQuiz[b].GetComponent<TextMeshProUGUI>().text =
txtPilganQuizB[b];    }    }
```

d. Implementasi Kode Permainan Untuk Mengecek Kemenangan

Berikut merupakan tahap implementasi kode untuk mengecek kemenangan pada permainan yang berguna untuk melakukan pengecekan jawaban pada sistem pada saat pemain telah memilih jawabannya:

```
public void btnYaMenuCheckJawaban(){
    if(roundNow == 0){ //roundpertama puzzle
        if (jawabPuzzle[0] == pilihanBenarPuzzle[0] &&
            jawabPuzzle[1] == pilihanBenarPuzzle[1]&&
            jawabPuzzle[2] == pilihanBenarPuzzle[2])    {
                for(int a =0;a<terpilih.Length;a++){ terpilih[a] = false; }
                goCheckJawabanSoal.SetActive(false);
                goBtnCheckJawaban.SetActive(false);
                jawab = -1;
                roundNow++; }
        else{
            jikaJawabanSalah();
            goCheckJawabanSoal.SetActive(false);} }
    else{ //round ke 2 dan 3 quiz
        if (jawab == pilihanBenar) {
            for(int s=0;s<terpilih.Length;s++){
                terpilih[s]= false; }
                btnPilihanGandaMother[jawab-1].GetComponent<Image>().color = new
Color(1f,1f,1f,1f);
                goCheckJawabanSoal.SetActive(false);
                goBtnCheckJawaban.SetActive(false);
                jawab = -1;
                roundNow++;
                if(roundNow >= 3 ){
                    menuPlayerMenang();}}
        else{
            jikaJawabanSalah();
            goCheckJawabanSoal.SetActive(false); }}}
```

3. Pengujian *Alpha* dan *Beta Testing*

Game yang telah selesai dirancang dan dibangun akan diuji menggunakan pengujian *Alpha* dan *Beta*. *Alpha Testing* akan diuji menggunakan metode *Black Box* dan yang akan diuji oleh seseorang yang ahli dalam bidang *game* desain dan pengembangan perangkat lunak, sedangkan pada tahapan *Beta Testing* akan diuji dengan menggunakan aspek *Usability* pada *ISO 9126* yang dilakukan melalui kuesioner kepada murid dan guru SMPN 5 Banjir Waykanan. Berikut merupakan hasil pengujian:

a. Pengujian *Alpha Testing*

Berikut merupakan hasil dari pengujian *Black Box* yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Pengujian *Alpha Testing*

No.	Nama	Jabatan	Total Hasil Pengujian	
			Berhasil	Gagal
1.	Adhie Thyo	Dosen	14	0
2.	Yuri Rahmanto	Dosen FTIK	14	0
Total			28	0

Persentase perhitungan pengujian pada tabel 1. menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

Persentase total = jumlah total berhasil / total maksimal skor x 100

Persentase total hasil pengujian berhasil = $28 / 28 \times 100 = 100\%$

Pada tabel 1. didapatkan bahwa pengujian *Black Box* yang dilakukan oleh ahli menghasilkan persentase total hasil pengujian yang berhasil sebanyak 100% hal ini berarti *game* dapat berfungsi dengan baik dan tidak ditemukan masalah.

b. Pengujian *Beta Testing*

Pada pengujian ini responden akan mengisi angket setelah mereka memainkan *game* yang diminta, dan menilai *game* tersebut dengan mengisi kuesioner, kuesioner merupakan jenis kuesioner tertutup dimana tersedia lima pilihan pada jawaban kuesioner yang tiap jawaban memiliki nilai tersendiri yaitu Sangat Setuju (SS) bernilai 5, Setuju (S) bernilai 4, Netral (N) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Untuk mencari nilai rata-rata dari hasil kuesioner akan dihitung menggunakan rumus skala likert, yaitu sebagai berikut:

$HASIL = X / SKOR\ IDEAL \times 100\%$

Keterangan:

HASIL = Nilai rata-rata yang dicari

X = Jumlah perkalian skala nilai dengan jumlah jawaban responden

SKOR IDEAL = Jumlah responden * Skala nilai tertinggi * jumlah pertanyaan.

Hasil pengujian *Beta Testing* yang dilakukan pada murid SMPN 5 Banjir Waykanan maka didapat persentase nilai rata-ratanya adalah $50 : 50 \times 100\% = 100\%$, hasil pengujian ini dapat masuk kedalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya pengujian yang dilakukan pada guru SMPN 5 Banjir Waykanan didapat hasil nilai rata-ratanya adalah $50 : 50 \times 100\% = 100\%$ yang masuk kedalam kategori "Sangat Layak"

4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini permainan dikembangkan bertujuan untuk menarik minat siswa dan siswi agar dapat membuat para murid tertarik mengenai kebudayaan tapis Lampung. Pengujian dilakukan dengan dua tahapan, yaitu *Alpha Testing* adalah pengujian yang dilakukan oleh ahli, dan *Beta Testing* adalah pengujian yang dilakukan oleh murid dan guru. Hasil pengujian yang dilakukan pada tahapan *Alpha Testing* oleh ahli menghasilkan persentase total hasil pengujian berhasil sebanyak 100%, dan pada pengujian *Beta Testing* oleh murid menghasilkan persentase sebesar 100% dan masuk kedalam kategori "Sangat Layak", dan pengujian *Beta Testing* oleh guru menghasilkan persentase sebesar 100% dan masuk kedalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil dari pengujian diatas, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil persentase pengujian *Beta Testing* dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi tapis Lampung dapat membantu para murid menimbulkan ketertarikan mengenai tapis Lampung, hal ini dikarenakan pada aplikasinya sendiri terdapat permainan puzzle dan quiz yang dapat menarik

minat murid untuk memainkannya, serta terdapat juga menu untuk menampilkan beragam bentuk dari kain tapis lampung yang berguna sebagai clue dalam permainan.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk pembuatan *game* edukasi pengenalan tapis Lampung dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan *game* edukasi pengenalan tapis Lampung menggunakan bahasa pemrograman *C#* dan dibuat dengan menggunakan *Unity3D*.

5. REFERENCES

- Isbandiyah, I., & Supriyanto, S. (2019). Pendidikan karakter berbasis budaya lokal Tapis Lampung sebagai upaya memperkuat identitas bangsa. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 29-43.
- Loviana, S., Merliza, P., Damayanti, A., Mahfud, M. K., & Islamuddin, A. M. R. (2020). Etnomatematika pada kain tapis dan rumah adat Lampung. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 4(1), 94-110.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145-158.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan *android* dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1), 54-65.
- Cardle, P. J. (2017). '*Android App Development in Android Studio Java + Android Edition for Beginners*'. Tersedia di: <https://www.pdfdrive.com/android-app-development-in-android-studio-java-android-edition-for-beginners-e60596566.html>.
- Ar-rafi, F. F., & Zailani, A. U. (2020). RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI SEJARAH BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *GAME ENGINE* UNITY 3D. In *PROSIDING SEMINAR INFORMATIKA DAN SISTEM INFORMASI* (Vol. 5, No. 3, pp. 229-238).
- Ericksoon, H. A., & Kuswardayan, I. (2016). Rancang Bangun *Game* Berhitung Spaceship Dengan Pengendali Suara Menggunakan Speech Recognition Plugin. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), A620-A624.
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55-61.
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian *Black Box* pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 125-130.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20-29.
- Fujiati, F., & Rahayu, S. L. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *CogITo Smart Journal*, 6(1), 1-11.
- Ridlo, I. A. (2017). 'Pedoman Pembuatan Flowchart', *Academia.Edu*, p. 14. Tersedia di: https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun *Game* Edukasi Anak-Anak Berbasis *Android* Dengan Unity Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103-111.
- Novitasari, C. (2022). 16 Jenis Tapis Lampung dan Penjelasannya Lengkap. Tersedia di: <https://pelajarindo.com/jenis-macam-tapis-lampung-penjelasannya/>
- Pamungkas, P. D. A. (2018). *ISO 9126* untuk pengujian kualitas aplikasi perpustakaan senayan library management system (SLiMS). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 465-471.
- Wibowo, A., Buchori, A., & Wardani, T. I. (2020). PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN BATIK PEKALONGAN BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 1(2), 17-22.
- Indriyani, L. (2022). PERANCANGAN APLIKASI *GAME* EDUKASI BATIK CIREBON BERBASIS *ANDROID*. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(2), 203-211.
- Tanzil, F., Aulia, A., Machyar, M. R. R., Sembiring, E. F., & Ridwan, M. (2018). Pengembangan Aplikasi *Game* Mobile "Batik Yuk" Berbasis *Android*. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*.
- Meko, D. A., & Meo, M. O. (2017). Pengenalan Motif Kain Tenun Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) dengan Menggunakan *Game* Puzzle. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 3(2).
- Asri, D. H., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi Si Galang Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3).