

**GAME EDUKASI ACTION VISUAL NOVEL PENGENALAN
WISATA DI KOTA KEDIRI BAGI ANAK MUDA
DENGAN CONSTRUCT 3**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)
Pada Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

Rafael Yonathan Timotius

NPM : 2213020155

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

Rafael Yonathan Timotius
NPM : 2213020155

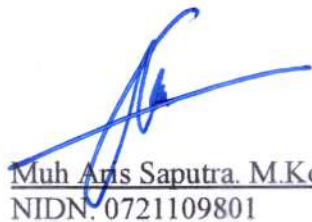
Judul :

**GAME EDUKASI ACTION VISUAL NOVEL PENGENALAN WISATA
DI KOTA KEDIRI BAGI ANAK MUDA DENGAN CONSTRUCT 3**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 19 Juni 2026

Pembimbing I



Muh Aris Saputra. M.Kom
NIDN. 0721109801

Pembimbing II



Risa Helilintar. M.Kom
NIDN. 0721058902

Skripsi oleh:

Rafael Yonathan Timotius

NPM : 2213020155

Judul :

**GAME EDUKASI ACTION VISUAL NOVEL PENGENALAN WISATA
DI KOTA KEDIRI BAGI ANAK MUDA DENGAN CONSTRUCT 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muh. Aris Saputra, S.Kom, M.Kom
2. Penguji I : Danang Wahyu Widodo, S.P, M.Kom
3. Penguji II : Risa Helilintar, S.Kom, M.Kom



Mengetahui,
Dekan FTIK



Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rafael Yonathan Timotius
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 29 Juli 2004
NPM : 2213020155
Fakultas/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juni 2026
Yang Menyatakan



Rafael Yonathan Timotius
NPM : 2213020155

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini dengan tulus saya dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang dengan penuh kesabaran senantiasa mendoakan, memberikan dukungan terbaik, serta menjadi sumber motivasi tak henti-hentinya dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak saya, yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan proses ini dengan baik.
3. Seluruh dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan pelajaran berharga, baik dalam ranah akademik maupun kehidupan sehari-hari.
4. Teman-teman seperjuangan di kampus, yang menjadi tempat berbagi suka dan duka, serta saling menyemangati selama menjalani masa perkuliahan hingga tahap akhir ini.
5. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah menjadi tempat saya tumbuh, belajar, dan mengembangkan diri selama masa perkuliahan.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga dedikasi ini dapat menjadi penghormatan atas semua dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah diberikan.

HALAMAN MOTTO

"Pendidikan tanpa aplikasi hanyalah hiburan" — **Tim Sanders**

"Belajar tanpa keinginan merusak ingatan, dan tidak menyimpan apapun yang
diperlukan" — **Leonardo Da Vinci**

RINGKASAN

Rafael Yonathan Timotius Game Edukasi Action Visual Novel Pengenalan Wisata Di Kota Kediri Bagi Anak Muda Dengan Construct 3 , Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Pariwisata, Kota Kediri, Construct 3, MDLC, *Visual Novel*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi bergenre *visual novel* untuk pengenalan wisata alam dan sejarah di Kota Kediri bagi kalangan anak muda menggunakan *game engine Construct 3*. Pendekatan *visual novel* dengan alur cerita bercabang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Sistem ini dikembangkan menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan diimplementasikan dalam *platform* berbasis *web* (WebGL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menyajikan informasi wisata secara interaktif dengan mengintegrasikan potret lokasi nyata, mekanik pengelolaan sumber daya (uang dan energi), serta sistem pilihan dialog yang mempengaruhi hasil akhir permainan (*good ending, bad ending, true ending*). Pengujian menggunakan *Blackbox Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur pada sistem berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, dan pengujian *usability* menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85% dengan kategori sangat layak

PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas berkenaan-Nya tugas penyusunan Proposal Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “ Game Edukasi Pengenalan Wisata di Kota Kediri Bagi Anak Muda Dengan Construct 3” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada Kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Risa Helilintar, M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Muh Aris Saputra. M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingannya.
5. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
6. Teman teman yang telah membantu dalam pengerjaan.
7. Ucapan Terima Kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak menyelesaikan proposal skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Disertai harapan semoga proposal skripsi ini ada manfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan .

Kediri, (17 Juni 2026)



Rafael Yonathan Timotius
NPM. 2213020155

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat Teoritis.....	4
2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Teori dan Penelitian Terdahulu.....	6
1. Landasan Teori.....	6
2. Kajian Pustaka.....	16
B. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Desain Penelitian.....	20
1. Jenis Penelitian.....	20
B. Instrumen Penelitian.....	20
1. Perangkat Keras (Hardware).....	20
2. Perangkat Lunak (Software).....	21
C. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	21
D. Objek dan Subjek Penelitian.....	21
1. Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2. Objek Penelitian.....	22
3. Subjek Penelitian.....	22

E. Prosedur Penelitian.....	22
1. Konsep.....	23
2. Desain.....	23
3. Pengumpulan Material.....	23
4. Pembuatan.....	23
5. Pengujian.....	23
6. Distribusi.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	24
A. Desain Sistem.....	24
B. Desain Game.....	29
C. Desain Interface.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Implementasi Desain Sistem.....	37
2. Pengujian Fungsional.....	45
3. Pengujian Non-Fungsional.....	48
B. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 4.1 Pengujian Menggunakan Blackbox.....	46
Tabel 4.2 Jumlah Responden Pengujian Usability.....	49
Tabel 4.3 Instrumen Pengujian Usability Aplikasi.....	49
Tabel 4.4 Interpretasi Nilai Usability.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Goa Selomangleng(Pemkot Kediri, 2023).....	9
Gambar 2.2 Taman Brantas(Kompas, 2024).....	10
Gambar 2.3 Gunung Klotok(DPM Kota Kediri, 2022).....	11
Gambar 2.4 Hutan Joyoboyo(Radar Kediri, 2025).....	12
Gambar 2.5 Museum Airlangga(Detik Jatim, 2025).....	12
Gambar 2.6 Jalan Dhoho(Detik Jatim, 2025).....	13
Gambar 3.1 Metode MDLC.....	22
Gambar 3.2 Use Case.....	24
Gambar 3.3 Activity Diagram.....	26
Gambar 3.4 Sequence Diagram.....	28
Gambar 3.5 Nava.....	31
Gambar 3.6 Kirana.....	31
Gambar 3.7 Halaman Menu Utama.....	34
Gambar 3.8 Halaman Utama.....	35
Gambar 3.9 Halaman Percakapan.....	35
Gambar 3.10 Halaman Option.....	36
Gambar 4.1 Menu Utama.....	37
Gambar 4.2 Halaman Utama.....	38
Gambar 4.3 Halaman Pilihan Transportasi.....	38
Gambar 4.4 Pilihan Huruf Game Koleksi Huruf.....	39
Gambar 4.5 Tampilan Pilihan Destinasi Wisata.....	40
Gambar 4.6 Gameplay Visual Novel.....	41
Gambar 4.7 Tampilan Pilihan Dialog.....	42
Gambar 4.8 Tampilan Mini Game 1.....	42
Gambar 4.9 Tampilan Mini Game 2.....	43

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam memperkenalkan potensi daerah. Kota Kediri memiliki destinasi wisata yang beragam, mulai dari wisata alam seperti Gunung Klotok dan Air Terjun Dolo, serta Goa Selomangleng yang memiliki cerita sejarah di dalamnya. Namun masih banyak tempat wisata yang belum diketahui secara luas. Seperti pada kalangan anak muda, yang memiliki peran penting pada pelestarian dan promosi pariwisata daerah.

Anak muda di masa sekarang khususnya *Gen Z* mengalami peningkatan minat pada tempat wisata. Menurut artikel Kompas berjudul Tren Pariwisata Dunia Bergeser, *Gen Z* Makin Doyan Liburan Kompas, 2 November (2025) dijelaskan bahwa anak muda khususnya *Gen Z* memiliki antusias yang tinggi pada kegiatan berwisata. Kegiatan berwisata tidak lagi dianggap sebagai kebutuhan sekunder, melainkan menjadi gaya hidup dan sarana pengembangan diri. Tetapi ketertarikan itu tidak dibarengi dengan pengetahuan yang memadai terhadap destinasi wisata lokal. Sehingga anak muda masih belum bisa memanfaatkan potensi wisata yang ada.

Rendahnya tingkat pengetahuan itu dapat disebabkan oleh kurangnya media promosi dan edukasi yang sesuai untuk anak muda. Masih banyak informasi tentang wisata lokal disampaikan melalui cara lama, seperti baliho, brosur, atau iklan pasif di media sosial. Cara tersebut kurang cocok untuk pendekatan pada kalangan anak muda yang lebih suka dengan media digital dan lebih interaktif. Maka diperlukan media yang mampu menggabungkan unsur pengetahuan dan hiburan yang interaktif.

Salah satu bentuk yang cocok adalah *game* edukasi. Menurut Anwar *et al.*, (2025) berbasis *game* edukasi menjadi salah satu pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan serta keterlibatan pengguna.

Game edukasi dinilai mampu menyampaikan informasi secara menarik dan informatif. Hal ini juga didukung oleh penelitian Muhammad Alba *et al.*, (2023) yang menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman pengguna, dengan hasil pengujian fungsionalitas sebesar 96,56% dan portabilitas 100%.

Maka dari itu, pengembangan *game* edukasi pengenalan wisata kota kediri untuk anak muda, diharapkan mampu menjadi upaya yang relevan. Serta mampu mengenalkan potensi wisata di kota kediri pada generasi muda. Melalui penyajian yang interaktif ini, diharapkan agar pengetahuan mengenai wisata kota kediri dapat disampaikan lebih menarik dan efektif. Selain itu, diharapkan agar *game* ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan ketertarikan pada wisata di kota kediri ini. Dengan demikian *game* edukasi ini dapat menjadi langkah inovatif dalam mendukung pengenalan wisata kota kediri sekaligus memperkuat kesadaran generasi muda pada potensi daerahnya sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, bisa diidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul dalam upaya pengenalan wisata kota kediri, khususnya bagi kalangan anak muda, sebagai berikut:

1. Wisata di Kota Kediri khususnya wisata alam dan sejarah belum sepenuhnya diketahui secara luas, terutama oleh generasi muda.
2. Belum terdapat media pembelajaran atau sarana digital yang dapat mengenalkan wisata di Kota Kediri melalui pendekatan yang menarik dan edukatif.
3. Belum diketahui sejauh mana efektivitas *game* edukasi dalam meningkatkan pengetahuan generasi muda terhadap wisata di Kota Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan *game* edukasi yang dapat digunakan untuk pengenalan wisata di Kota Kediri bagi anak muda ?
2. Bagaimana penerapan unsur interaktivitas dan visualisasi yang menarik dalam *game* edukasi untuk meningkatkan ketertarikan anak muda pada wisata di Kota Kediri ?
3. Bagaimana menguji efektivitas *game* edukasi yang dikembangkan dalam meningkatkan pengetahuan anak muda pada wisata di Kota Kediri ?

D. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap fokus dan pembahasannya terperinci, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi pada poin-poin berikut:

1. *Game* edukasi yang dikembangkan hanya fokus mengenalkan wisata alam dan sejarah di Kota Kediri.
2. *Platform* yang digunakan dalam pengembangan hanya pada perangkat komputer dan *WebGL* agar dapat diakses melalui *web* dan *offline*.
3. *Game* dirancang untuk tujuan edukatif dan informatif, bukan untuk tujuan komersial dan hiburan murni.
4. *Game* berfokus pada pengenalan wisata dan tidak pada aspek ekonomi dan komersial pariwisata.
5. Sasaran pengguna dibatasi pada kalangan anak muda dengan rentang usia 15 hingga 25 tahun.
6. Desain karakter dan alur cerita dibatasi pada fungsi edukatif untuk pengenalan pariwisata, tanpa menampilkan unsur kekerasan, perjudian, yang tidak sesuai dengan unsur edukatif.
7. Aspek teknis pengembangan *game* hanya berfokus pada pengembangan konten diantaranya antarmuka pengguna (*user interface*), interaktivitas, serta alur permainan.

8. Pengembangan *game* menggunakan *game engine* Construct 3.
9. *Game* hanya dapat dimainkan oleh satu pemain tidak mendukung mode multipemain.
10. Mekanik permainan yang digunakan dalam *game* edukasi dibatasi pada interaksi dasar seperti pemilihan menu, eksplorasi lokasi wisata, dan penyajian informasi berupa teks serta visual.
11. Evaluasi efektifitas *game* hanya mencakup penilaian tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, serta pemahaman informasi tempat wisata, tanpa analisis perilaku pengguna dalam jangka panjang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran digital pengenalan wisata di Kota Kediri melalui pendekatan yang menarik dan interaktif bagi anak muda.
2. Menerapkan unsur interaktivitas dan visualisasi dalam *game* yang menarik agar penyampaian informasi wisata dapat lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak muda.
3. Mengetahui tingkat efektivitas *game* edukasi dalam pengenalan wisata di Kota Kediri bagi kalangan anak muda.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kontribusi pada bidang pengembangan media digital dengan menerapkan konsep *game* edukasi berbasis interaktivitas dan visualisasi sebagai pendekatan baru pada pengenalan wisata di Kota Kediri

- b. Memperluas kajian mengenai pemanfaatan teknologi interaktif dalam mendukung pembelajaran nonformal, khususnya pada bidang pariwisata daerah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan anak muda pada wisata di Kota Kediri.
- b. Menyediakan sarana edukatif yang dapat mengenalkan wisata Kota Kediri dengan cara menarik dan mudah dipahami.
- c. Memberikan referensi pada pihak pengelola atau instansi pariwisata dalam mengembangkan media berbasis teknologi yang menarik bagi anak muda.
- d. Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan *game* edukasi untuk pengenalan wisata daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Dhikananda, T. I., Sendiko, M. R., & Rosmiati, M. (2025). Game edukasi 2D RPG “Kulon Progo: *The Lost Artifact*” untuk pelestarian budaya lokal. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 4(2), 427–434. <https://rcf-indonesia.org/home/>
- Alba, M., Parjito, & Priandika, A. T. (2023). Media *game* edukasi berbasis *Android* untuk pembelajaran benda hidup dan tidak hidup. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *Systematic literature review*: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (n.d.). Penggunaan *Quizalize* sebagai media pembelajaran digital berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*.
- Muqoddas, A., Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2022). Memperkenalkan sejarah dan nilai-nilai perayaan Grebeg Besar Demak melalui perancangan game edukasi. *Jurnal Desain*, 9(2), 275–296. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11602>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game edukasi pengenalan huruf *hiragana* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Putri, L. O., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Pengembangan game edukasi budaya dan sejarah Cirebon untuk sekolah dasar menggunakan metode *ADDIE*. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.69>

- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (n.d.). *MaTriG: Game edukasi matematika dengan Construct 3*. *Indonesian Journal of Computer Science*. <https://ijcs.stmikindonesia.ac.id>
- Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan empati anak usia dini dengan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. *SUDO Jurnal Teknik Informatika*.
- Siagian, R. E. S., & Retno Palupi. (2024). Pembuatan Game Visual Novel Sebagai Media Perkuliahan Menggunakan Ren'Py Berbasis Android. *Infact: International Journal of Computers*, 8(01), 13–17. <https://doi.org/10.61179/jurnalinfact.v8i01.467>