

**Jutisi:** Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi  
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru  
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com  
 e-ISSN: 2685-0893  
 p-ISSN: 2089-3787

## Pengembangan Game Bebanenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya

Putu Gede Yos Pradika<sup>1\*</sup>, Anak Agung Ayu Putri Ardyanti<sup>2</sup>, I Gede Juliana Eka Putra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknik Informatika, STMIK Primakara, Denpasar

<sup>1,2,3</sup> Jalan Tukad Badung No. 135 Denpasar, (0361) 8956085

\*Corresponding Author: yospradika@gmail.com

### Abstrak

Museum Panca Yadnya Kebun Raya Eka Karya Bali adalah sebuah museum yang diresmikan pada bulan Juli 2018. Museum yang berdiri sejak tahun 1974 ini dahulu bernama Museum Manusa Yadnya, setelah dilakukan rehab total dan penambahan koleksi, museum ini kemudian dinamakan Museum Yadnya. Museum ini menyimpan aneka perangkat yang digunakan dalam ritual-ritual keagamaan yang disebut panca yadnya. Saat ini kunjungan ke Museum Panca Yadya sangat minim, hal tersebut karena Museum dianggap sebagai hal yang kuno, kurang menarik dan tidak atraktif, di sisi lain bebanenan merupakan salah satu ritual-ritual agama Hindu yang harus selalu dijaga keberadaannya. Artikel ini menyajikan konsep penerapan Game sebagai media untuk memberikan informasi mengenai Museum Panca Yadya. Metode *Vaughan* digunakan dalam mengembangkan aplikasi game interaktif, melalui tahapan *concept, design, testing, dan distribution*. Hasil dari pengujian yang dilakukan dengan metode *blackbox* dan dilakukan oleh wisatawan terhadap *game* serta menggunakan kuesioner untuk mengetahui *game* ini sudah sesuai dengan tujuan *game* dibuat yaitu untuk menarik daya tarik wisatawan dalam mengunjungi museum serta sebagai media pembelajaran bebanenan dalam rangka pelestarian bebanenan sebagai ritual keagamaan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Game, Konten Sistem Informasi, Metode Vaughan

### Abstract

*The Panca Yadnya Museum Eka Karya Bali Botanic Garden is a museum that was inaugurated in July 2018. The museum, which was established in 1974, was once named the Manusa Yadnya Museum, after a total rehabilitation and addition of collections, the museum was later named the Yadnya Museum. The museum stores various devices used in religious rituals called the five yadnya. At present the visit to the Panca Yadya Museum is very minimal, this is because the Museum is considered to be an ancient, less attractive and unattractive thing, on the other hand bebanenan is one of the Hindu rituals that must always be maintained. This article presents the concept of applying Games as a medium to provide information about the Panca Yadya Museum. The Vaughan method is used in developing interactive game applications, through the stages of concept, design, testing, and distribution. The results of testing conducted by the blackbox method and conducted by tourists on the game and using a questionnaire to find out this game is in accordance with the purpose of the game is to attract tourists to visit the museum and as a medium of learning learning in the framework of preservation of bebanenan as a religious ritual.*

**Keywords:** Game Development, Information System Content, Vaughan Method

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi menyebabkan anak-anak yang lahir pada era generasi Z cenderung ingin mempelajari hal-hal baru yang lebih berkaitan dengan teknologi dibandingkan dengan mempelajari hal-hal kuno di masa lalu yang berisi nilai sejarah atau nilai edukasi. Hal tersebut membuat salah satu alternatif wisata seperti Museum tidak mendapatkan perhatian lagi pada generasi Z.

Museum merupakan sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia dengan kata lain museum tidak hanya bergerak di sektor budaya, melainkan dapat bergerak di sektor ekonomi, politik, sosial [1]. Kebun Raya Eka Karya merupakan kebun *botanical* buatan

yang berfungsi sebagai paru-paru udara. Obyek wisata ini sangat cocok untuk kegiatan piknik keluarga dan tempat referensi untuk ilmu pengetahuan tentang tumbuh-tumbuhan. Udaranya yang sejuk mampu menarik wisatawan untuk datang berkunjung sebagai tempat penghilang stres. Berada di ketinggian 1.250 sampai 1.450 meter di atas permukaan laut, Kebun Raya Bedugul Bali memiliki luas 157.5 hektar dan merupakan yang terluas di Indonesia. Lokasinya yang berada di ketinggian membuat obyek wisata ini berhawa dingin berkabut. Suhu udara di Kebun Raya Bedugul Bali ini berkisar 12 derajat celcius di malam hari, dan pada siang hari berkisar 20 derajat celcius. Didalam lingkungan Kebun Raya Eka Karya terdapat sebuah Museum yang bernama Museum Panca Yadnya. Museum Panca Yadnya Kebun Raya Eka Karya Bali adalah sebuah museum yang diresmikan pada bulan Juli 2018. Museum yang berdiri sejak tahun 1974 ini dahulu bernama Museum Manusa Yadnya, setelah dilakukan rehab total dan penambahan koleksi, museum ini kemudian dinamakan Museum Yadnya.

Museum ini menyimpan aneka perangkat yang digunakan dalam ritual-ritual keagamaan yang disebut Panca Yadnya. Saat ini kunjungan ke Museum Panca Yadya sangat minim, hal tersebut karena Museum dianggap sebagai hal yang kuno, kurang menarik dan tidak atraktif. Beban tenan merupakan salah satu perangkat ritual agama Hindu, disisi lain pada generasi Z khususnya yang beragama Hindu, sekarang beban tenan menjadi salah satu hal yang susah diterima dan dipelajari.

*Game* adalah aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan terkadang digunakan sebagai alat pembelajaran [2]. Saat ini banyak jenis *game* yang dapat digunakan sebagai alat pembelaran, seperti Role Playing Game [3], *Adventure* [4], dan jenis *game* lainnya.

Paper ini menyajikan model pengembangan *game* menggunakan metode *Vaughan* yang sangat tepat digunakan dalam membuat aplikasi media interaktif, untuk menarik daya tarik wisatawan dalam mengunjungi museum serta sebagai media pembelajaran beban tenan dalam rangka pelestarian beban tenan sebagai ritual keagamaan.

## 2. Tinjauan Pustaka

Dwi Songgo Panggayudi, Wardah Suweleh dan Pramudana Ihsan [5] terdapatnya permasalahan kurangnya media informatif dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang perkembangannya dipengaruhi oleh konteks sosial budaya. Oleh karena itu, sangat mungkin pembelajaran matematika dengan mengintegrasikannya dengan budaya. Disisi lain kurangnya peningkatan mutu atau kualitas pendidikan yang masih menggunakan media monoton sehingga pelajaran matematika yang berbasis budaya dirasa kurang menarik dan membosankan. Menghasilkan sebuah penelitian berupa sebuah Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *Thiagarajan*.

Muhamad Firdaus, Handang Wahyu Nugroho [6] terdapatnya permasalahan yaitu saat ini *game* yang mengandung unsur edukasi masih kurang. Menghasilkan sebuah penelitian berupa Game Edukasi Asah Otak Anak Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Construct 2 yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dimana pemain dapat belajar dan berlatih tentang angka, huruf, hewan dan buah.

Firly Wahyudi, Wibisono Sukmo Wardhono, Amminul Akbar [7] terdapat permasalahan yaitu masih kurangnya media yang dapat membantu proses penyerapan informasi. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media edukasi adalah Video Game. Menghasilkan sebuah penelitian berupa Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *MDA Framework* (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*). Dimana player dapat merasakan permainan astronomi secara nyata dengan menggunakan virtual reality sehingga menjadi sebuah media yang menarik dan menyenangkan.

Nia Ayu Sriwahyuni [8] terdapat permasalahan dimana sekolah-sekolah masih banyak yang kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa menjadi monoton serta masih kurangnya fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Menghasilkan sebuah penelitian berupa Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang yang dapat memberikan solusi atas permasalahan

yang ada dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D). Dimana pemain atau siswa dalam hal ini dapat menggunakan game untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi yang ada dalam game.

Sri Koriaty, Muhammad Dwi Agustani [9] terdapat permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa secara mandiri serta masih kurangnya media pembelajaran yang menarik. Menghasilkan sebuah penelitian berupa Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 7 Pontianak yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D). Dimana minat siswa terhadap game edukasi dapat dikategorikan sangat tinggi dapat dilihat dari perolehan skor sebesar 50% berada pada kategori sangat tinggi yang diwakili oleh 17 responden; 47,06% berada pada kategori tinggi yang diwakili oleh 16 responden; dan 2,94% pada kategori cukup yang diwakili oleh 1 responden. Sementara untuk kategori rendah dan kategori sangat rendah tidak terwakili di dalam subjek penelitian ini.

Muhammad Nur Arif, Meini Sondang Sumbawati [10] ditemukan suatu permasalahan belajar terhadap siswa yaitu banyaknya mereka bermain game. Setiap anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang siswa tahu yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui komputer maupun handphone. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk refreshing saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataannya mereka banyak memainkan game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk online dan bermain game selain untuk kegiatan belajar. Menghasilkan sebuah penelitian berupa Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Surabaya yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D).

Kurnia Wening Sari, Sulistyو Saputro dan Budi Hastuti [11] terdapat permasalahan yaitu alah satu mata pelajaran wajib kurikulum sekolah adalah mata pelajaran kimia. Namun, sebagian besar siswa masih menganggap kimia sebagai mata pelajaran sulit, selain itu masih kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu menarik minat belajar siswa khususnya mata pelajaran kimia. Menghasilkan sebuah penelitian berupa Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D).

I Gede Herry Juniarta, Made Sudarma, dan I Made Arsa Suyadnya [12] terdapat permasalahan yaitu banyak cerita rakyat Bali yang menghilang diakibatkan oleh jarangnyanya para orang tua menceritakan hal tersebut kepada anak-anak. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat yang sudah mulai dilupakan. Sehingga peneliti membuat sebuah *game* petualangan i jamong berbasis android. Hasil penelitian dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *Usability Testing*. Dimana *player* atau pemain mendapatkan wawasan-wawasan baru mengenai cerita rakyat.

Nia Oktaviani dan Nurul Adha Oktarini Saputri [13] terdapat permasalahan yaitu kurangnya minat anak-anak terhadap perkembangan teknologi, pemahaman *game* yang masih terbatas, serta mengasah kreativitas anak-anak untuk membuat *game* menjadikan peneliti membangun sebuah *game* mini *game* bergenre adventure dengan menggunakan metode aplikasi *game maker*. Hasil penelitian dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada, dimana anak-anak menjadi tertarik untuk membuat *game*, serta meningkatnya kreativitas dan inovasi.

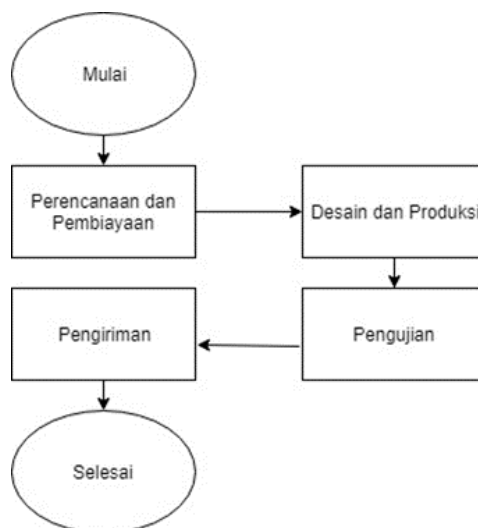
Ivenulut Rizki Diaz Renavitasari, Dyah Ayu Irawati, dan Arief Prasetyo [14] terdapat permasalahan masyarakat Indonesia kurang mengenal kebudayaan mereka sendiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti membuat sebuah *game* Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia "Jelajah" Berbasis Android. Hasil penelitian dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada, pemain mendapatkan pengalaman baru bermain *game* dengan latar belakang *game* budaya Indonesia. Pengembangan *game* menggunakan metode *Algoritma Fisher Yates Shuffle*.

Penelitian saat ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* model *Vaughan* sangat tepat digunakan dalam membuat aplikasi media interaktif. Melalui tahapan

*concept, design, testing, dan distribution*. Hasil dari pengujian yang dilakukan dengan metode *blackbox* dan dilakukan oleh wisatawan terhadap *game* serta menggunakan kuesioner untuk mengetahui *game* ini sudah sesuai dengan tujuan *game* dibuat yaitu untuk menarik daya tarik wisatawan dalam mengunjungi museum serta sebagai media pembelajaran bebantenan dalam rangka pelestarian bebantenan sebagai ritual keagamaan.

### 3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) model *Vaughan* untuk membangun Media Interaktif *Game* Bebantenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya. Adapun alur pengembangan game adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pengembangan Game

#### a. Perencanaan dan Pembiayaan

Pada tahapan ini akan dicari permasalahan yang ada di Museum Panca Yadnya Kebun Raya Bali melalui pengumpulan data. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi literatur.

#### b. Desain dan Produksi

Pada tahapan akan dilakukan proses pembuatan aplikasi menggunakan *Construct*, untuk tahapan desain akan digunakan aplikasi photoshop, untuk materi dan audio akan menggunakan aplikasi *Cubase*.

#### c. Pengujian

Pada tahapan pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*. Dimana pengujian dilakukan untuk mengetahui fungsionalitas dari *game* berjalan normal. Jika pada tahapan ini *game* yang diuji dinilai layak, maka akan menuju pada tahapan selanjutnya yaitu pengiriman atau distribusi. Namun jika hasil pengujian *game* yang dilakukan mendapatkan hasil fungsionalitas yang tidak berjalan sesuai rencana, maka akan dilakukan *pivot* atau perbaikan.

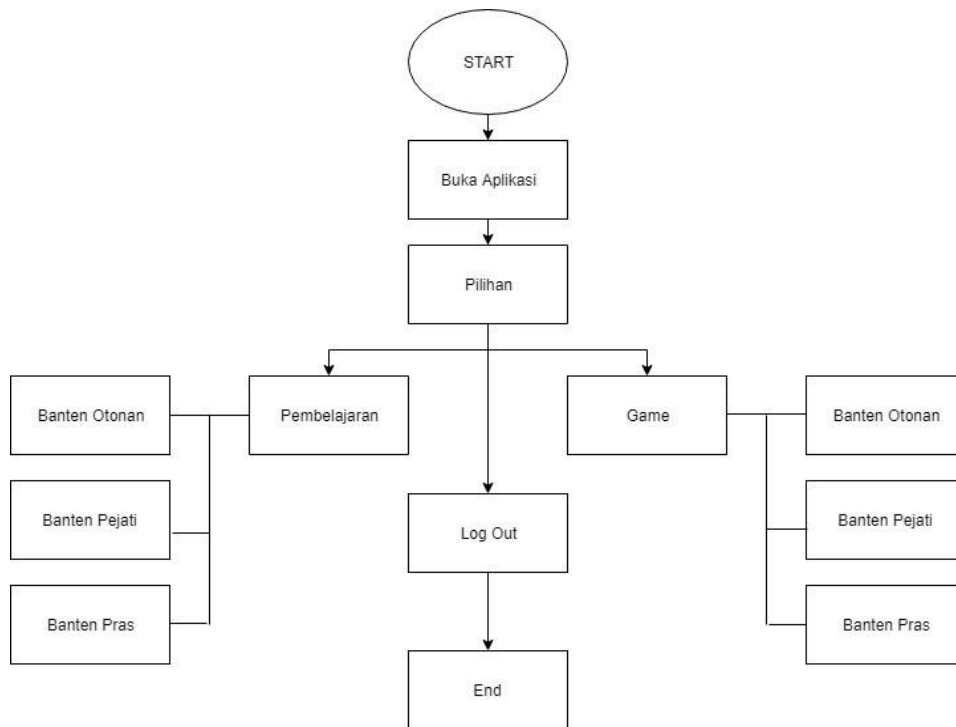
#### d. Pengiriman

Pada tahapan ini, setelah melewati seluruh tahapan maka pengiriman atau distribusi dilakukan melalui *platform* yang disediakan oleh Google yaitu Google Playstore. Tahapan ini dilakukan untuk menyebarkan *game* yang telah dibuat sekaligus sebagai media pengenalan museum khususnya pada alat-alat ritual keagamaan dalam hal ini Bebantenan Agama Hindu.

### 4. Rancangan Game

Rancangan *game* pada penelitian ini secara umum dibagi menjadi dua fungsionalitas yaitu fungsi pembelajaran dan fungsi *game*. Pemain atau pengunjung Museum dapat memilih dua fungsi yang ada. Pada fungsionalitas pembelajaran terdapat deskripsi informasi mengenai

Bebantenan Agama Hindu serta tata gambar paduan dalam membuatnya. Sedangkan pada fungsionalitas *game* pemain atau pengunjung akan diajak untuk menyusun Bebantenan dengan cara mencocokkan posisi gambar sesuai dengan deskripsi Bebantenan. Adapun rancangan *game* secara umum, dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Rancangan Game

**4.1. Usecase Diagram**

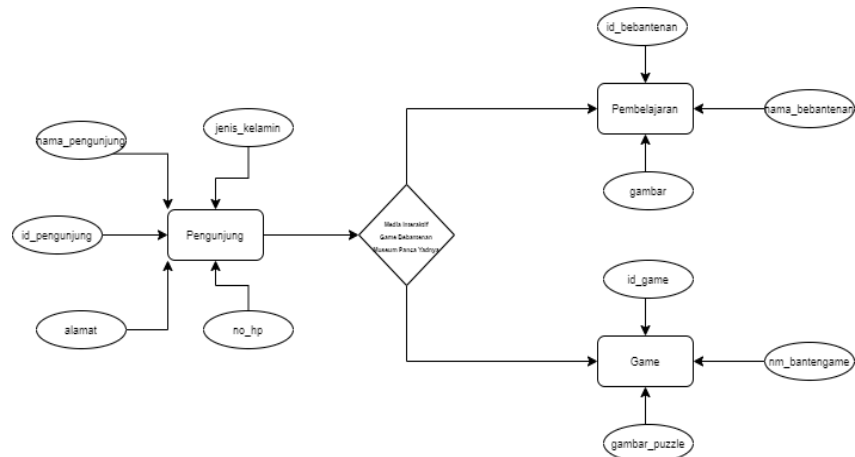
Dalam penelitian ini menggunakan sebuah *usecase diagram*. Dimana terdapat sebuah aktor pemain *game* atau pengunjung Museum yang dapat melakukan memulai permainan, dan melakukan pembelajaran bebantenan. Adapun *usecase diagram* tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 3. Use Case Diagram

**4.2. Entity Relationship Diagram**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah pemodelan data yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD), dimana terdapat 3 entitas yang saling terhubung didalam *game* yaitu entitas pengunjung, entitas pembelajaran dan entitas *game*. Adapun *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sebagai berikut:



Gambar 4. ERD Game Bebantenan

## 5. Hasil dan Pembahasan

Setelah keseluruhan tahapan dilaksanakan sesuai dengan rancangan metodologi penelitian yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) model *Vaughan* untuk pengembangan Media Interaktif *Game* Bebantenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya. Adapun hasil implementasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### a. Tampilan Halaman Awal *Game*

Halaman awal saat setelah membuka media interaktif *game* bebantenan. Ada 2 opsi, diantaranya adalah belajar dan bermain *game*, serta ada 4 opsi tambahan yaitu info, pengaturan, keluar dan petunjuk dalam permainan.

Gambar 5. Halaman Awal *Game*

### b. Halaman Petunjuk

Petunjuk adalah option yang bersimbol (?), dalam opsi tersebut berisi data informasi seperti gambar berikut ini:



Gambar 6. Halaman Petunjuk

### c. Opsi Pembelajaran

Dalam menu pembelajaran terdapat 3 kategori pembelajaran terkait banten otonan, banten pejadi dan banten peras.



Gambar 7. Opsi Pembelajaran

Ada 2 kategori pembelajaran dalam banten otonan, yaitu banten pengambian dan banten soda/ajuman.



Gambar 8. Opsi Pembelajaran Banten Otonan

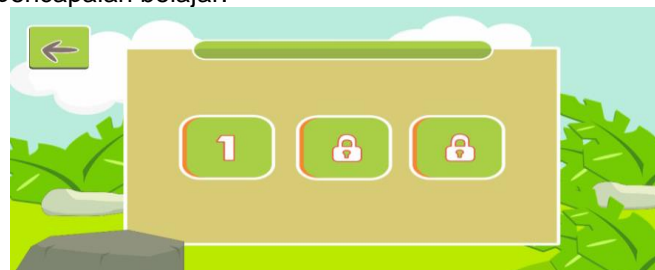
Berikut adalah tampilan informasi dari bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat banten pengambian.



Gambar 9. Tampilan Bahan Baku Banten

d. Opsi Bermain

Dalam opsi bermain terdapat 3 level yang harus diselesaikan untuk mendapatkan total point hasil pencapaian belajar.



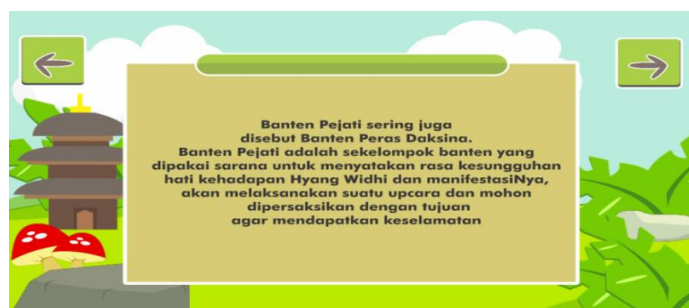
Gambar 10. Opsi Bermain

Sebelum bermain pada level 1 pengguna akan diberikan informasi terkait apa itu banten pejati melalui opsi keterangan.



Gambar 11. Level 1 Banten Pejati

Dalam opsi keterangan terdapat informasi terkait game yang akan dimainkan, informasi didapatkan sebelum game dimainkan dan kemudian dapat memilih opsi next untuk memulai permainan.



Gambar 12. Informasi Bebantenan

Dalam level 1 pengguna harus mengetahui nama-nama dari bahan-bahan yang biasanya digunakan dalam membuat banten otonan, pengguna harus merangkai dengan cara mendrag bahan-bahan sesuai posisi dan namanya.



Gambar 13. Bermain Level 1

Cara untuk menuju level 2 dari game level 1 adalah dengan cara berhasil menyelesaikan permainan pada level 1 dan mendapatkan 60 point, jika gagal pada level 1, pengguna akan diminta untuk keluar atau kembali mengulangi permainan, jika berhasil silahkan pilih menu kotak-kotak untuk melanjutkan permainan ketahap level 2.





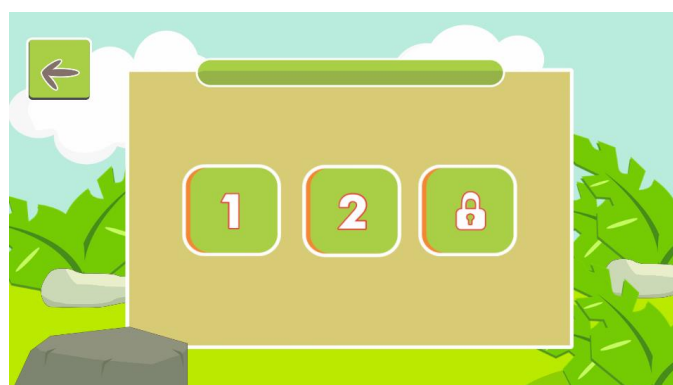
Gambar 14. Menuju Level 2 pada Game

Jika permainan gagal maka akan muncul informasi sebagai berikut, sehingga harus mengulangi permainan untuk bisa lanjut ke level berikutnya.



Gambar 15. Permainan Gagal

Jika level 1 berhasil, level 2 akan terbuka, dan pengguna dapat melanjutkan permainan dengan memilih opsi level 2.



Gambar 16. Permainan Berhasil

Setelah berhasil mencapai level 3, gagal atau berhasil kalian akan mendapatkan point pencapaian hasil belajar.



Gambar 17. Permainan Berakhir

### 5.1 Hasil *Blackbox Testing* dan Kuesioner

Setelah seluruh tahapan dilaksanakan dan mendapatkan hasil implementasi yang telah dipaparkan pada uraian diatas, maka untuk menguji fungsionalitas dari Media Interaktif *Game* Bebanenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya dilakukan dengan *blackbox testing* sedangkan untuk mengetahui hasil penelitian sudah sesuai dengan pemecahan masalah yang diharapkan digunakan kuesioner. Adapun hasil *blackbox testing* dan kuesioner adalah sebagai berikut:

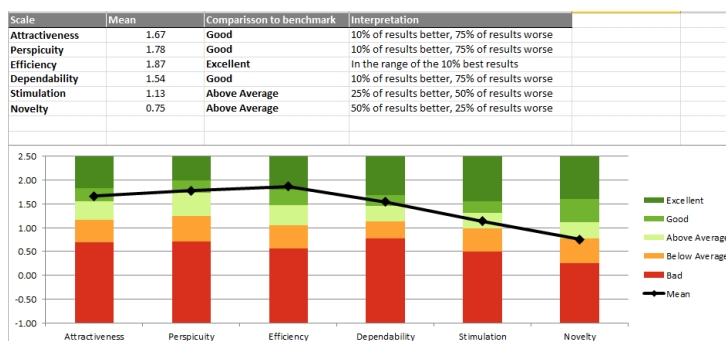
No	Menu yang Diuji	Fungsi yang Diuji	Metode Pengujian	Hasil Pengujian
1	Tampilan Awal	Tampilan	Blackbox Testing	Sesuai
2	Menu Belajar	Info Pembelajaran	Blackbox Testing	Sesuai
3	Menu Bermain	Proses Bermain	Blackbox Testing	Sesuai
4	Opsi (i)	Tampil Informasi	Blackbox Testing	Sesuai
5	Opsi Pengaturan Soud	Hidup / Mati Audio	Blackbox Testing	Sesuai
6	Opsi (?)	Tampil Informasi	Blackbox Testing	Sesuai
7	Opsi Level	Dapat Bermain Perlevel	Blackbox Testing	Sesuai
8	Unlock Level	Membuka Level Selanjutnya	Blackbox Testing	Sesuai
9	Opsi Keluar	Keluar Dari Apk	Blackbox Testing	Sesuai

Tabel 1. Hasil *Blackbox Testing*

Setelah pengujian berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh perancang maka peneliti melakukan pengujian untuk mengetahui hasil dari penelitian tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan oleh wisatawan lokal ataupun wisatawan asing dan masyarakat umum,

maka peneliti menyebarkan kuesioner kepada pengunjung Museum sebanyak 19 orang dan hasil kuesioner diolah dengan menggunakan metode UEQ.

Hasil akhir pengolahan data menggunakan metode data analisis tool UEQ, dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan 19 responden yang notabene adalah wisatawan lokal tersebut sangat mengapresiasi dan mendukung game bebanten sebagai media edukasi dan pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kebudayaan yang terdapat pada Museum Panca Yadnya Kebun Raya Bali serta meningkatkan minat kunjungan wisatawan dengan hasil kesimpulan sebagai berikut *attractiveness* 75% baik, *perspicuity* 75% baik, *efficiency* 90% sangat baik. *dependability* 75% baik, *stimulation* 50% seimbang, *novelty* 50% seimbang.



Gambar 19. Hasil UEQ

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan tahapan dilaksanakan sesuai dengan rancangan metode penelitian yang digunakan yang telah diuraikan pada penelitian ini yang berjudul Pengembangan *Game* Bebantenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perancangan Media Interaktif *Game* Bebantenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya telah selesai dilakukan sesuai rancangan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) model *Vaughan* dalam pembuatannya. Fitur yang terdapat dalam game dapat membantu pengguna memberikan pengetahuan pada pengunjung tentang bebantenan yang ada pada Mesum Panca Yadnya Kebun Raya Bali, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi media interaktif pembelajaran, pengetahuan bagi pengunjung, dan dapat menarik minat kunjungan wisatawan dan keberadaan Museum Panca Yadnya Kebun Raya Bali lebih dikenal.
2. Berdasarkan hasil evaluasi implementasi yang didapat dari hasil kuesioner, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* yang telah dibangun dapat secara efektif membantu pengguna memberikan edukasi dan pembelajaran bebantenan untuk mengembangkan dan meningkatkan kebudayaan yang terdapat pada Museum Panca Yadnya Kebun Raya Bali dan dapat menarik minat kunjungan wisatawan dan keberadaan Museum Panca Yadnya Kebun Raya Bali lebih dikenal.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Suraya M.S. E-Museum Sebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya Di Kalangan Masyarakat. 2011;11(11):24–32.
- [2] Pradana, H. Y. Game Pembelajaran Musikal Untuk Anak–Anak (Doctoral dissertation. 2012; Yogyakarta: UPN" Veteran".
- [3] Endika, R., & Harafani, H. Pembelajaran Proses Pembuatan Madu Berbasis RPG-Adventure pada Game Petualangan Titan. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 2014; 11(2): 158-168.
- [4] Aksad, H. Rancang Bangun Game Adventure Burung Enggang Berbasis Android Menggunakan Scirra Construct 2. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 2018; 13(2): 1771-1782
- [5] Dwi Songgo Panggayudi, Wardah Suweleh Pi. Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini, *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. 2017;2(2):255–266.
- [6] Firdaus, M., & Nugroho, H. W. Rancang Bangun Game Edukasi Asah Otak Anak Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Construct 2. *KONVERGENSI*. 2016; 12(01): 1-10
- [7] Wahyudi F, Wardhono WS, Akbar A. Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 2017;1(11):1185–94.
- [8] Sriwahyuni, N.A.. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Economic Education Journal)*, 2016; 9(2): 133-142
- [9] Koriaty S, Agustani MD. Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ Smk Negeri 7 Pontianak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. 2017; 14(2): 277-288.
- [10] Muhammad Nur Arif MSS. Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas Xil Di Smk Negeri 1 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*. 2016; 1(02): 28-36
- [11] Sari KW, Saputro S. Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game ( Rpg ) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2014; 3(2): 96–104.
- [12] Juniarta, I. G. H., Sudarma, M., & Suyadnya, I. M. A. Aplikasi Game Petualangan I Jamong Berbasis Android. *Jurnal SPEKTRUM*. 2015; 2(2): 92-97.
- [13] Oktaviani, N., & Saputri, N. A. O. Perancangan Mini Game Bergener Adventure Menggunakan Aplikasi Game Maker. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*. 2015; 4(3): 121-125.
- [14] Renavitasari, I. R. D., Irawati, D. A., & Prasetyo, A. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia “Jelajah” Berbasis Android. In *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*. November, 2016