



# GAME EDUKASI “QUIZ” BERTEMA SEJARAH INDONESIA BERBASIS PYTHON

Poster penelitian adalah alat bantu visual yang digunakan untuk menyajikan sebuah penelitian. Hal ini adalah cara yang populer untuk menampilkan karya penelitian dalam berbagai konferensi dan lingkungan akademis. Informasi disajikan secara singkat dan menarik untuk mendapatkan perhatian dan memancing diskusi.

## Penulis

Abdul Malik (1931730002)

## Afiliasi

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gelar A.Md pada Politeknik Negeri Malang.



## PENDAHULUAN

Sejarah merupakan suatu kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan manusia, yakni menyangkut perubahan yang nyata di dalam kehidupan manusia. Selama ini untuk mengetahui tentang sejarah diperlukannya membuka buku yang dirasakan bosan karena perlu waktu yang panjang untuk menghabiskan waktu membaca buku tebal sejarah. Perihal tersebut mengakibatkan minimnya kehausan tentang sejarah pada generasi muda saat ini. Oleh karena itu perlu adanya cara memahami sejarah dengan cara yang fun (menyenangkan) dan juga rewarding (bermanfaat) maka di buatlah game edukasi berupa quiz yang mengambil tema sejarah. Game ini dirancang menggunakan Python, Sqlite, dan Pygame. Game ini juga telah diuji coba oleh beberapa pemain (user) dan hasilnya setiap pemain (user) memainkan game dengan tingkat kesuasan yang dipilih oleh pemain (user) dan menerima nilai (score) setelah menjawab, untuk admin dapat melakukan kelola user dan kelola pertanyaan (quiz) melalui menu admin.

## OBJEKTIF

- 1.Membangun game sejarah kemerdekaan Indonesia berbasis python.
- 2.Penerapan pemrograman python dan library pada python untuk game quiz.
- 3.Memberikan sebuah pilihan yang memiliki hasil yang berbeda pada game quiz akan diterapkan pada pemilihan tingkat kesulitan sehingga soal yang dihadapi berbeda dan nilai yang didapat sesuai dengan tingkat kesulitan yang dipilih.

## METODOLOGI

Terdapat 5 tahapan pada metode waterfall, yaitu analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan implementasi dan perawatan. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.

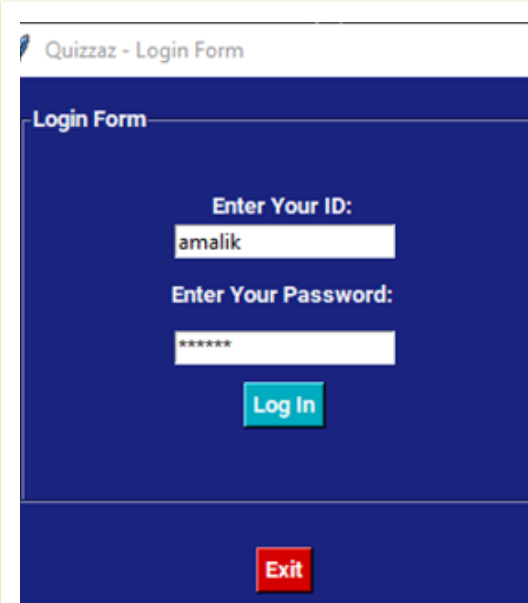
## HASIL

Pada penelitian ini berhasil membangun game sejarah kemerdekaan Indonesia berbasis python, kemudian berhasil menerapkan fungsional user dan fungsional admin dari game, kemudian berhasil menerapkan pemrograman python dan library pada python untuk game quiz



## FITUR

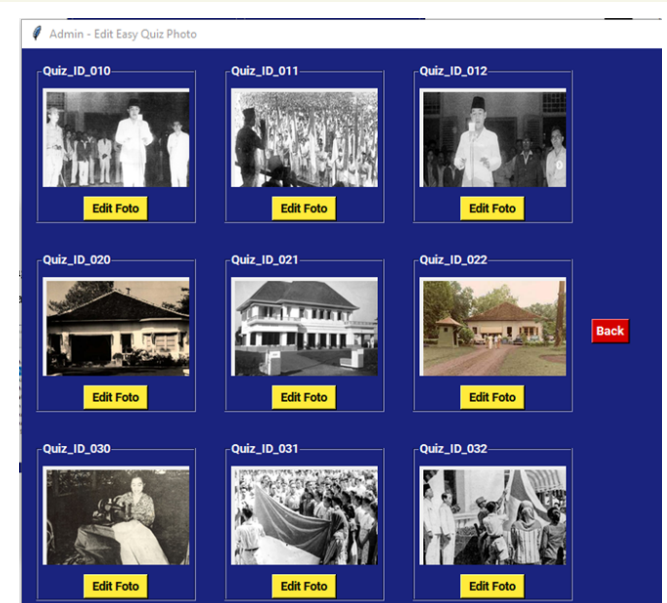
- Registrasi dan Login User pada Game
- Pengguna dapat play game quiz dan memilih tingkat kesulitan.
- Pengguna dapat melihat nilai dan papan nilai dari game
- Admin dapat melakukan pengelolaan pertanyaan (edit pertanyaan dan foto pertanyaan)



Form Login



Main Menu



Kelola Pertanyaan

## KESIMPULAN

Dari penulisan Laporan Akhir yang berjudul “Game Edukasi “Quiz” Bertema Sejarah Indonesia Berbasis Python” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Berhasil menerapkan bahasa python dan library nya pada game.
- Berhasil menerapkan fungsional admin dan user pada game.
- Membangun game quiz sejarah kemerdekaan Indonesia.

## Kepustakaan terkait

- Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar (Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D.)
- Pembuatan Game Quiz 2D Pahlawan Masa Depan Pada Platform Pc (Isammudin, Pragantha, J., & Haris, D. A.)
- Aplikasi Trivia Game Mata Pelajaran Sejarah Berbasis Android (Ningrum, S., & Maslan, A.)

