

**EKSPLORASI BUDAYA  
JAMU NUSANTARA  
MELALUI GAME SIMULASI  
SANTAI UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT  
GENERASI MUDA**

RISET INFORMATIKA

Nazhira Afifatul Izzi | 21081010219 | 2025

# OVERVIEW

---

- RESEARCH GAP
- MIND MAPPING
- METHODOLOGY
- TESTING (EVALUATION) METRICS
- RESEARCH PROGRESS

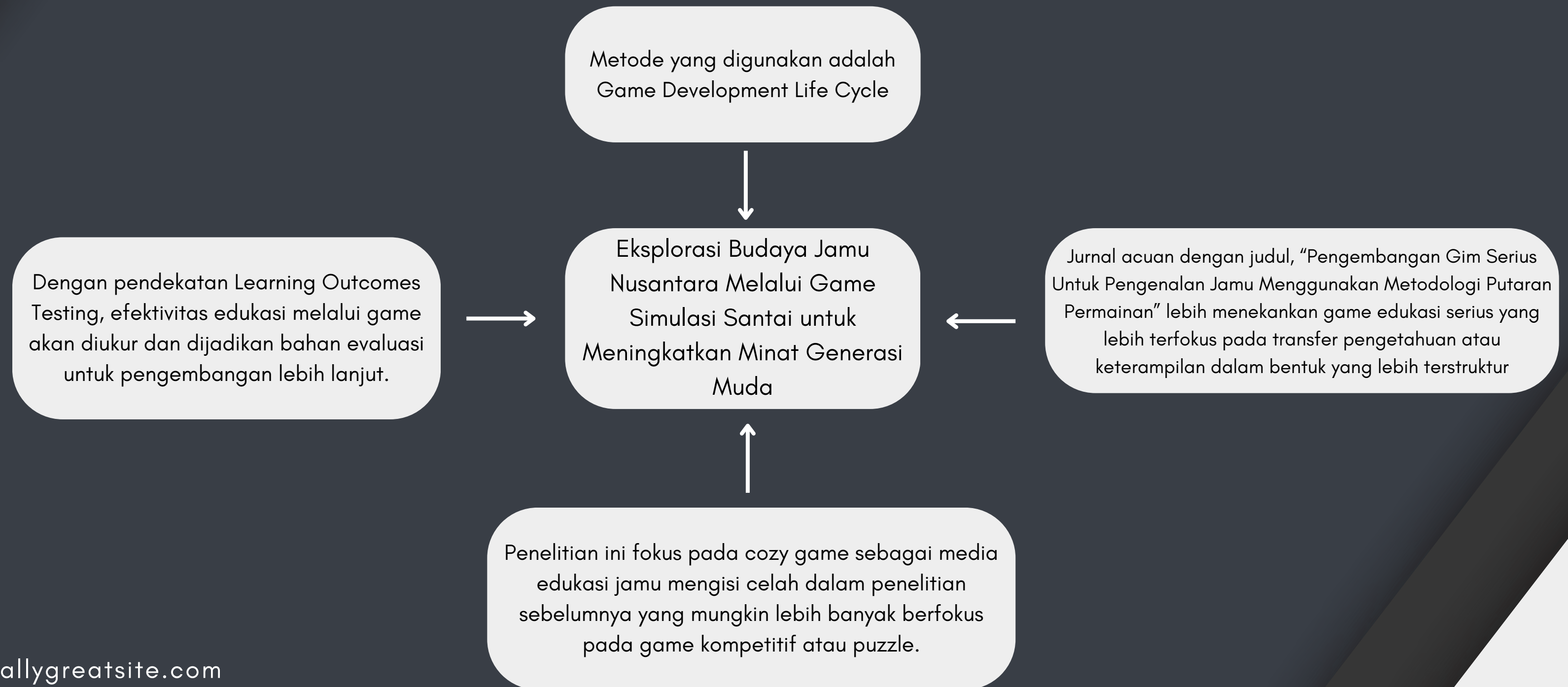
# RESEARCH GAP

---

## RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID

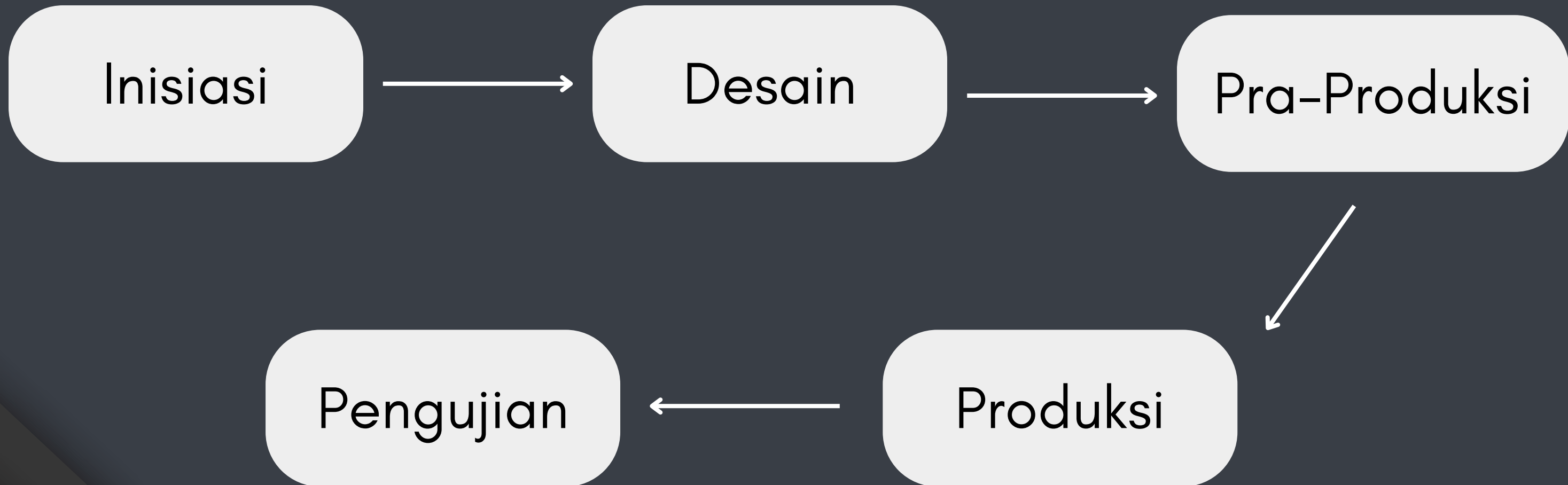
- Ringkasan: Penelitian ini mengembangkan game edukasi berbasis Android yang memberikan informasi tentang kebudayaan Indonesia.
- Gap: Meskipun berbasis Android dan mencakup kebudayaan Indonesia, penelitian ini tidak secara khusus membahas budaya jamu atau menggunakan pendekatan simulasi santai sebagai mekanisme utama untuk meningkatkan minat generasi muda.

# MIND MAPPING



# METHODOLOGY

---



# TESTING (EVALUATION) METRICS

## PENGUJIAN

Pengujian akan dilakukan dengan metode Learning Outcomes Testing, bertujuan untuk mengukur efektivitas game simulasi santai dalam meningkatkan pemahaman pemain tentang budaya jamu dan tingkat keterlibatan mereka dengan konten edukasi di dalam game.

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- Pre-Test dan Post-Test
- In-Game Assessment
- Survei Pasca Bermain

## METRIK EVALUASI

- Knowledge Gain (Peningkatan Pengetahuan)
- Retention Rate (Tingkat Retensi Pengetahuan)
- Correct Answer Rate (Tingkat Jawaban Benar)

# RESEARCH PROGRESS

## ○ DESKRIPSI AWAL GAME

- Nama game: AKARASA: Warisan Jamu Nusantara
- Genre: cozy game, elemen RPG ringan
- Platform: android atau mobile

## ○ RANCANGAN MEKANIK/GAMEPLAY

- Eksplorasi untuk mengumpulkan bahan
- Meracik jamu
- interaksi dengan NPC

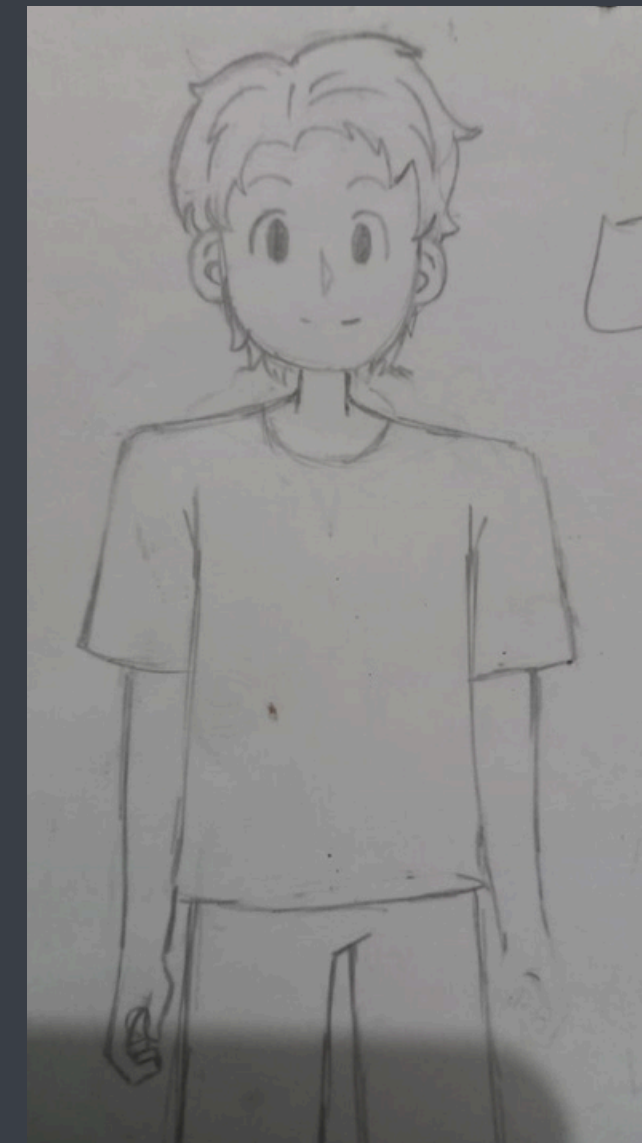
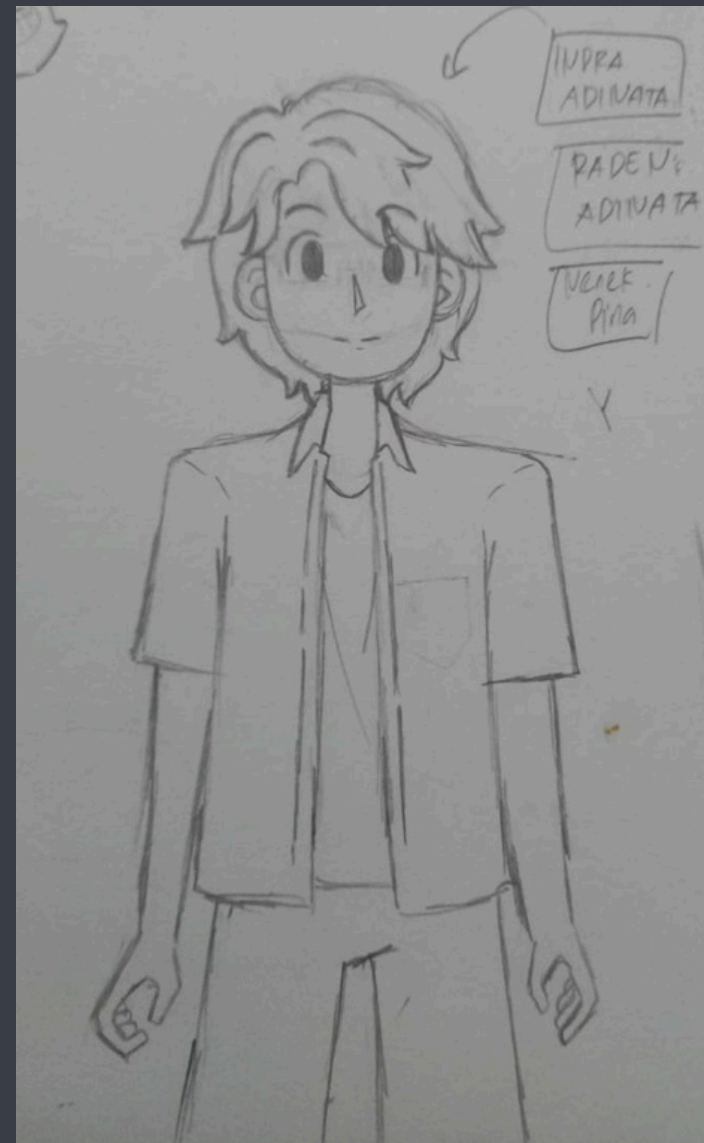


# RESEARCH PROGRESS

## CERITA SINGKAT GAME

Ada dua orang pemuda yang tinggal di rumah neneknya dan mewarisi toko jamu milik nenek mereka. User bertugas mengumpulkan bahan baku dan meracik jamu sesuai permintaan pelanggan.

## DESAIN AWAL KARAKTER UTAMA





# THANK YOU

Nazhira Afifatul Izzi | 21081010219