

# **PERANCANGAN SERIOUS GAME E-WARONG UNTUK PENDAMPING PROGRAM KELUARGA HARAPAN (PKH)**

## **TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan  
Program Strata 1, Program Teknik Informatika,  
Universitas Pasundan Bandung

Oleh :

IRPAN SARIFUDIN  
nrp. 12.304.0061



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
OKTOBER 2018**



**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : IRPAN SARIFUDIN  
Nrp. : 12.304.0061

Dengan judul :  
“SERIOUS GAME E-WARONG PENDAMPING PROGRAM KELUARGA  
HARAPAN”

Bandung, Oktober 2018  
Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(DR Ririn Dwi Agustian S.T.,M.T)

(Handoko Supeno. S.T.,M.T)



## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

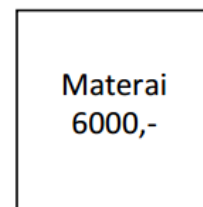
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

- 1 Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
- 2 Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
- 3 Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
- 4 Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, Oktober 2018

Yang membuat pernyataan,



( IRPAN SARIFUDIN )

NRP. 12.304.0061



## ABSTRAK

E-warong adalah istilah yang digunakan dalam program bantuan pangan Non Tunai menyebutkan agen bank, pedagang dan pihak lain yang telah bekerjasama bank penyalur dan ditentukan sebagai tempat pembelian bahan pangan oleh KPM, yaitu pasar tradisional warung, toko kelontong, e-Warong KUBE, warung Desa. Rumah pangan kita (RPK), agen laku pandai, agen layanan keuangan digital (LKD) yang menjual bahan pangan usaha eceran lainnya. Oleh karena itu dibuatlah sebuah game e-warong untuk mengenal bahan pokoknya sesuai dengan kecocokan bahan bantuan non tunai

Kelompok kerja pengelola data terpadu program penanganan fakir miskin yang selanjutnya disebut pokja data adalah pengelola data terpadu yang mengusulkan daftar KPM dan perubahannya untuk ditetapkan oleh menteri sosial. Keluarga penerima manfaat (KPM) adalah keluarga yang ditetapkan sebagai penerima manfaat program bantuan pangan non tunai

Pada zaman sekarang game bukan lagi hal yang langka bahkan game sekarang sudah merupakan hobi atau bias dikatakan kebutuhan. Game juga tidak hanya berjumlah belasan atau puluhan saat ini ada ribuan game karena saking dijadikannya hobi atau bahkan merupakan kebutuhan, banyak sekali game-game yang tercipta untuk para pecinta game atau biasa kita sebut gamers. Game banyak macam ada yang berbasis personal computer (PC), Game Online, smartphone, atau perangkat gadget lainnya

## ABSTRACT

E-warong is a term used in the Non-Cash food assistance program, which mentions bank agents, traders and other parties who have cooperated with the channeling banks and determined it as a place to buy food by KPM, namely the traditional warung market, grocery stores, e-Warong KUBE, Village stalls . Our food house (RPK), clever

for the poor people handling program, KPMs and their changes to be determined by the Ministry selling agent, digital financial services agent (LKD) that sells other retail food ingredients. Therefore, an e-warong game is made to get to know the basic ingredients according to the suitability of non-cash aid ingredients.

The integrated data management working group of Social Affairs hereinafter referred to as the data group, is an integrated data manager who proposes a list of .

Nowadays games are no longer a rare thing, even now games are already a hobby or need to be said. The game also not only amounts to dozens or dozens of times there are thousands of games because it is so used as a hobby or even a necessity, so many games are created for game lovers or we usually call gamers. There are many kinds of games based on personal computers (PC), online games, smartphones, or other gadget devices



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Serious Game e\_Warong untuk Pendamping Program Keluarga Harapan”

Dalam Menyusun dan Penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

- 1 Orang Tua yang telah memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini, selalu memberikan doa, tak pernah lelah bekerja untuk kebahagiaan dan kesuksesan penulis, serta tak pernah lelah mendidik dan memberi kasih sayang kepada penulis dari sejak kecil hingga saat ini. Untuk hadia Alm ibu yang ada disurga yang terperna lelah mendidik anaknya hingga menutup matanya
- 2 Ibu Dr. Ririn Dwi Agustin, S.T., M.T. Selaku Pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan tugas akhir ini.
- 3 Bapak Handoko Supeno, S.T., M.T. Selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan kepada penulis, senantiasa memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- 4 Bapak Fajar Darmawan, S.T., M.kom .selaku penguji yang telah memberikan masukan ide terhadap tugas akhir penulis.
- 5 Rekan – rekan Teknik informatika 2012 yang selalu memberi semangat kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini penulis mengucapkan terima kasih, semoga terlimpahkan rahmat dan balasan yang setimpal dari allah SWT.

Bandung, Oktober 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN .....	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-3
DAFTAR PUSTAKA.....	1-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR LAMPIRAN



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, idnetifikasi masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, metodologi dan sistematika penulisan.

### **1.1 Latar Belakang**

E-warong adalah istilah yang digunakan dalam program bantuan pangan Non Tunai menyebutkan agen bank, pedagang dan pihak lain yang telah bekerja sama-sama bank penyalur dan ditentukan sebagai tempat pembelian bahan pangan oleh KPM, yaitu pasar tradional warung,toko kelontongan, e-Warong KUBE, warung Desa. Rumah Pangan Kita (RPK), agen laku pandai, agen Layanan Keuangan Digital (LKD) yang menjual bahan pangan usahan eceran lainnya. Oleh karena itu dibuatlah sebuah game e-warong untuk mengenal bahan pokok yang sesuai dengan kecocokan bahan bantuan non tunai.

Kelompok kerja pengelola data terpadu program penanganan fakir miskin yang selanjutnya disebut pokja data adalah pengelola data terpadu yang mengusulkan daftar KPM dan perubahannya untuk ditetapkan oleh menteri sosial. Keluarga Penerima Manfaat (KPM) adalah keluarga yang ditetapkan sebagai penerima manfaat program bantuan pangan non tunai.

Program Keluarga Harapan (PKH) adalah program perlindungan sosial yang memberikan bantuan tunai kepada Rumah Tangga Sangat Miskin (RTSM) dan bagian anggota keluarga, rumah tangga diwajibkan melaksanakan persyaratan dan ketentuan yang telah ditetapkan. Program ini adalah jangka pendek bertujuan mengurangi beban rumah tangga sangat miskin dan jangka panjang diharapkan dapat memutus mata rantai kemiskinan antar generasi, sehingga generasi berikutnya dapat keluar dari perangkat kemiskinan. Pelaksanaan PKH juga mendukung upaya pencapaian tujuan pembangunan millennium. Lima komponen tujuan yang akan terbantu oleh PKH yaitu, pengurangan penduduk miskin.

Pada zaman sekarang game bukan lagi hal yang langka bahkan game sekarang sudah merupakan hobi atau bias dikatakan kebutuhan. Game juga tidak hanya berjumlah belasan atau puluhan saat ini ada ribuan game karena saking dijadikannya hobi atau bahkan merupakan kebutuhan, banya sekali game-game yang tercipta untuk para pecinta game atau biasa kita sebut *gamers*. Game banyak macam ada yang berbasis personal computer (PC), Game Online, smartphone, atau perangkat gadget lainnya.

Pengembangan permainan merupakan salah satu bidang serius dalam teknologi informasi. Sudah begitu banyak pengembang yang menggeluti bidang permainan. Para developer tersebut berlomba-lomba berkreasi mengembangkan permainan agar produk mereka diminati para penikmat permainan atau gamer. Sebuah permainan harus memiliki daya tarik tersendiri agar bias diminati oleh gamer, bahkan membuat ketagihan atau adiktif. Agar menjadi permainan yang memiliki daya tarik, maka permainan tersebut haruslah menyenangkan, menantang, lucu, atau bahkan unik. Genre juga termasuk salah satu faktor daya tarik dari sebuah permainan.

Saat ini fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis *online*, permainan komputer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar-mengajar.

Oleh karena itu dibuatlah sebuah game E-warong Kube Pendamping Program Keluarga Harapan, game ini khusus untuk PKH yang mendapatkan bantuan pangan non tunai dari menteris sosial bantuan ini dalam sebuah kartu elektronik. Game e-warong untuk memudahkan masyarakat untuk mengenal teknologi, game e-warong tidak hanya untuk PKH tapi game ini untuk membantu pedagang kecil yang bergabung dengan e-warong.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Membuat game untuk Program Keluarga Harapan
2. Indukasi game metode pendamping Program Keluarga Harapan
3. Konsep Materi Micro dan Macro

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana Pemahami Program Keluarga Harapan
2. Game Pendampingan Program Keluarga Harapan

## **1.4 Lingkup Tugas Akhir**

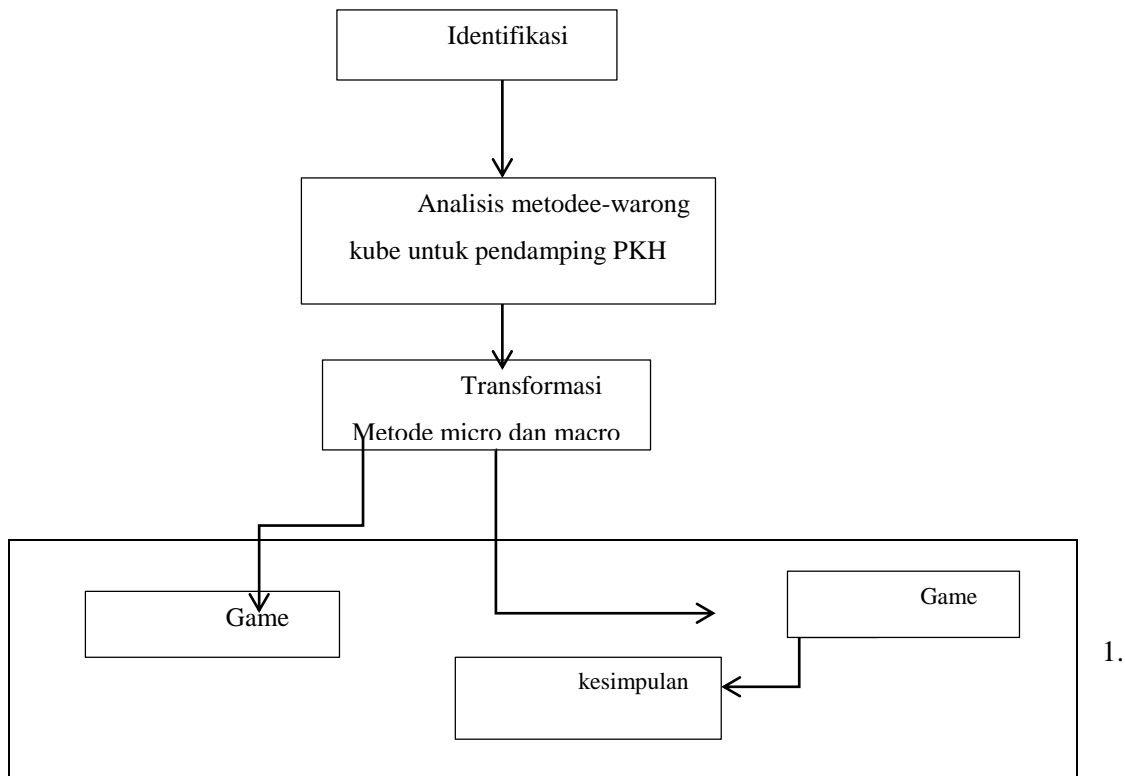
Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Kasus yang dijadikan fokus penelitian adalah pendamping program keluarga harapan
2. Penelitian dibatasi hanya untuk pendamping program keluarga harapan

3. Dalam pengerjaan dibatasi sampai dengan tahap *concept* dan *Design*

## 1.5 Metodologi Tugas Akhir

Tugas Akhir dilakukan melalui beberapa langkah yang dilakukan secara bertahap, yang pertama melakukan identifikasi masalah, kemudian Analisis metode pembelajaran, yang dilanjutkan dengan tahap pembuatan game dengan menggunakan metode *Concept, Game Design*, setelah game selesai dibuat, dilakukan penarikan kesimpulan pada game tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.1. Metodologi Tugas Akhir.



1.





## DAFTAR PUSTAKA

- [PSO16] Program Sosialisasi. 2016. “ Pedoman pelaksanaan bantuan pangan non-tunai “.Pengenalan bahan pangan
- [ARN54] Arifa nida. 1952. “Teknologi Game Generasi Pertama”. jurnal.
- [YUS40] Yuswanto .1940.”Sejarah perkembangan Game”.Jurnal.
- [RDA16] Ririn dwi agustin. 2016 “ Model Arsitektur Serious Game For Learning dengan Komponen Game Adaptif sebgai Representasi Learning Content”, ITB .
- [WAH05]
- [PEN18] Pengertian NPV dan Rumus NPV (Net Present Value)  
<http://caraharian.com/rumus-npv.html> diakses(01/02/2018)
- [MIC18] Microsoft Azure  
<https://azure.microsoft.com/id-id/> diakses (20/02/2018)
- [AMA18] Amazon AWS  
<https://aws.amazon.com/id/> diakses (20/02/2018)



## DAFTAR LAMPIRAN