

PENGEMBANGAN GIM EDUKASI 2D PENGENALAN PROSEDUR KEBERANGKATAN INTERNASIONAL DI BANDARA SOEKARNO-HATTA, TANGERANG

ABSTRAK

***Abstract:** The purpose of this research is to create a delivery medium in the form of a 2-dimensional educational game with the Android platform that can introduce simple procedures and a brief facilities for international departures at Soekarno-Hatta Airport in Tangerang. The method used for game development in this study is GDLC (Game Development Life Cycle). The GDLC method has 6 stages which consists of initiation that discusses the determination of game types and concepts, pre-production that discusses the prototype game, a production that discusses the development of the game, a trial that discusses the functional testing of the game, a beta that discusses testing by an external party, and a release. The results of this study are 2-dimensional educational games with APK file formats that can be run on Android smartphones.*

***Keywords:** Airports, Android, Educational Game, Facilities, GDLC, Procedure.*

***Abstrak:** Tujuan pada penelitian ini yaitu membuat sebuah media penyampaian dalam bentuk gim edukasi 2 dimensi dengan platform Android yang dapat memperkenalkan prosedur sederhana dan fasilitasi singkat untuk keberangkatan internasional di Bandar Udara Soekarno – Hatta Tangerang. Metode yang digunakan untuk pengembangan gim pada penelitian ini adalah GDLC (Game Development Life Cycle). Metode GDLC memiliki 6 tahapan yaitu inisiasi yang membahas penentuan ide jenis dan konsep gim, pra-produksi yang membahas prototipe gim, produksi yang membahas pembangunan gim, uji coba yang membahas pengujian fungsional gim, beta yang membahas pengujian oleh pihak eksternal, dan rilis. Hasil dari penelitian ini adalah gim edukasi 2 dimensi dengan format file APK yang dapat dijalankan pada ponsel cerdas Android.*

***Kata kunci:** Android, Bandar Udara, Fasilitas, GDLC, Gim Edukasi, Prosedur.*