

GAME PENGENALAN CARA MENDAPATKAN KARTU AK1 MENGUNAKAN UNITY ENGINE

Riki Andriana, Devi Purnama Sari

¹Informatika, Universitas Majalengka, Indonesia

*Email: rikiandrianakuliah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game yang memberikan informasi tentang cara mendapatkan Kartu AK1 atau Kartu Kuning menggunakan Unity Engine. Game ini dikembangkan sebagai media edukatif yang diharapkan dapat membantu pencari kerja dan masyarakat umum memahami proses administrasi yang diperlukan untuk mendapatkan Kartu AK1 dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan dalam pengembangan game ini adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari enam fase. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game* ini cukup efektif dalam memberikan informasi kepada pengguna mengenai proses mendapatkan Kartu AK1, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut.

Kata kunci: *Game* edukasi, Kartu AK1, *Unity Engine*, GDLC.

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, banyak orang yang mencari pekerjaan menghadapi tantangan dalam memahami proses memperoleh dokumen penting yang dibutuhkan untuk memenuhi suatu persyaratan untuk melamar di suatu instansi atau perusahaan, salah satu dokumen yang penting yaitu adalah Kartu AK1 atau Kartu Kuning yang

perlu dimiliki untuk membantu pencari kerja dan pekerja dalam mengakses berbagai layanan dan manfaat di bidang ketenagakerjaan termasuk peluang pekerjaan, pelatihan dan bantuan sosial.

Game adalah sebuah *software* aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk menghibur. *Game* dapat dianggap sebagai kegiatan penyelesaian masalah dengan sikap yang menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sesuatu yang membuat pemain menemukan kesenangan dalam memainkannya (Tjahyadi⁰ et al., 2014). *Game*, yang awalnya merupakan hiburan, kemudian berkembang menjadi alat pendidikan (Anggraini et al., 2021). Karena *game* memiliki berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat, itu sebenarnya berguna untuk melatih konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah.

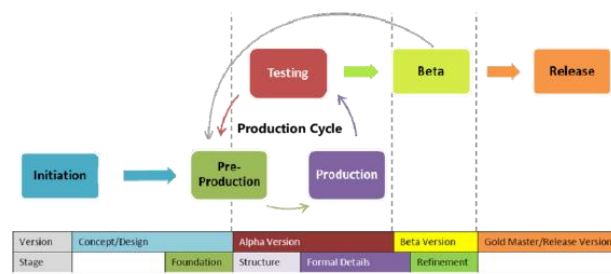
Saat ini, banyak masyarakat di Indonesia yang masih bingung tentang pengelolaan administrasi suatu negara, terutama masyarakat terpencil atau pedesaan. Karena masyarakat terpencil masih bingung dengan arti administrasi, peran administrasi suatu negara terhadap masyarakat pedesaan dianggap sangat kecil.

Kartu kuning adalah kartu tanda pencari kerja yang berguna untuk melamar pekerjaan (Abid et al., 2017), seperti di instansi pemerintah (PNS) maupun swasta. AK1 dikeluarkan langsung oleh Dinas Ketenagakerjaan di tiap daerah, atas permintaan masyarakat yang masih menganggur dan dalam usaha mencari kerja. Selain itu, pembuatan kartu kuning AK1 ini dapat digunakan untuk mencatat berapa banyak orang yang mencari pekerjaan di setiap daerah. Ini akan memungkinkan Dinas Ketenagakerjaan untuk mengambil tindakan dan merencanakan strategi untuk mengurangi tingkat pengangguran di setiap daerah. (Sukirman et al., 2020)

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan pengembangan *game* sebagai media pengenalan cara untuk mendapatkan kartu AK1. Harapan dari penelitian ini adalah memberikan informasi dan mempermudah pemahaman pencari kerja ataupun masyarakat umum terhadap proses administrasi terutama cara mendapatkan kartu AK1 dengan media yang menghibur.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). GDLC adalah proses pengembangan game yang memiliki aspek interaktif yang lebih banyak (Agung Saputra et al., 2022) yang mencakup enam fase pengembangan yaitu *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release*.



Gambar 1. Tahapan GDLC

1. *Initiation* (inisialisasi)

Fase ini adalah tahap awal di mana ide dasar game dikembangkan. Aktivitas utama dalam fase ini adalah mengumpulkan ide untuk tema, cerita, dan konsep dasar *game*.

2. *Pre-production* (pra-produksi)

Perencanaan dan persiapan yang lebih rinci untuk pengembangan *game* diperlukan di fase ini, persiapan yang direncanakan diantaranya adalah *gameplay*, mekanika, karakter, alur cerita, dan fitur utama.

3. *Production* (Produksi)

Game benar-benar dibuat di fase ini dari pengembangan. Aset *game* seperti grafis, musik, suara, dan gambar 2D dibuat sebelum pengembangan konten, dan pemrograman adalah proses menulis kode untuk membuat *gameplay*, AI, dan fitur teknis lainnya dapat berfungsi. Selain itu level design *game* juga dibuat pada fase ini.

4. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah proses menguji semua fitur yang telah dibuat melalui *prototype*. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa fungsi setiap fitur dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat.

5. *Beta*

Tahap *beta* sangat penting karena memberikan pengembang kesempatan untuk melihat bagaimana permainan bekerja dengan pemain asli di dunia nyata. Tahap ini melibatkan pemain lain sebagai tester untuk mencoba permainan. Ini membantu menemukan masalah yang mungkin tidak terlihat selama pengujian internal dan memberikan informasi penting untuk penyempurnaan akhir. Kualitas akhir permainan dapat sangat dipengaruhi oleh umpan balik pemain beta.

6. Release (Rilis)

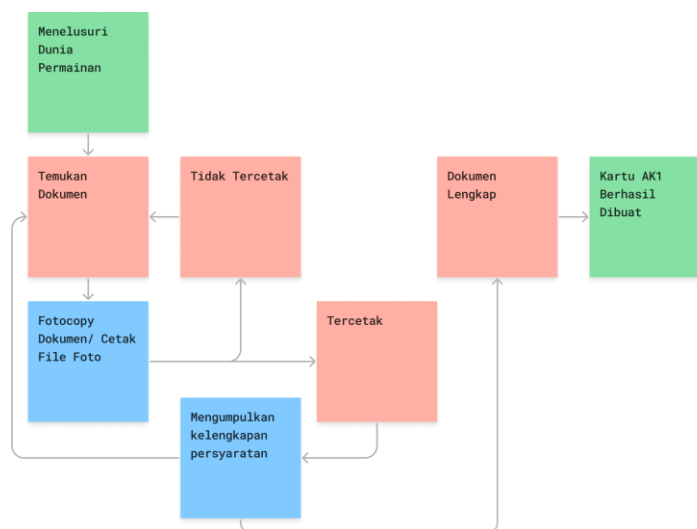
Release adalah fase terakhir di mana permainan yang telah dikembangkan, diuji, dan disempurnakan akhirnya dirilis. Pada tahap ini, versi akhir permainan, yang telah melalui berbagai tahap pengembangan dan pengujian, dirilis untuk publik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gameplay

Terdapat halaman *Main Menu* dalam permainan sebelum pemain memasuki *gameplay* utama dengan berbagai menu seperti *Play* untuk memulai *gameplay*, *Credit* untuk menampilkan informasi pengembang, tombol *Sound* untuk mengaktifkan atau mematikan *background music* dan tombol *Quit* untuk keluar dari *game*.

Gameplay dari *game* ini cukup sederhana dan dapat mudah dipahami alur cara menyelesaikan tantangannya. Berikut adalah alur *gameplay* dari *game* ini :




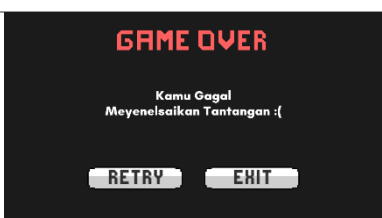


Gambar 1. Alur *Gameplay*

B. Interface Game

Tabel 1. *Interface Game*

No	Gambar	Penjelasan
1		<p><i>Main Menu</i> merupakan halaman utama dari <i>game</i> yang ditampilkan kepada pemain sebelum memasuki ke <i>gameplay</i> utama dari <i>game</i>.</p>

2		<p>Tampilan dari <i>gameplay</i> game ini memiliki <i>interface</i> yang cukup sederhana sehingga diharapkan untuk dapat dipahami dengan mudah oleh pemain.</p>
3		<p>Pada panel ini pemain dapat berinteraksi seolah sedang melakukan proses fotokopi dengan mesin printer.</p>
4		<p>Tampilan Panel Disnaker menampilkan <i>puzzle</i> yang dimana pemain harus mencocokkan dokumen – dokumen yang sudah dikumpulkan ke dalam tempat yang sudah disediakan.</p>
5		<p>Pada tampilan pause hanya menampilkan beberapa menu pilihan sederhana seperti pada gambar di samping</p>
6		<p>Tampilan Menang hanya akan dimunculkan apabila pemain berhasil menyelesaikan seluruh tugas dan melewati semua tantangan.</p>
7		<p>Tampilan Kalah akan muncul apabila nyawa karakter sudah habis dan permainan tidak bisa dilanjutkan kecuali pemain harus mengulang lagi dari awal.</p>

C. Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian terhadap *target audience* yang merupakan masyarakat umum seperti remaja yang sudah lulus dari sekolah dan ingin mendapatkan kartu AK1 untuk melamar pekerjaan. Dilakukan pengujian dengan melakukan kuisisioner kepada

pemain. Kuisisioner dibuat untuk mengetahui tanggapan dari pemain ketika memainkan game ini. Pertanyaan terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan lima kategori tanggapan, masing-masing dengan skor berikut: tidak setuju dengan skor 1, kurang setuju dengan skor 2, cukup setuju dengan skor 3, setuju dengan skor 4, dan sangat setuju dengan skor 5. Dari 10 pertanyaan yang diberikan didapatkan hasil seperti pada dibawah :

Tabel 1. Rekap Data Kuisisioner

No	Nama	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Devi Purnama Sari	4	4	4	4	2	2	1	4	4	4	33	82,5
2	Rizki idham sofyan	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	30
3	Ano Tarsono	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	Rivki Anja Afrenda	2	0	2	1	3	1	3	1	0	0	13	32,5
5	Elba Ghiffari	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	36	90
6	Andi gunawan	0	1	0	0	1	0	3	1	1	0	7	17,5
7	Muhammad Fakhriza	3	3	4	4	1	3	4	3	3	3	31	77,5
8	Maulana ibrahim	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2,5
9	Dendi Paugus Sukmaya	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	37	92,5
10	Siti Maulida	2	2	0	0	1	1	1	2	2	2	13	32,5
11	Ade Silmi Fauziah	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	47,5
12	Syifa Nurul Fatma	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	19	47,5
13	Amam Nur Affandi	3	4	3	2	1	4	4	4	3	2	30	75
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												56	

Berdasarkan hasil perhitungan SUS *game* ini memiliki skor SUS sebesar 56, yang diklasifikasikan sebagai *acceptability Ranges* yang rendah, "*Marginal Low*," dengan skala nilai "D" dan *Adjective Rating "OK"*, yang menunjukkan sudah cukup baik dalam membantu pemain dalam memberikan informasi baru.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan *game* yang dapat memberikan informasi terkait proses administrasi cara mendapatkan kartu AK1. Dalam pengembangan digunakan metode GDLC dan dirancang untuk dapat membantu para pencari kerja yang masih kebingungan cara untuk mendapatkan kartu AK1, dengan adanya *game* ini berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dapat dilihat bahwa *game* cukup baik dalam memberikan manfaat kepada remaja yang masih kebingungan dalam proses administrasi cara mendapatkan kartu AK1.

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, A., Oyong, I., Afif, H., Fajrin, I. I., & ... (2017). Konsep Digitalisasi Kartu Ak/1 Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Penyaluran Informasi Lowongan Pekerjaan. *Semnasteknomedia* ..., 6, 31–36. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1592%0Ahttps://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/viewFile/1592/1584>
- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F., & Rusdian Yusron, R. D. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1). <https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.43>
- Angraini, A. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Rancang Bangun Game 2D “Finding Tajwid” Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1782>
- Sukirman, S., Rosmiati, R., Alamsyah, N., & Kamal, K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Kartu Kuning (Ak.1) Untuk Pencari Kerja Kantor Dinas Ketenagakerjaan Kota Makassar. *ILTEK : Jurnal Teknologi*, 14(2), 2067–2072. <https://doi.org/10.47398/iltek.v14i2.418>
- Tjahyadi⁽¹⁾, M. P., Sinsuw⁽²⁾, A., Tulenan⁽³⁾, V., & Sentinuwo⁽⁴⁾, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 4(2).