



PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *GAME* ANDROID UNTUK PROSES PEMBUATAN SIM C

TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

SURYA RAMADHANI PERKASA

NIM. 12050116982



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

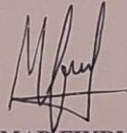
LEMBAR PERSETUJUAN**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *GAME*
ANDROID UNTUK PROSES PEMBUATAN SIM C****TUGAS AKHIR**

Oleh

SURYA RAMADHANI PERKASA**NIM. 12050116982**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 28 November 2024

Pembimbing I,

**MUHAMMAD FIKRY, S.T., M.SC****NIP. 19801018 200710 1 002**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS GAME
ANDROID UNTUK PROSES PEMBUATAN SIM C**

Oleh

SURYA RAMADHANI PERKASA

NIM. 12050116982

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 28 November 2024

Mengesahkan,

Ketua Jurusan,



Dr. HARTONO, M.Pd.

NIP. 19640301 199203 1 003

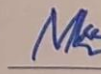
IWAN ISKANDAR, S.T., M.T.

NIP. 19821216 201503 1 003

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.
Pembimbing I	: Muhammad Fikry, S.T., M.Sc.
Penguji I	: Muhammad Irsyad, S.T., M.T.
Penguji II	: Teddie Darmizal, S.T., M.T.I.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Surya Ramadhani Perkasa
NIM : 12050116982
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 20 Desember 1999
Fakultas : Sains dan Teknologi
Prodi : Teknik Informatika
Judul Skripsi :

Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan SIM C

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 09 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Surya Ramadhani Perkasa

NIM. 12050116982



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis terdapat dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 15 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

SURYA RAMADHANI PERKASA

12050116982

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almarhum Papa, Baizar. Terima kasih atas semua pelajaran berharga yang telah diberikan sehingga penulis bisa menjadi seperti saat ini. Nasihat-nasihat yang diberikan masih dijalankan hingga kini. Sesuai dengan nama yang diberikan, Surya, yang berarti matahari, penulis akan selalu berusaha menjadi cahaya bagi orang-orang di sekitar agar tidak ada yang merasakan kegelapan. Doa penulis untuk almarhum tidak akan terputus selama di dunia ini.
2. Mama tercinta, Yuhemiati. Terima kasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan sepanjang hidup penulis. Setiap hari, penulis bersyukur dapat menjadi anak Mama. Tanpa Mama, mungkin penulis tidak akan mencapai titik ini. Mama mengajarkan penulis untuk selalu berbuat baik kepada semua orang dan untuk tidak pernah menyerah dalam menghadapi tantangan.
3. Kedua abang, Andi dan Yudhi. Terima kasih telah menjadi abang yang baik, selalu membantu, dan mendukung penulis dalam menggapai cita-cita.
4. Tante tercinta, Nelli Ismar. Terima kasih atas bantuan yang telah diberikan selama masa kuliah. Berkat bantuan Tante, penulis dapat menjalani perkuliahan dengan sukses dan lancar.
5. Sahabat-sahabat terbaik, Refky, Irvan, Reza, Fatur, Bayu, Aldo, dan Fikri. Terima kasih atas dukungan dan bantuan yang terus diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Dosen pembimbing, Bapak Muhammad Fikry. Terima kasih atas kepercayaan, kesabaran, dan bimbingan yang diberikan kepada penulis selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Surat Izin Mengemudi merupakan salah satu syarat yang harus dimiliki penggunaan kendaraan bermotor baik itu kendaraan roda 2 ataupun roda empat. Untuk memperoleh SIM, pengendara harus mengikuti prosedur yang ada, mulai dari tes kesehatan, ujian psikologi, ujian teori, dan ujian praktek. Dari prosedur prosedur yang sudah ada, masih banyak pemohon yang masih belum mengetahui prosedur lengkap mengenai prosedur pembuatan SIM C. Dari observasi yang dilakukan di Riau Safety Driving Center (RSDC), masih banyak ditemukan pemohon SIM C yang tidak mengetahui kemana pertama kali mereka harus pergi untuk memulai proses pembuatan SIM. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu para pemohon SIM C yang ingin membuat SIM agar tahu kemana saja mereka akan pergi dalam proses pembuatan SIM mulai dari masuk dari pintu gerbang sampai mereka memperoleh SIM mereka. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil pengujian kepuasan pengguna yang dilakukan kepada 10 responden dengan menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT), nilai persentase skor yang diperoleh adalah 85.03% yang mana ini bisa dikategorikan kalau pengguna sangat setuju dengan adanya *game* ini. Harapan untuk *game* ini adalah membantu para pemohon SIM agar lebih paham mengenai keseluruhan prosedur pembuatan SIM yang berlaku di Riau Safety Driving Center (RSDC).

Kata Kunci: *Game*, Media Edukasi, User Acceptance Testing, Multimedia Development Life Cycle, Riau Safety Driving Center, Prosedur Pembuatan SIM C.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRACT

A driver's license is one of the requirements that must be owned by the use of motorized vehicles, be it 2-wheeled or four-wheeled vehicles. To obtain a driver's license, the driver must follow existing procedures, starting from medical tests, psychological exams, theory exams, and practical exams. From the observations made at the Riau Safety Driving Center (RSDC), there are still many SIM C applicants who do not know where to go first to start the SIM making process. Therefore, this research aims to help SIM C applicants who want to make a SIM to know where they will go in the process of making a SIM starting from entering from the gate until they get their SIM. The research method used in making this *game* is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The results of user satisfaction testing conducted on 10 respondents using the User Acceptance Testing (UAT) method, the percentage score value obtained is 85.03% which can be categorized that users strongly agree with this *game*. The hope for this *game* is to help SIM applicants to better understand the overall procedure for making SIM C that applies at the Riau Safety Driving Center (RSDC).

Keywords: *Game*, Educational Media, User Acceptance Testing, Multimedia Development Life Cycle, Riau Safety Driving Center, SIM C Procedure.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.

Alhamdulillah robbil'alamin, tak henti-hentinya kami ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala*, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya kami mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tidak lupa bershalawat kepada Nabi dan Rasul-Nya, Nabi Muhammad *Sholallohu 'alaihi wa salam*, yang telah membimbing kita sebagai umatnya menuju jalan kebaikan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak sekali pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bantuan materi ataupun berupa motivasi dan dukungan kepada kami. Semua itu tentu terlalu banyak bagi kami untuk membalasnya, namun pada kesempatan ini kami hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar, S.T., M.T. selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Suwanto Sanjaya, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan nasehat dan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan.
5. Bapak Muhammad Fikry, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing TA yang selalu semangat dan sabar dalam memberikan bimbingan kepada penulis.
6. Bapak Muhammad Irsyad, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis selama ini.
7. Bapak Teddie Darmizal, S.T., M.T.I. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis selama ini.



8. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung, memberikan nasehat, mendoakan, memotivasi, dan memberi semangat kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dan laporan ini.
9. Untuk semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu mendukung penulis di berbagai kondisi.
10. Seluruh pihak yang belum kami cantumkan, terima kasih atas dukungannya, baik material maupun spiritual.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya kami berharap semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.

Pekanbaru, 15 Juni 2024

Surya Ramadhani Perkasa

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Metode	5
2.1.1 Surat Izin Mengemudi C (SIM C).....	5
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	6
2.1.3 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	6
2.2 Penelitian Terkait	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

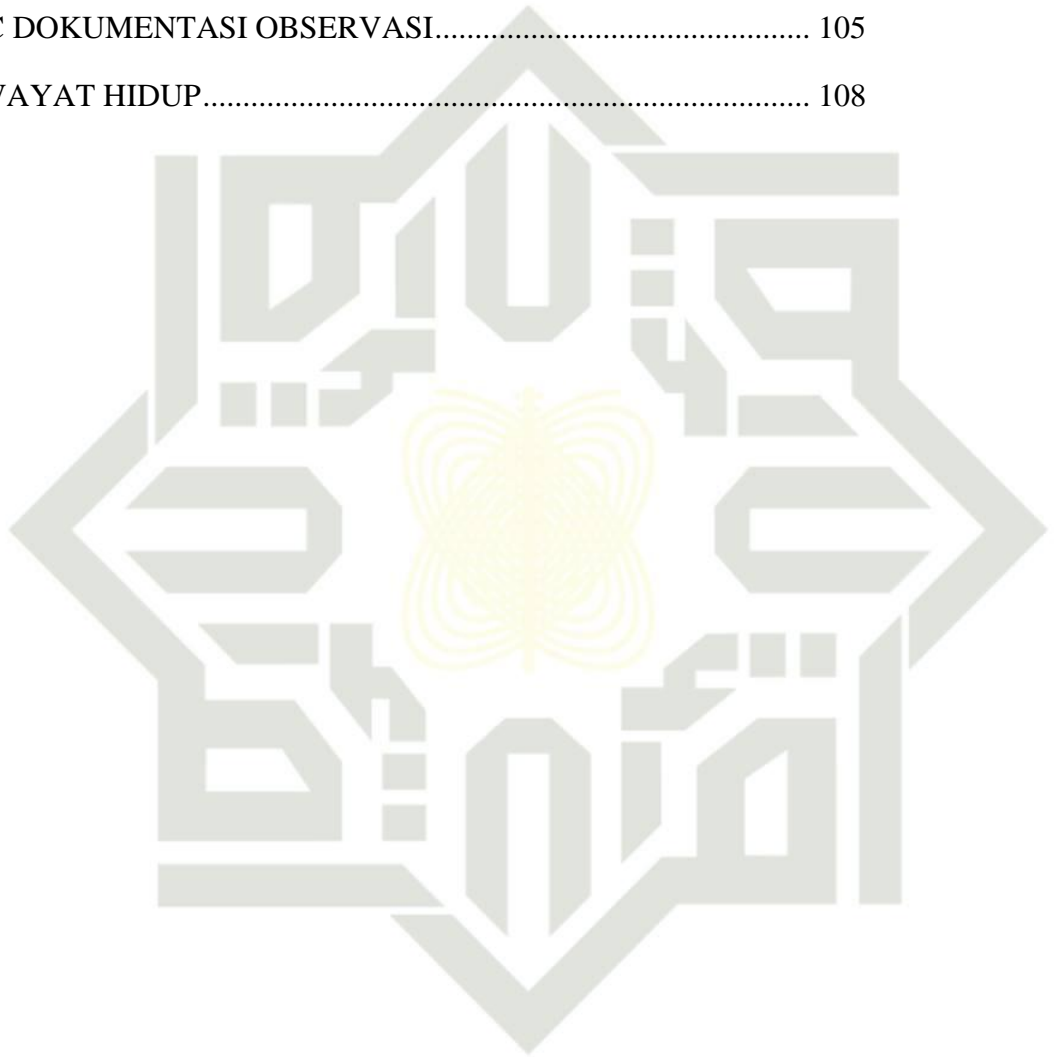
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Metodologi Penelitian	15
3.2 Pengumpulan Data	16
3.2.1 Observasi.....	17
3.2.2 Wawancara.....	17
3.3 Konsep (<i>Concept</i>).....	17
3.4 Perancangan (<i>Design</i>).....	17
3.5 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	18
3.6 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	18
3.7 Pengujian (<i>Testing</i>).....	19
3.8 Distribusi (<i>Distribution</i>)	19
BAB 4 PEMBAHASAN	20
4.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	20
4.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	20
4.2.1 <i>Flowchart</i>	20
4.2.2 <i>User Interface</i>	22
4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	24
4.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	29
4.4.1 Pembuatan Objek 3D	29
4.4.2 Hasil Implementasi <i>User Interface</i>	36
4.4.3 Hasil Implementasi <i>Game</i>	39
4.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	47
4.6 Distribusi (<i>Distribution</i>)	61
BAB 5 PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.2	Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN A PENGUJIAN UAT.....	69
	LAMPIRAN B DOKUMENTASI PENGUJIAN UAT.....	102
	LAMPIRAN C DOKUMENTASI OBSERVASI.....	105
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	108



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	7
Gambar 2 Metode Penelitian.....	16
Gambar 3 Flowchart Alur Proses <i>Game</i> Prosedur Pembuatan SIM C	21
Gambar 4 Desain Menu Utama <i>Game</i>	22
Gambar 5 Desain Tampilan <i>Gameplay</i>	23
Gambar 6 Desain Tampilan Dialog	23
Gambar 7 Desain Melihat Detail Item	24
Gambar 8 Bangunan Satpas 0914	30
Gambar 9 Lantai 1 Bangunan Satpas 0914	30
Gambar 10 Lantai 2 Bangunan Satpas 0914.....	31
Gambar 11 Ruang Edukasi	32
Gambar 12 Ruang Ujian Teori.....	32
Gambar 13 Bangunan Loker Kesehatan.....	32
Gambar 14 Bagian Dalam Ruang Loker Kesehatan	33
Gambar 15 Bangunan RSDC	33
Gambar 16 Lantai 1 Bangunan RSDC	34
Gambar 17 Lantai 2 Bangunan RSDC	35
Gambar 18 Ruangan Ujian Psikologi.....	35
Gambar 19 Bangunan Ujian Praktek	36
Gambar 20 Lintasan Ujian Praktek	36
Gambar 21 Tampilan Menu Utama	37
Gambar 22 Tampilan <i>Gameplay</i>	37
Gambar 23 Tampilan Dialog.....	38
Gambar 24 Tampilan Lihat <i>Item</i>	38
Gambar 25 Prosedur Tes Kesehatan	39
Gambar 26 Surat Keterangan Kesehatan	40
Gambar 27 Prosedur Tes Psikologi.....	40
Gambar 28 Surat Keterangan Hasil Pemeriksaan Psikologi	41

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 29 Prosedur Pendaftaran	41
Gambar 30 Formulir Pendaftaran	42
Gambar 31 Tanda Bukti Pembayaran	42
Gambar 32 Prosedur Registrasi.....	42
Gambar 33 Prosedur Identifikasi dan Verifikasi.....	43
Gambar 34 Prosedur Edukasi dari Petugas	44
Gambar 35 Ujian Teori	44
Gambar 36 Ujian Teori	45
Gambar 37 Prosedur Ujian Praktek.....	45
Gambar 38 Dialog Dengan Instruktur Ujian Praktek.....	46
Gambar 39 Ujian Praktek.....	46
Gambar 40 Prosedur Pengambilan SIM C	47
Gambar 41 Kartu SIM dan Instruksi Kalau <i>Game</i> Sudah Selesai	47
Gambar 42 Pengujian UAT Oleh Polisi.....	48
Gambar 43 Pengujian UAT Oleh Masyarakat Yang Belum Memiliki SIM C	52
Gambar 44 Pengujian UAT Oleh Masyarakat Yang Sudah Memiliki SIM C.....	56
Gambar 45 Distribusi <i>Game</i> Prosedur Pembuatan SIM C di Roblox.....	61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terkait	8
Tabel 2 Pengumpulan Data Gambar	24
Tabel 3 Tabel Pengumpulan Teks.....	29
Tabel 4 Tabel Pengujian UAT Untuk Polisi	49
Tabel 5 Tabel Pengujian UAT Untuk Masyarakat Belum Memiliki SIM C	53
Tabel 6 Tabel Pengujian UAT Untuk Masyarakat Belum Memiliki SIM C	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data tahun 2023 berdasarkan dari data *Integrated Road Safety Management System (IRSMS)*, telah terjadi total 148.392 kecelakaan lalu lintas. Dari jumlah tersebut, sebanyak 126.000 kecelakaan disebabkan oleh pengendara tanpa SIM, menyumbang 74.3% dari total kecelakaan. Pengendara dengan SIM C menyebabkan 27.981 kecelakaan (16.5% dari total), pengendara dengan SIM A menyebabkan 9.954 kecelakaan (5.9% dari total), sedangkan pemilik semua golongan SIM B menyumbang jumlah kecelakaan terkecil (Muhammad and Maulana 2024). SIM (Surat Izin Mengemudi) merupakan dokumen resmi yang dikeluarkan oleh Polri sebagai bukti bahwa seseorang telah memenuhi persyaratan administratif, memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik, memahami aturan lalu lintas, serta mampu mengoperasikan kendaraan bermotor (Matsaini and Rachmatullah 2021).

Surat Izin Mengemudi (SIM) jenis C adalah bukti bahwa seseorang telah memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam mengoperasikan sepeda motor. Untuk mendapatkan SIM jenis C, seseorang harus lulus berbagai tes yang menguji pengetahuan dan keterampilan dalam mengemudikan kendaraan bermotor (Ratnasari and Hendrati 2023). Persyaratan untuk membuat SIM C pada tahun 2023 meliputi usia minimal 17 tahun, membawa pas foto, KTP asli beserta fotokopi sebanyak 4 lembar, serta surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari dokter. Proses pembuatan SIM C mencakup pengisian formulir permohonan, melampirkan fotokopi KTP dan pas foto, mengikuti ujian teori, serta mengikuti ujian praktik sesuai dengan jenis SIM yang diinginkan. Setelah berhasil melewati ujian teori dan praktik, petugas akan memanggil untuk melanjutkan proses pembuatan SIM. Biaya pembuatan SIM C untuk semua klasifikasi adalah Rp100.000 (Dian 2023).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari tahapan ujian teori ataupun praktek yang harus dilalui calon pemohon SIM C, banyak dari calon tersebut mengalami kegagalan dan harus mengulang, maka dari itu calon pemohon harus berlatih sebaik mungkin sebelum melakukan ujian untuk mendapatkan SIM C. Untuk latihan ujian praktek yang dilakukan calon pemohon SIM C harus dilakukan dalam pengawasan orang yang lebih ahli agar menghindari hal hal yang membahayakan calon pemohon tersebut dan pengemudi lainnya, dan untuk latihan ujian teori calon pemohon SIM C bisa mempelajarinya dari banyak media seperti buku panduan ujian teori sim, aplikasi ujian SIM, dan soal-soal ujian SIM dari internet (Bangkit Jaya 2021).

Tidak dapat disangkal bahwa seiring dengan perkembangan teknologi, *game* yang awalnya hanya digunakan sebagai sarana hiburan, kini juga telah menjadi sarana pendidikan yang penting (Yanti 2021). *Game* biasanya dibuat sebagai alat permainan yang menyenangkan dengan memuat unsur grafis gambar yang bisa digerakan oleh pemain yang sedang memainkannya, bisa dirasakan langsung dan nyata (Prayoga, Rusdiana, and Yedithia 2022). Karakteristik dan konteks dari *game* dapat dilihat berdasarkan dari elemen *game* tersebut, karena setiap *game* memiliki cara bermain (*gameplay*) yang berbeda-beda.(Trianto, Hartono, and Rahmawati 2020). Lingkungan pembelajaran berbasis permainan semakin banyak dieksplorasi karena dampak positifnya terhadap proses kognitif dan keterlibatan (Leitner et al. 2023).

Pada saat ini *game* tidak hanya untuk sebagai media hiburan bagi masyarakat, *game* sudah banyak menjadi sarana edukasi, *game* edukasi adalah salah satu genre yang dapat dimainkan oleh semua kalangan(Puspita, Andryana, and Sari 2020). *Game* edukasi adalah jenis permainan yang bertujuan meningkatkan nilai pendidikan di dalamnya. Awalnya, permainan ini hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi pada akhirnya dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran atau pelatihan (Putri et al. 2023).

Penelitian terkait mengenai pembuatan *game* edukasi mengenai simulasi pembuatan SIM pernah dilakukan oleh (Muhammad, Perdana, and Qoiriah 2020). Penelitian ini menggunakan metode *Neural Network Backpropagation*, hasil dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini pengujian *K-Fold Cross Validation* menghasilkan akurasi yang sangat baik yaitu sebesar 100 %. Dalam beberapa tahun terakhir ini ada banyak penelitian mengenai perancangan *game* sebagai alat atau media untuk edukasi oleh (Ayuri et al. 2023), (Fitriana et al. 2024), (Ferawati and Saputri 2022), (Latifah, Setria, and Kamaludin 2022), (Rachmawati, Padmasari, and Firmansyah 2022), (Kurniawan et al. 2022), (Kurniawan, Paramesvari, and Purnomo 2021), (Nuraini and Ratnawati 2021), (Chandra Nugraha et al. 2021), (Latifah, Tresnawati, and Sanjaya 2022), (Tresnawati, Rahayu, and Yusuf 2021), dari semua penelitian ini menunjukkan hasil yang memuaskan dan dapat disimpulkan bahwa *game* bisa menjadi media untuk edukasi.

Dari semua penelitian ada banyak metode yang bisa dilakukan salah satunya metode MDLC yang dilakukan oleh (Mubarak, Supriatna, and Rahayu 2021), (Hastanto, Safaat, and Irsyad 2022), (Syasri et al. 2023), beberapa peneliti seperti (Dias, Enstein, and Manu 2021), (Prasetyo et al. 2021) Merancang *game* edukasi berbasis Android karena platform ini memiliki pasar yang luas dan terbuka bagi berbagai kalangan pengguna, serta menyediakan lingkungan pengembangan yang fleksibel dan terbuka. Dengan demikian, *game* dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi para pengguna Android. Dalam perancangan *game* untuk *platform* android, beberapa peneliti seperti (Rinaldi and Purnamasari 2023), (Jeong et al. 2024), (Maulida et al. 2023), (Alinata and Marsudi 2023), menggunakan roblox sebagai alat untuk merancang sebuah *game* yang dimana roblox tidak hanya digunakan untuk membuat *game* hiburan tetapi juga *game* untuk edukasi, simulasi dan yang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ada di atas, rumusan masalah dapat diperoleh adalah bagaimana mengembangkan sebuah *game* edukasi yang membantu pemohon surat izin mengemudi memahami prosedur-prosedur yang dibutuhkan dalam pembuatan SIM C ?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses penyusunan penelitian ini, penulis membuat batasan dalam pembahasannya yaitu:

1. Pembuatan *game* android ini dikembangkan untuk android.
2. *Game* ini memerlukan koneksi internet.
3. Tampilan menggunakan grafik 3D.
4. Hanya akan ada 1 pemain didalam *game*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat *game* edukasi tentang prosedur lengkap pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* menggunakan Roblox Studio.
2. Menguji *game* yang telah dibuat dengan menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada pemain tentang apa saja prosedur yang akan dilewati dalam proses pembuatan SIM C, yang mana ini akan menjadi referensi atau pegangan dari orang yang akan membuat SIM

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Metode

2.1.1 Surat Izin Mengemudi C (SIM C)

Surat Izin Mengemudi (SIM) adalah bukti resmi yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki kompetensi, berfungsi sebagai alat kontrol, dan merupakan data forensik kepolisian. SIM diberikan kepada individu yang telah lulus uji pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam mengemudikan kendaraan bermotor di jalan, sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan dalam Undang-undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. (Dimas Sulistiyo and Shihab 2023).

Pertumbuhan jumlah penduduk di kota yang menyebabkan peningkatan aktivitas dan kepadatan lalu lintas. Pada undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan mengatur segala ketentuan terkait pengemudi. Menurut Pasal 1 angka 23 undang-undang tersebut, pengemudi didefinisikan sebagai "orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan raya dan telah memiliki surat izin mengemudi". Persyaratan untuk menjadi pengemudi diatur dalam Bagian VIII, Pasal 7, sementara Pasal 80 dari bagian yang sama mengatur tentang penggolongan Surat Izin Mengemudi (SIM) menjadi SIM A diperlukan untuk mengemudikan mobil dengan berat tidak melebihi 3.500 kilogram. Selanjutnya, SIM B I digunakan untuk mobil penumpang dan mobil barang dengan berat lebih dari 3.500 kg, sementara SIM B II diperuntukkan bagi kendaraan alat berat, penarik, atau truk gandeng dengan berat maksimal penarik lebih dari 1.000 kg. SIM C adalah izin mengemudi untuk sepeda motor, dengan tiga kategori berdasarkan kapasitas silinder mesin, yaitu C1 untuk <250 cc, C2 untuk >250 cc dan ≤500 cc, serta C3 untuk >500 cc. Terakhir, SIM D khusus untuk mengemudi kendaraan khusus dan penyandang disabilitas yang mampu mengemudikan mobil. (Fredy Lomban, Sujatno, and Abunawas 2022).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Prosedur pembuatan SIM C baru telah diatur sesuai dengan Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2012. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan fotokopi Kartu Tanda Penduduk (KTP).
2. Buat Surat Keterangan Sehat.
3. Ambil formulir.
4. Bayar asuransi.
5. Isi formulir.
6. Mengikuti ujian teori dan ujian praktik.
7. Tandatangani formulir, ambil sidik jari, dan foto.
8. Ambil SIM.

2.1.2 *Game Edukasi*

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan, dari mulai anak-anak, dewasa, hingga lansia. Tujuan utama pembuatan *game* adalah untuk memberikan kesenangan, kebahagiaan, dan membantu mengurangi stres dalam kehidupan sehari-hari para pemainnya. Dengan banyaknya jenis *game* yang tersedia, muncul berbagai genre *game* yang mengelompokkan jenis-jenis *game* tersebut. Genre-*game* ini terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman, mencakup genre seperti *game* simulasi, *game* edukasi, *game* aksi, dan lain-lain (Supardi 2020). *Game* edukasi merupakan *game* yang dirancang dengan memperhitungkan alur pembelajaran yang mempertimbangkan masalah atau faktor kegagalan yang dihadapi oleh pemain, sehingga pemain tidak mengalami kegagalan yang sama pada langkah selanjutnya. Pemain harus dapat memecahkan masalah yang ada dengan belajar dari model yang diterapkan dalam *game* tersebut (Indah ST 2022).

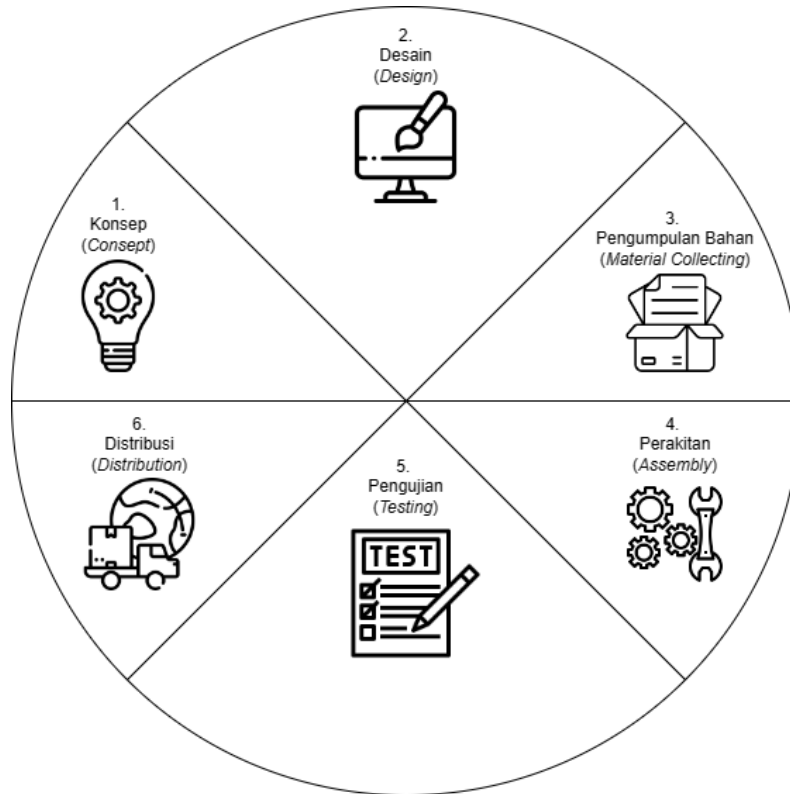
2.1.3 *Multimedia Development Life Cycle*

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah serangkaian tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sebuah proyek multimedia. MDLC terdiri dari enam tahap utama yang harus dilalui dari konsepsi hingga distribusi produk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

multimedia. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dilakukan berdasarkan enam tahap (Laksana, Wahyuni, and Aditya 2023), yaitu :



Gambar 1 Tahapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

- 1) *Concept* (Pengonsepan): Pada tahap ini, kita menetapkan tujuan pengembangan program dan mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan program tersebut. Tahap ini juga mencakup penentuan jenis aplikasi (seperti presentasi atau interaktif) dan tujuan dari aplikasi tersebut (seperti hiburan, pelatihan, atau pembelajaran).
- 2) *Design* (Perancangan): Tahap desain melibatkan pembuatan spesifikasi untuk arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan yang diperlukan untuk *game*.
- 3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan): Pada tahap ini, kita mengumpulkan semua bahan yang diperlukan sesuai kebutuhan. Pengumpulan bahan bisa dilakukan bersamaan dengan tahap perakitan, atau dalam beberapa kasus, dilakukan setelah tahap perakitan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) *Assembly* (Pembuatan): Tahap perakitan adalah proses di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat berdasarkan desain yang telah direncanakan sebelumnya.
- 5) *Testing* (Pengujian): Setelah perakitan selesai, program atau aplikasi dijalankan untuk memeriksa dan memperbaiki kesalahan yang mungkin ada.
- 6) *Distribution* (Pendistribusian): Tahap ini melibatkan penyimpanan aplikasi dalam media penyimpanan. Jika kapasitas media tidak cukup, aplikasi akan dikompresi terlebih dahulu sebelum disimpan (Febrianto and Supriadi 2022).

2.2 Penelitian Terkait

Untuk mendukung pengembangan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, baik dalam metode maupun studi kasus, penulis memasukkan beberapa penelitian terkait. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas penelitian ini di masa mendatang. Berikut beberapa penelitian terkait yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Penelitian Terkait

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Arthi Ayuri, Gusnita Darmawati, Sarwo Derta, Firdaus Annas (2023)	Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi Menggunakan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Tik Di SMPN 03 Sungai Pua	Hasil penelitian ini didasarkan pada tiga uji produk. Pertama, uji validasi yang dinilai oleh pakar produk, pakar bahasa, dan pakar konten, dengan nilai akhir 0,81 yang dikategorikan sebagai valid. Kedua, uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua praktikalitator, dengan nilai akhir 0,90 yang mendapat kategori sangat tinggi. Terakhir, uji efektivitas



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			dilakukan oleh 15 peserta didik, dengan nilai akhir 0,84 yang dikategorikan tinggi efektivitasnya.
2	Suci Fitriana, Gusnita Darmawati, Khairuddin, Firdaus Annas (2024)	Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Informatika Berbasis <i>Game</i> Edukasi Menggunakan <i>Scratch</i> Di SMPN 7 Bukittinggi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi sebesar 0,83 dengan kategori “valid”. Kepraktisan <i>game</i> edukasi dari respon guru sebesar 0,91 dengan kategori “sangat praktis”. Keefektifan penggunaan <i>game</i> edukasi sebesar 0,4 dengan kategori “sedang”.
3	Listia Nuraini, Dwi Ratnawati (2021)	Pemanfaatan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Untuk Pengembangan Bahan Ajar Materi Komputer Jaringan	Hasil uji coba dari penelitian ini menyatakan bahwa media ini layak digunakan, dengan persentase dari ahli media sebesar 73,07%, ahli materi mendapat 87,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan pengguna mendapatkan 85,26% dengan kategori sangat layak. Sedangkan uji efektivitas menyatakan cukup efektif dengan persentase 64,41%, sehingga disimpulkan bahwa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			media pembelajaran ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.
4.	Ariadie Chandra Nugraha, Kemal Hakim Bachmid, Khasanah Rahmawati, Nadila Putri, Alifah Raihan Nur Hasanah, Faishal Aziz Rahmat (2021)	Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar	Dari penelitian didapatkan hasil bahwa 70% siswa merasa suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan; 90% siswa merasa lebih semangat jika belajar menggunakan PIN.AR; serta 60% siswa menginginkan aplikasi PIN.AR diterapkan sampai akhir semester. Melalui media pembelajaran PIN.AR ini, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.
5.	Ferawati, Fiqih Hana Saputri (2022)	<i>Game</i> Edukasi untuk Anak Tunagrahita Berbasis Android pada Materi Perkalian Berdasarkan Aspek Gender Equity dan	Dari penelitian ini didapatkan hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media <i>game</i> edukasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dengan nilai sebesar 92%. Selain itu, hasil respon siswa didapatkan setelah <i>game</i> Fun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Social Inclusion (GESI)	Math diujicobakan, dan dikategorikan sebagai sangat praktis, dengan perolehan hasil skor respon siswa sebesar 88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>game</i> edukasi Fun Math layak digunakan untuk anak tunagrahita.
6	Dewi Tresnawati, Sri Rahayu, Khoerudin Yusuf (2021)	Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> pada Siswa Sekolah Dasar	Hasil keseluruhan persentase yang didapat aplikasi AR Tata Surya setelah dilakukan pengujian beta kepada pengguna mendapatkan angka sebesar 92,65 % dan masuk kategori Sangat Baik.
7	Ayu Latifah, Eri Satria, Abdul Kamaludin (2022)	Pengembangan <i>Game</i> Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android	Hasil responden dari dua klasifikasi didapatkan penilaian dari siswa itu mendapatkan 92,2%, sedangkan dari penilaian guru mendapatkan 90,8%, dan dari penilaian keseluruhan itu mendapatkan 91,5%. Secara keseluruhan dapat dilihat bahwa penilaian dari <i>game</i> classic sebagai media pembelajaran mengenal hewan berdasarkan jenis makanannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			ini mendapatkan nilai sangat setuju
8	Ayu Latifah, Dewi Tresnawati, Hariyana Sanjaya (2022)	Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> untuk Tanaman Daun Herbal	Hasil uji kelayakan dilapangan dari dua klasifikasi pengguna untuk responden dari pengajar/guru mendapatkan hasil akhir 86%, dan untuk responden siswa didapatkan hasil akhir 93% yang berarti aplikasi yang dibuat mendapatkan penilaian sangat setuju.
9	Rofiq Ahmad Mubarak, Asep Deddy Supriatna, Sri Rahayu (2021)	Perancangan Apliaksi Edukasi Pengenalan Alfabet Berbasis <i>Augmented Reality</i> menggunakan Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Hasil dari pengujian beta menunjukkan bahwa program aplikasi telah berhasil melewati tahap beta testing dengan baik, dengan persentase hasil akhir sebesar 82,9%.
10	Wineu Siti Rachmawati, Ayung Candra Padmasari, Feri Hidayatullah Firmansyah (2022)	Rancang Bangun <i>Game</i> Edukasi "Noxious" Sebagai Media Pembelajaran	Hasil dari penelitian ini adalah mendapat poin rata-rata yaitu 0,76 dan jika dibulatkan menjadi 1. Di dalam <i>severity rating</i> , poin 1 dapat diartikan ke dalam kategori <i>cosmetic problem</i> , sehingga permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			pengerjaan proyek masih tersedia dan <i>game</i> edukasi NOXIOUS layak digunakan sebagai media pembelajaran karakter.
1	Yogiek Indra Kurniawan, Uki Hares Yulianti, Nadia Gitya Yulianita, Andika Putra Pratama (2022)	<i>English Learning Educational Games For Hearing And Speech Impairment Students At SLB B Yakut Purwokerto</i>	Berdasarkan hasil pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT), rata-rata persepsi mencapai 89%, dengan kategori "Sangat Baik". Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.
12	Lidya Dias, Jhon Enstein, Gerlan Apriandy Manu (2021)	Perancangan <i>Game</i> Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android	Media ini diuji terlebih dahulu oleh Ahli Media dan memperoleh hasil 89,67% yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Selain itu, hasil uji penggunaan oleh siswa SD menunjukkan hasil 88,04%, juga dengan kategori Sangat Baik.
13	Yogiek Indra Kurniawan, Dhenok Prastyaningtyas Paramesvari,	<i>Game</i> Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil pengujian blackbox, semua fitur telah berfungsi sesuai harapan. Sementara itu, berdasarkan <i>User Acceptance Test</i> (UAT), rata-rata persepsi pengguna



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Widhiatmoko Herry Purnomo (2021)		terhadap <i>game</i> edukasi ini mencapai 80%, yang masuk dalam kategori baik.
14	Sandy Ilham Hakim Syasri, Nazruddin Safaat H, Muhammad Irsyad, Febi Yanto (2023)	Model <i>Game</i> Edukasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Anak-Anak	Hasil pengujian UAT menunjukkan bahwa dari 13 responden yang mencoba <i>game</i> ini, didapatkan nilai 90% dengan kategori sangat baik. Ini berarti bahwa <i>Game</i> Pengenalan Bahasa Arab berbasis Android layak dijadikan inovasi media pembelajaran baru dan dapat meningkatkan minat anak usia dini untuk mempelajari bahasa Arab.
15	Rusydi Hafidz Alinata, Marsudi (2024)	sebutannya player modelPemanfaatan Roblox Sebagai Media Promosi Sekolah Metaverse SMP Negeri 3 Sumenep	Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 84,375%, yang berarti media ini sangat valid. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan nilai persentase di atas 70% untuk setiap kategori, yang menandakan bahwa media ini valid. Dengan pemanfaatan media promosi ini, SMP Negeri 3 Sumenep berpotensi menjadi pelopor Sekolah Metaverse di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

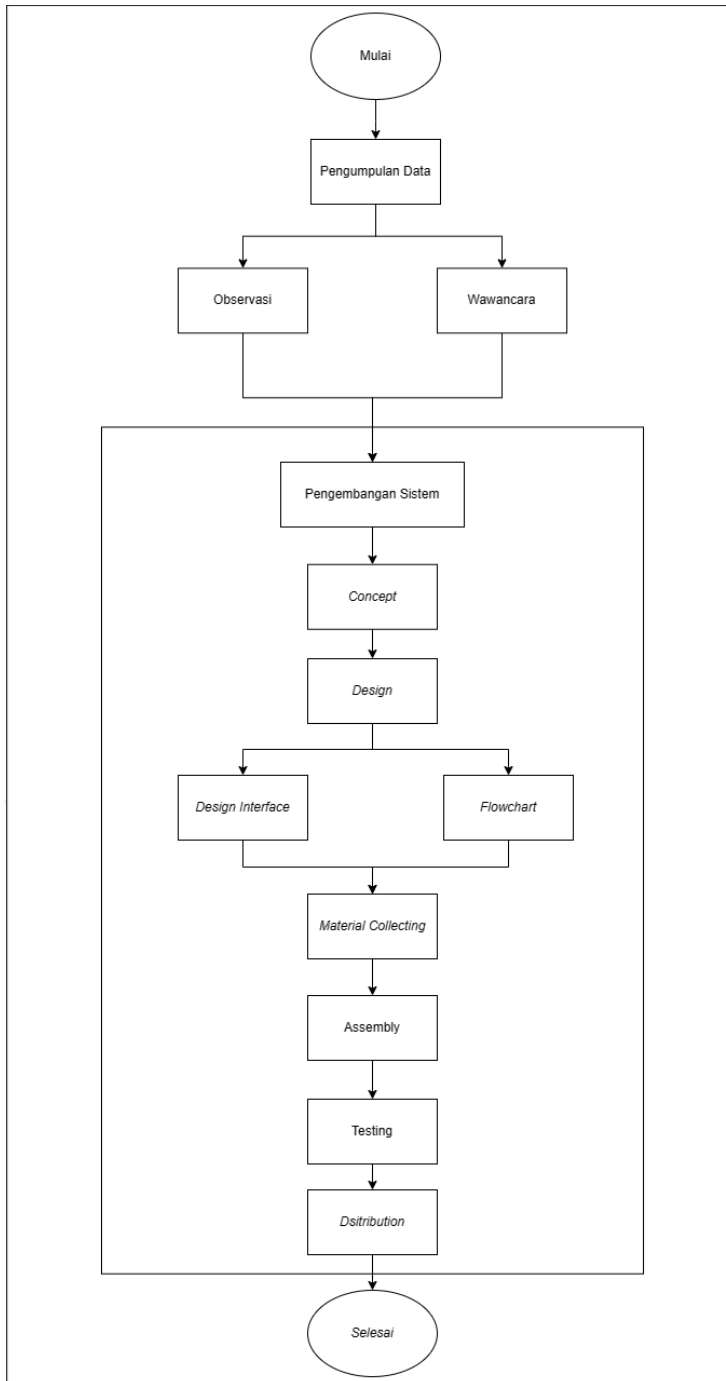
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian. Dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh (Salimi et al. 2023), (Rustan and Rachmat 2024), (Ardiansyah et al. 2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode MDLC telah terbukti efektif dalam pengembangan *game*. Metode ini memungkinkan pengembang *game* untuk mengelola proyek dengan lebih terstruktur dan efisien. Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian akan seperti yang ada di Gambar 3.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2 Metode Penelitian

3.2 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, penulis akan melakukan pengumpulan data di Cptas 0914 di *Riau Safety Driving Center (RSDC)*. Proses pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu observasi dan wawancara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2.1 Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data atau informasi dengan secara langsung mengamati suatu fenomena atau kejadian yang sedang berlangsung, baik itu di lingkungan alamiah maupun dalam konteks yang telah diatur. Pada observasi ini penulis akan mengamati langsung seperti apa prosedur yang akan dilalui oleh calon pemohon SIM C, serta penulis juga akan mengambil gambar dari area ujian praktek yang nantinya akan diimplementasikan menjadi peta untuk *game* yang akan dirancang.

3.2.2 Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi antara penulis dan narasumber terkait dengan tujuan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan terkait dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Wawancara penelitian ini dapat dilakukan secara langsung (*face-to-face*), melalui telepon, atau dengan menggunakan media komunikasi lainnya. Pada wawancara ini penulis akan bertanya secara langsung kepada narasumber mengenai prosedur apa saja yang nantinya akan dilewati oleh calon pemohon SIM C.

3.3 Konsep (*Concept*)

Pada tahap konsep, penulis menentukan tujuan dari *game* yang akan dirancang, yaitu untuk menghasilkan sebuah *game* edukasi yang bisa membantu para pemohon SIM C untuk memahami seluruh prosedur yang akan mereka jalani saat mengurus pembuatan SIM C.

3.4 Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan sistem dalam pengembangan *game* merupakan langkah penting dalam proses pembuatan *game*. Pada tahap ini, hasil analisis dari kebutuhan *game* akan diubah menjadi rincian-rincian yang konkret mengenai bagaimana *game* tersebut akan dibuat. Perancangan yang akan dilakukan yaitu pembuatan *flowchart* dan *user interface*, Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk mengetahui alur dan tampilan yang nantinya akan diimplementasikan pada proses pembuatan *game*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *Flowchart*, Diagram alur dalam konteks pembuatan *game* adalah representasi visual dari urutan langkah-langkah atau alur permainan yang digunakan dalam *game*. Flowchart ini menggambarkan secara detail setiap langkah atau kejadian yang akan terjadi dalam *game*, termasuk pemilihan menu, interaksi pengguna, perubahan status permainan, dan lain sebagainya. Ini membantu pengembang *game* untuk memvisualisasikan dan merencanakan dengan jelas bagaimana permainan akan berlangsung.
2. *User Interface*, penggambaran tampilan awal *game* dari tiap adegan sebelum diimplementasikan pada *game engine*.

3.5 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap pengumpulan materi adalah proses mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan proyek. Bahan-bahan tersebut meliputi antarmuka pengguna, gambar lintasan tes praktik, audio, data teks, data animasi, serta bahan-bahan lain yang diperlukan untuk tahapan berikutnya. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam permainan diperoleh dari berbagai sumber seperti hasil observasi dan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, serta sumber lainnya yang berada di internet.

3.6 Pembuatan (*Assembly*)

Tahap assembly merupakan tahap di mana seluruh objek dalam *game* dibuat dan *game* siap dioperasikan dalam kondisi sebenarnya sehingga dapat diketahui apakah sistem yang dibuat telah mencapai tujuan yang diinginkan. Pembuatan *game* didasarkan pada flowchart dan *user interface* yang telah dirancang sebelumnya.

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan *game*:

1. Prosesor (CPU): I5-11300H
2. Memori (RAM): 24 GB
3. Penyimpanan (SSD): 1 TB
4. Kartu Grafis (VGA): RTX 3050

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan *game*:

1. Platform/OS: Windows 11
2. Bahasa Pemrograman: Lua
3. *Game Engine*: Roblox Studio
4. *Sound Editing*: Adobe Audition
5. *Video Editing*: Adobe Premiere Pro

3.7 Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan setelah tahap pembuatan selesai dan seluruh data telah dimasukkan. Yang paling penting adalah memastikan *game* dapat berjalan dengan baik di lingkungan pengguna serta memberikan manfaat dan kemudahan bagi mereka. Pada tahap pengujian ini, *game* diuji menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT). UAT dilakukan dengan membuat kuesioner untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan berfungsi sesuai yang diharapkan. Target responden yaitu sebanyak 10 orang dengan 3 kategori, 5 orang polisi yang menangani proses pembuatan SIM C di RSDC, 2 orang yang belum memiliki SIM C, dan 3 orang yang sudah memiliki SIM C.

3.8 Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam siklus MDLC. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi siap digunakan dan telah diuji baik fungsi maupun tampilannya. Setelah pembuatan aplikasi selesai langkah selanjutnya dilakukan *publish* pada aplikasi Roblox dan bisa disebarakan melalui *link*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil keputusan, yaitu:

1. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun media edukasi prosedur pembuatan SIM C menggunakan Roblox Studio. *Game* ini dapat digunakan sebagai media alternatif bagi pemohon SIM C untuk mempelajari prosedur yang akan mereka jalani, seperti persyaratan, tes kesehatan, tes psikologi, pendaftaran, registrasi, identifikasi dan verifikasi, edukasi dari petugas, ujian teori, ujian praktek, dan pengambilan SIM C yang saat ini berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC).
2. Berdasarkan hasil pengujian kepuasan pengguna yang dilakukan terhadap 10 responden menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT), didapatkan persentase skor sebesar 85,03%. Skor ini dapat dikategorikan sebagai "sangat setuju," yang berarti bahwa *game* prosedur pembuatan SIM C layak digunakan sebagai alternatif media edukasi untuk prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center*.

5.2 Saran

Ada beberapa saran dari peneliti yang perlu disampaikan, dengan harapan akan menjadi masukan yang bermanfaat untuk peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk membuat penelitian mengenai prosedur pembuatan SIM C menggunakan Unreal Engine 5.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk membuat penelitian mengenai prosedur pembuatan SIM A Roblox Studio.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainata, Rusydi Hafidz, and Marsudi Marsudi. 2023. "Pemanfaatan Roblox Sebagai Media Promosi Sekolah Metaverse SMP Negeri 3 Sumenep." *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 4(1):57–70. doi: 10.57152/malcom.v4i1.1011.
- Adiansyah, Anggito Setiawan, Bambang Robiin, Ahmad Dahlan, and Ringroad Selatan. 2020. "Android-Based Trivia *Game* Development to Raise Children's Awareness about Disabilities." *Jurnal Informatika* 1(1):1–8. doi: 10.26555/jifo.v115i1.xxx.
- Ayuri, Arthi, Gusnita Darmawati, Sarwo Derta, and Firdaus Annas. 2023. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Tik Di SMPN 03 Sungai Pua." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 7(2).
- Bangkit Jaya, Putra. 2021. "Tanpa Calo, Ini Tips Lulus Ujian Teori Dan Praktik Bikin SIM Langsung Dari Polisi." *Oto*.
- Chandra Nugraha, Ariadie, Kemal Hakim Bachmid, Khasanah Rahmawati, Nadila Putri, Alifah Raihan Nur Hasanah, and Aziz Rahmat. 2021. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi Elektro* 05(2):138–47.
- Dian, Rusti. 2023. "Syarat Dan Cara Membuat SIM C Dan SIM A Terbaru 2024." *Narasi*.
- Dras, Lidya, Jhon Einstein, and Gerlan Apriandy Manu. 2021. "Perancangan *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 1(4):2621–1467.
- Dimas Sulistiyo, Rifta, and Muhammad Rifki Shihab. 2023. "Transformasi Digital Dalam Pelayanan Surat Izin Mengemudi (SIM): Studi Kasus Korlantas Polri." *Technomedia Journal* 8(2SP):189–204. doi: 10.33050/tmj.v8i2sp.2064.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Febrianto, and Supriadi. 2022. “Perancangan Video Pembelajaran Berbasis Filmora Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di SMPIT Cahaya Hati.” *Indonesian Research Journal on Education* 3(1):117–28.

Perawati, and Fiqih Hana Saputri. 2022. “Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Berbasis Android Pada Materi Perkalian Berdasarkan Aspek Gender Equity Dan Social Inclusion (GESI).” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan* 6(2):127–35. doi: 10.33379/gtech.v6i2.1510.

Triana, Suci, Gusnita Darmawati, Khai Ruddin, and Firdaus Annas. 2024. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Informatika Berbasis Game Edukasi Menggunakan Scratch Di SMPN 7 Bukittinggi.” *Technologia : Jurnal Ilmiah* 15(1):153. doi: 10.31602/tji.v15i1.13705.

Fredy Lomban, Fialdy, Adi Sujatno, and Abunawas. 2022. “Tinjauan Yuridis Tentang Sanksi Pidana Bagi Anak Di Bawah Umur Yang Mengendarai Kendaraan Dan Melakukan Pelanggaran Lalu Lintas.” *PALAR (Pakuan Law Review)* 8(3):760–67.

Hastanto, Deny Dewana, Nazruddin H. Safaat, and Muhammad Irsyad. 2022. “Model Game Pengenalan Budaya Riau Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informas* 11(3):795–806.

Edah ST, Aminah. 2022. “Pengembangan Game Edukasi Etnomatematika Tenun Ikat Bandar Pada Materi Transformasi.” Insitut Agama Islam Negeri Kediri, Kediri.

Tong, Yeil, Yunseo Lee, Gyuri Byun, and Jewoong Moon. 2024. “Navigating The Creation of Immersive Learning Environments in Roblox: Integrating Generative AI For Enhanced Simulation-Based Learning.” Pp. 16–19 in *Practitioner Proceedings of the 10th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN2024)*. Montana: The Immersive Learning Research Network.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kurniawan, Yogiek Indra, Dhenok Prastyaningtyas Paramesvari, and Widhiatmoko Herry Purnomo. 2021. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Inovatif* 1(1):57–66. doi: 10.54082/jupin.6.
- Kurniawan, Yogiek Indra, Uki Hares Yulianti, Nadia Gitya Yulianita, and Andika Putra Pratama. 2022. "English Learning Educational Games For Hearing And Speech Impairment Students At SLB B Yakut Purwokerto." *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)* 3(3):781–90. doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.3.317.
- Laksana, Indra Puja, Evi Dwi Wahyuni, and Christian Sri Kusuma Aditya. 2023. "Game Design for Mobile App-Based IoT Introduction Education in STEM Learning." *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 7(3):688–96. doi: 10.29207/resti.v7i3.5007.
- Latifah, Ayu, Eri Satria, and Abdul Kamaludin. 2022. "Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* 19(1):100–109.
- Latifah, Ayu, Dewi Tresnawati, and Hariyana Sanjaya. 2022. "Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Tanaman Daun Herbal." *Jurnal Algoritma* 19(2):515–26.
- Leitner, Maxyn, Eric Greenwald, Ning Wang, Ryan Montgomery, and Chirag Merchant. 2023. "Designing Game-Based Learning for High School Artificial Intelligence Education." *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 33(2):384–98. doi: 10.1007/s40593-022-00327-w.
- Matsaini, Matsaini, and Sholeh Rachmatullah. 2021. "Sistem Informasi Pelayanan Sim." *Jurnal Teknik Informatika* 14(1):40–50. doi: 10.15408/jti.v14i1.15062.
- Maulida, Adelia, Hasnan Hanif, Maulana Kamal, and Rina Suryani Oktari. 2023. "Roblox-Based Tsunami Survival Game: A Tool to Stimulate Early Childhood

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Disaster Preparedness Skills.” in *E3S Web of Conferences*. Vol. 447. EDP Sciences.

Mubarak, Rofiq Ahmad, Asep Deddy Supriatna, and Sri Rahayu. 2021. “Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Alfabet Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.” *Jurnal Algoritma* 18(2):614–23.

Muhammad, Daffa Alhaqqy, and Aditya Maulana. 2024. “Pengendara Tidak Punya SIM Jadi Penyebab Kecelakaan Terbesar Pada 2023.” *Kompas.Com*.

Muhammad, Wahyu, Citra Perdana, and Anita Qoiriah. 2020. “Game Edukatif Simulasi Pembuatan SIM Menggunakan Neural Network Backpropagation Sebagai Rekomendasi Penentu Kelulusan.” *Journal of Informatics and Computer Science* 1(4):217–27.

Nuraini, Listia, and Dwi Ratnawati. 2021. “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengembangan Bahan Ajar Materi Komputer Jaringan.” *Jurnal Edukasi Elektro* 5(2):138–47.

Prasetyo, Raden Muhammad Mirza, Hadi Syaputra, Widya Cholil, and Siti Sauda. 2021. “Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle.” *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* 2(2):2746–1343.

Prayoga, Dimas, Lili Rusdiana, and Fenroy Yedithia. 2022. “Pengembangan Game 2d Platformer ‘Virus Must Die’ Berbasis Android Menggunakan Unity.” *Jurnal SAINTEKOM Sains, Teknologi, Komputer, Dan Manajemen* 12(2):200–209. doi: <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.340>.

Puspita, Anna Thasyia, Septi Andryana, and Ratih Titi Komala Sari. 2020. “Rancang Bangun Game Birokrasi Penyelenggaraan Kegiatan Kemahasiswaan Menggunakan Metode Finite State Machine.” *Jurnal ELTIKOM* 4(1):39–47. doi: [10.31961/eltikom.v4i1.141](https://doi.org/10.31961/eltikom.v4i1.141).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Putri, E. L., S. Derta, H. A. Musril, and R. Okra. 2023. "Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct2 Di SMPN 7 Bukittinggi." *Information Management for Educators and Professionals* 7(2):194–203.
- Rachmawati, Wineu Siti, Ayung Candra Padmasari, and Feri Hidayatullah Firmansyah. 2022. "Rancang Bangun *Game* Edukasi 'Noxious' Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9(3):2022.
- Ratnasari, Dwi, and Lucia Yovita Hendrati. 2023. "Hubungan Kepemilikan SIM C Dengan Kejadian Kecelakaan Lalu Lintas Pada Pelajar SMA Di Wonokromo Kota Surabaya." *Media Gizi Kesmas* 12(1):112–17. doi: 10.20473/mgk.v12i1.2023.112-117.
- Rinaldi, Akhmad Rifky, and Susan Dian Purnamasari. 2023. "Simulasi Metaverse Konser Musik Virtual Berbasis Roblox." *Nstitut Manajemen Wiyata Indonesia* 6(2):988–1002.
- Rustan, Edhy, and Syela Rachmat. 2024. "Cultural Context as the Basis for Developing Reading *Game* Applications." *International Journal of Instruction* 17(1):133–56. doi: 10.29333/iji.2024.1718a.
- Salimi, Moh, Dwi Maryono, Cucuk Wawan Budiyo, and Yusfia Hafid Aristyagama. 2023. "3D Cooperative Multiplayer Online *Game* Design as Introduction to Gobak Sodor Traditional Sports *Game*: Multimedia Development Life Cycle (MDLC)." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 9(4):1334. doi: 10.33394/jk.v9i4.9492.
- Sapardi, Reno. 2020. "Rancang Bangun *Game* Suitcake Berbasis Androdi Dengan Metode Algoritma Linear Congruent." *Jurnal Teknologi Informasi* 4(1).
- Sasri, Sandy Ilham Hakim, Nazruddin Safaat H, Muhammad Irsyad, and Febi Yanto. 2023. "Model *Game* Edukasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Android Untuk Anak-Anak.” *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 4(3):763–71. doi: 10.37859/coscitech.v4i3.6428.

Presnawati, Dewi, Sri Rahayu, and Khoerudin Yusuf. 2021. “Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Algoritma* 13(1):182–91.

Prianto, Edwin Meinardi, Calvin Alexander Hartono, and Titasari Rahmawati. 2020. “Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Permainan Memory Card Online Bertema Kemerdekaan Indonesia.” *Journal of Animation & Games Studies* 6(1). doi: <https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3623>.

Ranti, Ratna. 2021. “Rancang Bangun Game 2d ‘Finding Tajwid’ Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub.” *Jurnal Teknologi Informasi* 5(1):88–93.

LAMPIRAN A

PENGUJIAN UAT

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: ERICK OLDBAPER SIBARANI, S.H., M.H

Umur: 29 Tahun

Jenis Kelamin: laki-laki

Pekerjaan: polit

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. *Game* prosedur pembuatan SIM C ini adalah *game* berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan *game* ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di Riau Safety Driving Center (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di Riau Safety Driving Center (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna *game* ini nantinya dimohon untuk mengisi lembaran pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke [link](https://www.roblox.com/games/18143647413/) ini atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.



Amu

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Polisi

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembaran pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?				✓	
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di RSDC			✓		
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	<p>Jawab: Sudah cukup bagus.</p>				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: ZAITUL IKHLAS .S.H

Umur: 31

Jenis Kelamin: PERIA

Pekerjaan: POLISI

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. Game prosedur pembuatan SIM C ini adalah game berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan game ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah game ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna game ini nantinya dimohon untuk mengisi lembaran pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke [link](https://www.roblox.com/games/18143647413/) ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.






Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Polisi

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembar pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?				✓	
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di RSDC				✓	
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: Sudah cukup.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: Teguh. P. Wirawo

Umur: 38 thn

Jenis Kelamin: laki-laki

Pekerjaan: POLRI

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. Game prosedur pembuatan SIM C ini adalah game berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan game ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah game ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna game ini nantinya dimohon untuk mengisi lembaran pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke *link* ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.






Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisiner Untuk Polisi

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembaran pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?					✓
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?					✓
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?					✓
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di RSDC					✓
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: Bentuk karakter mungkin lebih diperhalus lagi.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: WILDHAN PERKASA

Umur: 36 TH

Jenis Kelamin: Laki - Laki

Pekerjaan: Angkut Paksi.

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. *Game* prosedur pembuatan SIM C ini adalah *game* berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan *game* ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna *game* ini nantinya dimohon untuk mengisi lembar pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke *link* ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.






Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Polisi

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembaran pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?					✓
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di RSDC				✓	
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	<p>Jawab: Sudah Cakup</p>				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: Yogi Andrio Saputra

Umur: 30 Thn

Jenis Kelamin: Laki-Laki

Pekerjaan: Pahl

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. Game prosedur pembuatan SIM C ini adalah game berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan game ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah game ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna game ini nantinya dimohon untuk mengisi lembar pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke *link* ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.






Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Polisi

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembaran pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?				✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang berlaku di RSDC?					✓
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?				✓	
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di RSDC				✓	
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: Sudah cukup baik				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: Fauzan Azim

Umur: 23

Jenis Kelamin: Laki - Laki

Pekerjaan: Mahasiswa

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. *Game* prosedur pembuatan SIM C ini adalah *game* berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan *game* ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di Riau Safety Driving Center (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di Riau Safety Driving Center (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna *game* ini nantinya dimohon untuk mengisi lembaran pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke [link](https://www.roblox.com/games/18143647413/) ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.




Fauzan Azim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisiner Untuk Masyarakat Yang Belum Punya SIM C

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembar pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah jelas dan bisa anda pahami?					
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓ ✓
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓		
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓		
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓		
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?				✓		
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓		
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?					✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓		
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C berlaku di RSDC					✓	
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: Cukup					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: RICKY ARYANDI

Umur: 35

Jenis Kelamin: LAKI-LAKI

Pekerjaan: WIRAU SAHA

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. *Game* prosedur pembuatan SIM C ini adalah *game* berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan *game* ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna *game* ini nantinya dimohon untuk mengisi lembar pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke *link* ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.



Rmy



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisiner Untuk Masyarakat Yang Belum Punya SIM C

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembaran pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah jelas dan bisa anda pahami?					✓
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah jelas dan bisa anda pahami?				✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?				✓	
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?					✓
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?			✓		
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk edukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai prosedur pembuatan SIM C berlaku di RSDC					✓
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: Sudah cukup bagus				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: Dicky Reza Aryadinata

Umur: 22 Tahun


Jenis Kelamin: Laki - Laki

Pekerjaan: Mahasiswa

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. *Game* prosedur pembuatan SIM C ini adalah *game* berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan *game* ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna *game* ini nantinya dimohon untuk mengisi lembaran pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke [link](https://www.roblox.com/games/18143647413/) ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.



Dicky Reza Aryadinata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Masyarakat Yang Sudah Punya SIM C

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembar pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?			✓		
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	

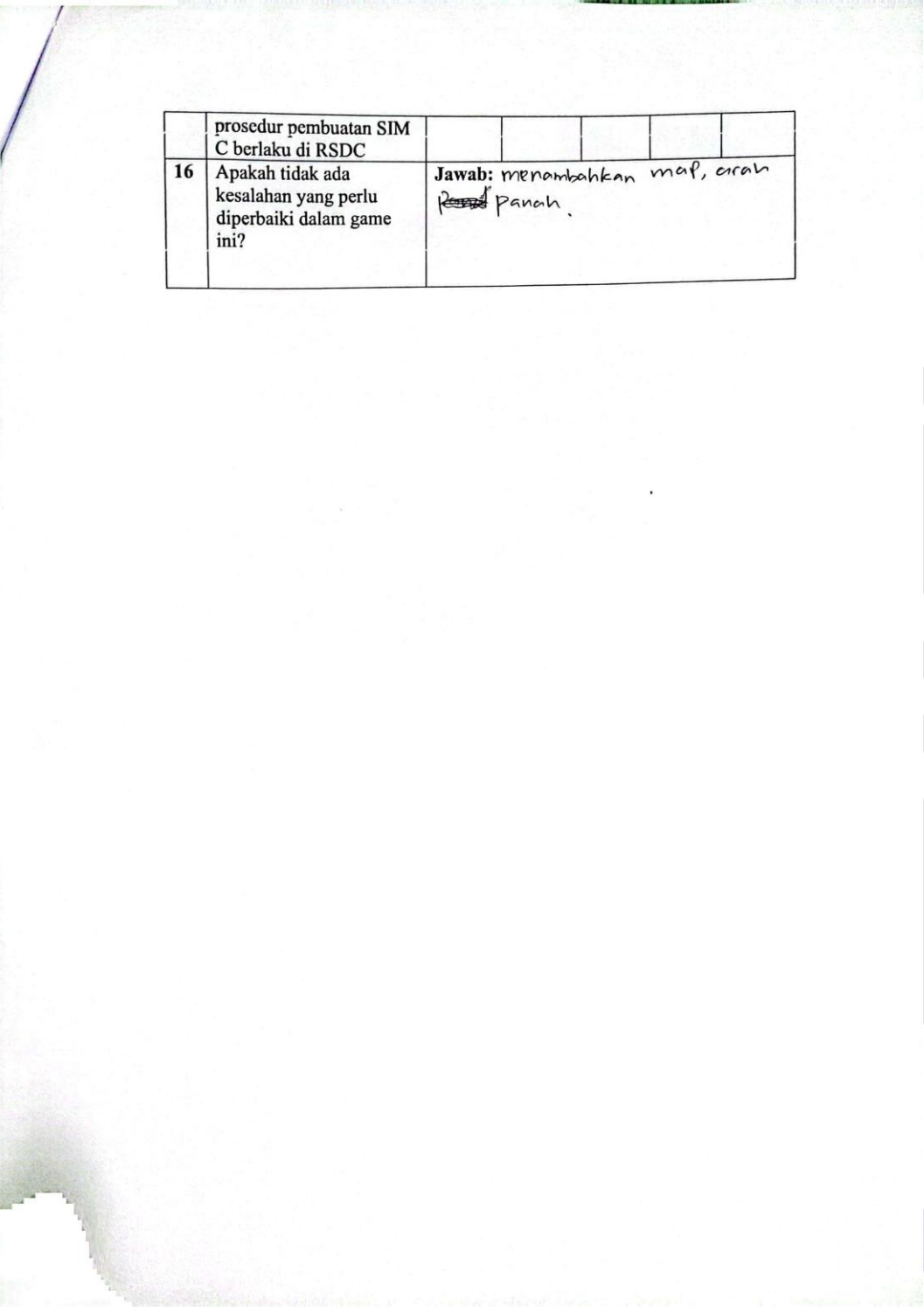
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?			✓		
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?					✓
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?					✓
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?			✓		
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai					✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Dipindai dengan CamScanner

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: Refky Refanza

Umur: 23 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki

Pekerjaan: Mahasiswa

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. Game prosedur pembuatan SIM C ini adalah *game* berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan *game* ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah *game* ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna *game* ini nantinya dimohon untuk mengisi lembar pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke *link* ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Masyarakat Yang Sudah Punya SIM C

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembar pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?					✓
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?				✓	
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?					✓
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?				✓	
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai					✓

	prosedur pembuatan SIM C berlaku di RSDC			✓		
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: 1. Perbaiki font text 2. penambahan kursor navigasi diatas indikator player				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Testing

Media Edukasi Berbasis *Game* Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Judul: Media Edukasi Berbasis Game Android Untuk Proses Pembuatan Sim C

Peneliti: Surya Ramadhani Perkasa

Profil Responden

Nama: Irvan Arief

Umur: 23

Jenis Kelamin: Laki-Laki

Pekerjaan: Mahasiswa

Deskripsi:

Lembar ini digunakan untuk menilai kualitas dari *game* prosedur pembuatan SIM C yang dirancang oleh peneliti. Game prosedur pembuatan SIM C ini adalah game berbasis android yang bisa dimainkan menggunakan aplikasi android bernama Roblox, yang mana tujuan game ini dibuat untuk membantu pemohon SIM C mengetahui prosedur pembuatan SIM C yang berlaku di *Riau Safety Driving Center* (RSDC), dan membantu mereka mengetahui ke bangunan mana saja mereka harus pergi saat pertama kali sampai di *Riau Safety Driving Center* (RSDC). Lembar pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui apakah game ini telah memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, Bapak/Ibu/Sdr sebagai pengguna game ini nantinya dimohon untuk mengisi lembaran pengujian ini

Aplikasi yang harus didownload terlebih dahulu ialah Roblox yang bisa didownload di Playstore dan untuk ke gamenya pengguna pergi ke [link](https://www.roblox.com/games/18143647413/) ini <https://www.roblox.com/games/18143647413/> atau bisa juga dengan scan barcode dibawah ini.






Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuisisioner Untuk Masyarakat Yang Sudah Punya SIM C

Keterangan:

Kategori penilaian yang digunakan untuk mengisi lembaran pengujian antara lain:

1. Sangat Setuju, jika hasil yang didapat sangat sesuai dengan harapan pengguna.
2. Setuju, jika hasil yang didapat sesuai dengan harapan pengguna
3. Netral, jika hasil yang didapat tidak mengecewakan tetapi juga tidak memenuhi harapan pengguna secara penuh.
4. Tidak Setuju, jika hasil yang didapat tidak sesuai dengan harapan pengguna.
5. Sangat Tidak Setuju, jika hasil yang didapat sangat tidak sesuai dengan harapan pengguna.

Beri tanda Centang (✓) pada tabel sesuai dengan penilaian yang dipilih

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah instruksi mengenai syarat yang harus dibawa sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?					✓
2	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes kesehatan sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
3	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur tes psikologi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
4	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur pendaftaran sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
5	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur registrasi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur identifikasi dan verifikasi sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
7	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendengarkan edukasi berkendara sudah sesuai dengan yang dilakukan di RSDC?				✓	
8	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian teori sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
9	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur ujian praktek sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
10	Apakah instruksi dan navigasi mengenai prosedur mendapatkan SIM C sudah sesuai dengan yang pernah anda lakukan di RSDC?				✓	
11	Apakah fitur penanda sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda ?	✓				
12	Apakah fitur instruksi sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?	✓				
13	Apakah fitur dialog sudah berfungsi dengan baik dan sesuai harapan anda?				✓	
14	Apakah fitur sepeda motor sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan anda?	✓				
15	Apakah game ini sudah layak dan bisa menjadi media untuk mengedukasi para pemohon SIM C untuk belajar mengenai			✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	prosedur pembuatan SIM C berlaku di RSDC					
16	Apakah tidak ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam game ini?	Jawab: Sudah Sangat Setuju				

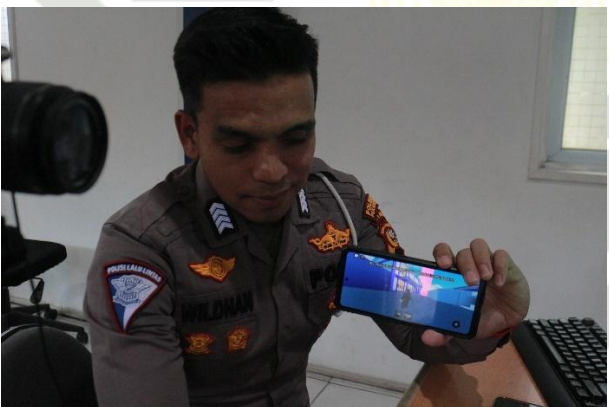
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

DOKUMENTASI PENGUJIAN UAT





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

DOKUMENTASI OBSERVASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Surya Ramadhani Perkasa
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 20 Desember 1999
 Agama : Islam
 Tinggi Badan : 175 cm
 Berat Badan : 96 kg
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jalan Permata 2 Gang Musholla No.05
 Asal : Kota Pekanbaru
 Email : 12050116982@students.uin-suska.ac.id

Riwayat Pendidikan

2007 – 2012 SDN 41 Pekanbaru
 2012 – 2015 SMPN 3 Pekanbaru
 2015 – 2018 SMAN 1 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.