

## ABSTRAK

“Aplikasi Game Turn Based RPG Berbasis Android ”*The Legend of Ken Arok*” merupakan suatu aplikasi *game* yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran salah satu sejarah Indonesia yang saat ini sudah hampir punah atau dilupakan. Aplikasi ini mudah digunakan dimana saja karena *game* ini bersifat mobile sehingga tidak ada keterbatasan tempat maupun waktu. *Game* ini dibuat untuk platform android namun menggunakan HTML5 untuk *programming language*-nya. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua pengguna yang menggunakan *Operating System Android*, tanpa ada batasan umur maupun jenis kelamin.

Dimulai dari sejarah di Indonesia dimana saat ini sudah banyak yang dilupakan, metode pembelajaran ataupun pemberian materi sekarang ini kurang memiliki dampak yang besar, sehingga materi pembelajaran kurang efektif dan hasilnya tidak memuaskan. Contohnya anak-anak yang duduk di bangku SD atau SMP, belum tentu apa yang diajarkan akan terbawa hingga dewasa kelak.

Solusi dari penulis adalah memberikan materi pembelajaran melalui sebuah hal yang menyenangkan dan menghibur. Contohnya menggunakan alat media komunikasi yang sudah terkenal sekarang ini yaitu tablet atau smartphone dengan *operating system* Android. Dengan menggunakan berbagai macam *media* yang menarik seperti tampilan yang menarik serta *audio*, pemain akan mendapatkan ilmu yang diterapkan secara tidak sadar. Penulis akhirnya memberikan solusi berupa sebuah *game*, dimana *game* sudah menjadi salah satu hal yang tidak asing bagi masyarakat. *Game* tersebut menceritakan sebuah sejarah atau legenda dari sebuah cerita rakyat di Indonesia.

Hasil dari proyek akhir ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *Android* yang dapat membantu masyarakat khususnya masyarakat Indonesia akan pentingnya sejarah Indonesia melalui sebuah *game*. Diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman HTML5, Javascript dengan menggunakan *tools* Construct 2, kemudian di *export* menjadi sebuah aplikasi *android* serta menggunakan *WebStorage* sebagai media penyimpanan data dan *software* pendukung lainnya. Dengan membaca cerita yang disediakan, pemain dapat merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh pada *game* ini, serta jalan cerita yang sekaligus dapat memberikan ilmu kepada pemain.

Kata Kunci: Game, HTML5, Javascript, Framework, WebStorage