Jurnal Smart Teknologi
Vol. 6, No. 2, Januari 2025, Halaman 238 – 248
ISSN: 2774-1702, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST

Pengembangan Aplikasi Binmas Pintar Menggunakan *Construct* 2 sebagai Media Pembinaan dan Penyuluhan untuk Masyarakat (Studi Kasus: Satbinmas Polres Jember)

Development of Binmas Pintar Application Using Construct 2 as Public Nurturing and Counseling Media (Case Study: Satbinmas Polres Jember)

Puguh Danu Prastyo[1)], Ilham Saifudin[2)*], Budi Satria Bakti[3)]
[1]Mahasiswa Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember
Email: puguhdanu025@gmail.com
[2]Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember *Koresponden Author
Email: ilhamsaifudin@unmuhjember.ac.id
[3]Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember
Email: satrio93@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin cepat. Perkembangan ini memunculkan berbagai macam piranti komputer, yaitu perangkat keras dengan asesorisnya serta aplikasi perangkat lunak yang berbasis *desktop* atau web. *Game* adalah salah satu perangkat lunak yang berkembang luas. Selain sebagai hiburan, *game* juga bisa berfungsi sebagai media edukasi. Tema yang diangkat dalam penelitian ini adalah pembuatan *game* edukasi untuk instansi kepolisian. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, instansi kepolisian dapat melakukan salah satu kegiatan dalam bentuk penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat berbasis aplikasi. Selama ini, teknologi informasi belum dimanfaatkan Satbinmas Polres Jember sebagai sarana pendukung untuk kegiatan edukasi. Oleh sebab itu, sebuah program aplikasi perlu dikembangkan untuk mendukung kegiatan penyuluhan dan pembinaan, yaitu sebuah *game* edukasi yang dapat diterima oleh masyarakat umum. Hasil pengujian sikap kesetujuan pengguna terhadap aplikasi *game* Binmas Pintar mengenai kinerja aplikasi nilai persentase tertinggi tercatat pada opsi Setuju (S) mencapai 54% dari total 48 responden. Dengan demikian, aplikasi *game* Binmas Pintar berbasis Android dapat dikatakan layak digunakan instansi kepolisian untuk melakukan media penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat.

Kata Kunci : *Aplikasi, Construct, Media Pembinaan, Penyuluhan.*

Abstract

Nowadays, the development of information technology is accelerating. This development has led to the emergence of a wide range of computer tools, such as hardware with its accessories and desktop-based or web-based software applications. Games are one of the software that is expanding widely. In addition to entertainment, games can also serve as educational media. The theme raised in this study is the creation of educational games for police agencies. By using information technology, police agencies can carry out one of the activities in the form of dissemination and construction to the app-based society. During this time, information technology has not been used Satbinmas Polres Jember as a means of support for educational activities. Therefore, it is necessary to develop an educational game to support design and construction activities, which is e that is acceptable to the general public. The test results of user approval attitudes to the Smart Binmas game application regarding application performance of the highest percentage values recorded on the agree opinion reached 54% of 48 respondents. Thus, the Android-based Smart Binmas game application can be said to be worthy of police agency use to carry out media dissemination and building to the public..
.

Jurnal Smart Teknologi
Vol. 6, No. 2, Januari 2025, Halaman 238 – 248
ISSN: 2774-1702, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST

Keywords : *Application, Construct, Coaching Media, Counseling.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin cepat, mulai dari perangkat keras dan perangkat lunak berbasis *desktop*, web, hingga aplikasi dan *game* yang dapat dijalankan di *gadget* dan telepon seluler. Pada era saat ini, teknologi informasi hampir di seluruh tempat dimanfaatkan sebagai perlengkapan untuk membantu kehidupan sehari-hari (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Teknologi informasi telah menjadi pendorong utama perubahan di berbagai sektor kehidupan, termasuk lembaga kepolisian. Perubahan ini menghadirkan peluang bagus untuk meningkatkan efektivitas, daya tanggap, dan kualitas layanan yang ditawarkan polisi kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, kepolisian dapat melakukan salah satu kegiatan dalam bentuk penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat berbasis aplikasi. Hal tersebut dapat membuat masyarakat lebih proaktif dan tertarik dalam melakukan kegiatan tersebut.

Kegiatan penyuluhan dan pembinaan merupakan suatu pendekatan sistematis oleh kepolisian yang dilakukan dengan tujuan menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat dengan pemberdayaan secara sosial. Kegiatan ini bertujuan untuk mengubah perilaku yang tidak diinginkan dan sangat beresiko, seperti kekerasan, *bullying*, radikalisme, penyalahgunaan narkoba, dan lainnya. Penyuluhan juga berperan aktif dalam menciptakan komunitas yang kuat, sehat, dan berdaya; dari mulai pemberian informasi dan pembelajaran menggunakan media informasi (Sudaryanto, 2017). Salah satu cara mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran adalah jika suatu alat pembelajaran tersebut mudah digunakan dan materi yang disajikan dapat dimengerti oleh semua orang (Iklimah, 2017).

Kegiatan penyuluhan dan pembinaan tersebut dilaksanakan oleh Satuan Bina Masyarakat (Satbinmas) Polres Jember. Satbinmas adalah satuan kepolisian yang diberi tugas membina hubungan yang sehat serta memberikan pengembangan dan bantuan masyarakat. Tujuan dari sistem kerja Satbinmas adalah menjaga keamanan dan ketertiban lingkungan dengan meningkatkan pengetahuan masyarakat dan ketaatan terhadap hukum melalui program pembinaan dan penyuluhan. Penyuluhan dan pembinaan yang diselenggarakan oleh Satuan Bina Masyarakat (Satbinmas) Polres Jember saat ini masih mengadopsi metode presentasi konvensional. Teknologi informasi belum dimanfaatkan Satbinmas Polres Jember sebagai sarana pendukung untuk kegiatan edukasi tersebut. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan sebuah program aplikasi yang mendukung kegiatan penyuluhan dan pembinaan perlu dikembangkan, yaitu *game* edukasi yang dapat diterima oleh masyarakat umum. Dengan adanya implementasi *game* edukasi dapat meningkatkan minat belajar masyarakat dan memudahkan polisi dalam melakukan program edukasi masyarakat. Sehingga aplikasi *game* edukasi tersebut dapat memberikan inisiatif Satbimas Polres Jember yang berfokus pada masyarakat menjadi lebih inovatif dan kreatif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kepolisian Republik Indonesia

Sebagai lembaga pemerintah, kepolisian mempunyai peranan penting bagi negara, khususnya bagi negara hukum (Pasal 1 ayat (3) UUD 1945) (Arif, 2021). Kepolisian Negara Republik Indonesia (POLRI), secara tradisional, diharapkan oleh masyarakat untuk melaksanakan tugas tersebut tanpa menggunakan kekerasan terhadap pihak-pihak yang mengancam masyarakat. Peran masyarakat dan polisi tidak bisa dipisahkan, hubungan keduanya memiliki dampak yang signifikan terhadap stabilitas, keamanan dan kesejahteraan masyarakat. Selain menjaga masyarakat, tugas utama Polri adalah menegakkan hukum (Alfian, 2020). Penegakan hukum adalah salah satu tugas utama Kepolisian Republik Indonesia (POLRI) dan institusi kepolisian di berbagai negara. Penegakan hukum melibatkan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh polisi untuk menjaga ketertiban, menegakkan hukum, dan melindungi masyarakat.

Jurnal Smart Teknologi
Vol. 6, No. 2, Januari 2025, Halaman 238 – 248
ISSN: 2774-1702, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST

B. *Game*

Game adalah bentuk hiburan yang melibatkan permainan dalam interaksi dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan atau hasil yang ditentukan. *Game* bisa dimainkan dengan cara permainan fisik, permainan papan, permainan video, permainan *online*, dan sebagainya. Selain memberikan kesenangan permainan juga dapat meningkatkan fungsi kognitif dengan mengajak pemain memecahkan teka-teki di dalam permainan (Rohman, 2023).

C. *Game* Edukasi

Permainan dengan fokus pendidikan adalah permainan yang dibuat khusus untuk mengajar dan melatih pemain dalam berbagai bidang ide, pengetahuan, dan keterampilan. Menggabungkan fitur permainan dengan edukasi merupakan tujuan utama permainan edukasi untuk meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan daya tarik proses pembelajaran.

Permainan instruksional merupakan media visual yang menunjukkan *game* edukasi memiliki keunggulan dibandingkan jenis media lainnya serta pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar merupakan strategi yang efektif. Selain itu, pemain dalam permainan interaktif dapat memengaruhi dan mengubah hasil permainan (Latif et al., 2021).

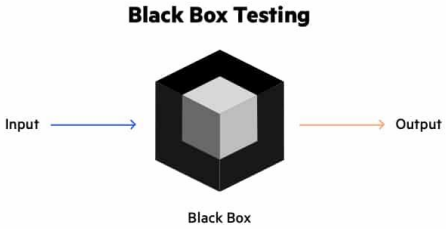
D. Construct 2

Construct 2 merupakan perangkat lunak berbasis HTML 5 yang digunakan untuk pengembangan *game* tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang luas. *Game builder* ini dirancang untuk *game* berbasis 2D (Purnomo, 2020). Construct 2 menggunakan mesin WebGL untuk menyediakan 70 efek visual. Selain itu, memiliki 20 *plugin* dan perilaku objek bawaan yang memungkinkan melakukan banyak hal seperti membuat *sprite*, objek teks, konektivitas ke Facebook, penambahan musik, dan banyak lagi.

Construct 2 menyediakan fasilitas unik yang dikenal sebagai "*event*". Dalam konteks ini, "*event*" adalah keadaan dan pilihan tindakan yang memberikan kehidupan pada *game* dan memungkinkannya berfungsi sebagaimana mestinya. Hasil *running* dapat dilihat dengan menggunakan *browser* (*localhost*) karena Construct 2 adalah berbasis HTML 5.

E. Black Box Testing

Penguji perangkat lunak dapat memverifikasi fungsi aplikasi dengan menggunakan teknik yang disebut "Black Box *testing*". Black Box *testing* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang terfokus pada evaluasi fungsi-fungsi yang ada (Raihan & Voutama, 2023). Pengujian ini dilakukan tanpa harus memahami bagaimana kode sumber diimplementasikan secara internal.



Gambar 1. Black Box
Sumber: google.com

Pengujian ini mencakup kasus pengujian ekspektasi, hasil pengujian, status pengujian, dan menyajikan kerangka kerja yang terinci untuk pelaksanaan uji coba. Penting untuk memiliki pemahaman mengenai aliran sistem ketika menerapkan teknik pengujian ini, meskipun tidak diharuskan memiliki pengetahuan mendalam mengenai kode sumber sistem (setiawan et al., 2017).

F. Pembinaan kepada Masyarakat

Pembinaan adalah suatu proses konsultasi dan pelatihan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok individu yang memiliki pengetahuan dan keterampilan. Pelatihan masyarakat dianggap mampu mengubah keluaran masyarakat dalam profesi apa pun (Sriyanti et al., 2023). Program pembinaan bertujuan untuk menanamkan bentuk-bentuk perubahan yang secara signifikan akan mengubah pola pikir, sikap, dan perekonomian

Jurnal Smart Teknologi
Vol. 6, No. 2, Januari 2025, Halaman 238 – 248
ISSN: 2774-1702, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST

masyarakat secara berkelanjutan (Hidayat et al., 2023). Tujuan pembinaan adalah membantu individu atau kelompok untuk meningkatkan kinerja dan mengatasi hambatan atau tantangan yang dihadapi.

G. Penyuluhan kepada Masyarakat

Penyuluhan adalah suatu proses pendampingan yang bersifat metodis dan berkelanjutan yang dimaksudkan untuk memberdayakan masyarakat menuju kehidupan yang lebih baik, dimulai dari hambatan dan diakhiri dengan kemungkinan atau potensi untuk mewujudkannya (Saputra & Widiansyah, 2023). Tujuan utama penyuluhan adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang berbagai topik, tantangan, dan kesulitan yang mungkin mempengaruhi kehidupan mereka.

H. Android

Google menciptakan sistem operasi Android untuk tablet, ponsel cerdas, dan *gadget*. Android merupakan sistem operasi yang cukup populer di pasaran dan bukan bahasa pemrograman. Sebaliknya, Android adalah tempat untuk menjalankan aplikasi yang menawarkan platform sumber terbuka kepada pengembang (Ardhy et al., 2022). Android didasarkan pada kernel *linux* dan dirancang khusus untuk mendukung berbagai perangkat seluler. *Smartphone* yang menjalankan sistem operasi Android memberikan keunggulan dari segi teknologi (Bakti et al., 2021).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) atau siklus hidup pengembangan sistem merupakan pola kerja yang sistematis dalam pembuatan dan pengembangan rekayasa perangkat lunak. SDLC memiliki tahap-tahap, antara lain perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan perangkat lunak. Tujuan SDLC adalah untuk menciptakan perangkat lunak sesuai dengan permintaan pengguna. Kerangka kerja yang digunakan pada Gambar 2.

Gambar 2. Metode Software Development Life Cycle (SDLC)
Sumber: Penulis 2024

A. Perencanaan (*planning*).

Pada tahap perencanaan dilakukan pengumpulan data dalam bentuk observasi, wawancara, dan kuesioner. Pengumpulan data tersebut diambil dari anggota Satbinmas Polres Jember dan beberapa masyarakat. Pada tahap ini, data yang diperoleh akan mempengaruhi proses perancangan *game* untuk menentukan alur dan tema permainan.

B. Analisis.

Tahap analisis merupakan pengolahan data hasil wawancara dan kuesioner. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak berwenang dari Unit Binpolmas Satbinmas Polres Jember, didapatkan bahwa inovasi kegiatan penyuluhan dan pembinaan terhadap masyarakat melalui media aplikasi sangat dibutuhkan agar masyarakat lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan tersebut. Selain itu, hasil kuesioner 23 anggota kepolisian, diperoleh sebanyak 91% responden menyatakan bahwa aplikasi *game* edukasi sangat dibutuhkan, sedangkan sejumlah 8% responden berpendapat bahwa aplikasi tersebut tidak dibutuhkan. Selanjutnya, 20 responden dari masyarakat diperoleh adalah sebanyak 65% menyatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi *game* edukasi oleh kepolisian. Sementara itu, sebanyak 35% responden menyatakan ketidaksetujuan.

C. Perancangan.

Tahapan ini adalah melakukan perancangan

Jurnal Smart Teknologi
Vol. 6, No. 2, Januari 2025, Halaman 238 – 248
ISSN: 2774-1702, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST

dengan menggunakan perangkat lunak Construct 2. Diawali dengan merancang tampilan utama dengan tombol Play, tombol Materi, tombol Exit, dan tombol About. Perancangan tampilan *game* dilakukan dengan metode *Unifed Model Language* (UML) yang digunakan untuk mendeskripsikan dan merancang perangkat lunak dengan pemrograman berorientasi objek (Nistrina & Sahidah, 2022).

D. Tahap Implementasi.

Tahap implementasi merupakan penerapan aplikasi Binmas Pintar yang sudah dibuat. Implementasi pada aplikasi Binmas Pintar meliputi kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, dan Sumber Daya Manusia (*brainware*).

E. Pengujian.

Tahapan pengujian dilakukan dengan menggunakan Black Box dan *User Acceptance Test* (UAT). Pengujian Black Box ini bertujuan untuk memastikan fungsionalitas sistem aplikasi. Sementara itu, pengujian dengan menggunakan *User Acceptance Tes*t bertujuan untuk memastikan bahwa sistem telah secara efektif memenuhi kebutuhan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Implementasi

Setelah aplikasi *game* Binmas Pintar selesai dirancang dan dibangun, interface *game* edukasi Binmas Pintar diimplementasikan dengan tujuan memastikan kualitas dan kelayakan fungsionalnya bagi pengguna. Berikut ini adalah hasil implementasi *interface game* edukasi Binmas Pintar.

1. Tampilan *Loading*.

Halaman utama *game* Binmas Pintar menampilkan proses *loading* sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 3.

Gambar 3. Tampilan *Loading*
Sumber: Penulis 2023

2. Halaman Utama.

Gambar 4 merupakan ilustrasi dari halaman menu utama *game* Binmas Pintar. Halaman menu utama memiliki beberapa tombol, seperti tombol Mulai yang digunakan untuk memulai permainan, tombol About sebagai fitur untuk menyampaikan tujuan pembuatan *game* Binmas Pintar dan nama pengembang *game*, tombol Exit yang berfungsi untuk keluar dalam permainan, tombol bergambar *speaker* untuk menonaktifkan *backsound* pada *game*, dan tombol Laporan untuk melakukan pelaporan *bug* yang terdapat pada *game.*

Gambar 4. Halaman Utama
Sumber: Penulis 2024

3. Halaman About.

Tampilan menu About pada Gambar 5 berisikan tentang informasi tujuan pembuatan aplikasi Binmas Pintar, nama pengembang *game*, *backsound* yang digunakan, dan *soundeffect* pada *game.*

Gambar 5. Tampilan Halaman About
Sumber: Penulis 2024

4. Halaman Exit.

Tampilan halaman Exit, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 di bawah ini, menampilkan sebuah kotak pesan keluar yang memberikan dua opsi kepada pengguna, yaitu Ya dan Tidak. Jika pengguna memilih opsi Ya, aplikasi keluar secara otomatis, sedangkan apabila opsi Tidak yang dipilih, pengguna tetap

Jurnal Smart Teknologi
Vol. 6, No. 2, Januari 2025, Halaman 238 – 248
ISSN: 2774-1702, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST

berada dalam aplikasi tersebut.

Gambar 6. Tampilan Halaman Exit
Sumber: Penulis 2024

5. Halaman Menu Pilihan Materi

Pada tampilan halaman menu pilihan materi, pengguna diberikan opsi untuk memilih materi yang berisi penjelasan naratif tentang topik yang dipilih, sebagaimana terlihat pada Gambar 7 di bawah.

Gambar 7. Tampilan Menu Pilihan Materi
Sumber: Penulis 2024

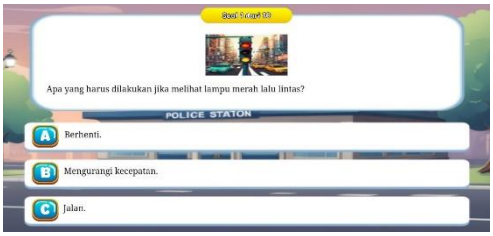
6. Tampilan Narasi Materi.

Setelah menu pilihan materi dipilih, pengguna diarahkan ke halaman narasi teks dengan *Voice Over* (VO) yang membacakan isi teks narasi secara langsung, seperti yang diperlihatkan pada Gambar 8 di bawah.

Gambar 8. Tampilan Narasi Materi
Sumber: Penulis 2024

7. Tampilan Soal Pertanyaan.

Tampilan soal pertanyaan memiliki sepuluh pertanyaan untuk setiap topik, seperti yang ditampakkan pada Gambar 9 di bawah. Skor maksimal untuk jawaban yang benar adalah sepuluh, sedangkan skor untuk jawaban yang salah adalah nol.



Gambar 9. Tampilan Soal Pertanyaan
Sumber: Penulis 2024

8. Tampilan Hasil Skor.

Setelah pengguna menyelesaikan sepuluh soal pertanyaan, perolehan jumlah skor ditampilkan pada akhir *game*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10. Tampilan skor tersebut dilengkapi dengan dua pilihan aksi, yaitu tombol Home yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama permainan serta tombol Repeat yang berfungsi untuk memulai kembali menjawab soal dan mengatur ulang skor menjadi nol.

Gambar 10. Tampilan Hasil Skor
Sumber: Penulis 2024

B. Hasil Pengujian

Tahapan pengujian dilakukan dengan menggunakan Black Box dan *User Acceptance Test* (UAT). Berikut ini adalah tahapan pengujian untuk aplikasi Binmas Pintar.

1. Pengujian Black Box.

Tahap pengujian ini adalah untuk menunjukkan apakah aplikasi *game* tersebut berjalan sesuai yang diharapkan. Berikut adalah tabel pengujian Black Box.

Tabel 1. Pengujian Black Box

No	Kegiatan	Hasil Yang Diharapkan	Keterangan
1.	Pemain menjalankan *game* di Android.	*Game* berjalan dengan baik.	Berhasil
2.	Pemain menekan tombol bergambar	Penekanan tombol On untuk	Berhasil

No	Kegiatan	Hasil Yang Diharapkan	Keterangan
	speaker On atau Off.	mengaktifkan musik *game*, sedangkan penekanan tombol Off untuk menonaktifkan musik *game*.	
3.	Tombol Exit ditekan.	Sistem menampilkan opsi tombol Ya untuk keluar dari *game*, sedangkan tombol Tidak berfungsi untuk tetap berada di dalam *game*.	Berhasil
4.	Penekanan tombol About.	Penekanan tombol About menampilkan penjelasan tentang *game* dan nama perancang *game*.	Berhasil
5.	Pemain menekan tombol pilihan materi (Kebhinekaan, Kenakalan Remaja, Penyalahgunaan Narkoba, Aturan Lalu Lintas).	Sistem menampilkan penjelasan isi materi dan melanjutkan tampilan untuk pengerjaan sepuluh soal pertanyaan.	Berhasil
6.	Pemain menekan tombol jawaban soal (A, B, C).	Pemilihan jawaban menghasilkan skor yang sesuai dengan benar atau tidaknya jawaban.	Berhasil
7.	Tombol Home ditekan.	Sistem menampilkan halaman utama *game*.	Berhasil
8.	Penekanan tombol Repeat.	Pengerjaan ulang soal dan pengembalian skor menjadi nol.	Berhasil

Sumber: Penulis 2024

2. Pengujian *User Acceptance Test*.

Pengujian *User Acceptance Test* merupakan pengujian yang meminta pengguna untuk memberikan sikap kesetujuan terhadap aplikasi Binmas Pintar. Berikut adalah tabel pengujian yang diperoleh.

Tabel 2. Hasil Pengujian Tampilan Aplikasi

No.	Jenis Pengujian						
A.	Pengujian Tampilan Aplikasi						
	No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
	1.	Apakah anda setuju dengan tampilan yang cukup menarik dari aplikasi Binmas Pintar?	22	25	1	0	0
	2.	Apakah anda setuju dengan tampilan warna pada aplikasi Binmas Pintar?	21	24	3	0	0
	3.	Apakah anda setuju dengan tampilan tata letak (menu, ikon, dan tombol) pada aplikasi Binmas Pintar sangat jelas dan mudah digunakan?	19	28	1	0	0
	4.	Apakah anda setuju desain aplikasi Binmas Pintar memberikan tampilan yang menarik secara visual?	19	26	3	0	0
5.	Apakah menurut anda penerapan aplikasi Binmas Pintar sesuai dengan tujuan penggunaan aplikasi?	19	25	4	0	0	5.
Total	100	128	12	0	0		Total
Persentase	42%	53%	5%	0	0		Persentase

Sumber: Penulis 2024

Berdasarkan hasil persentase nilai pada Tabel 2, jawaban Setuju (S) memiliki nilai persentase tertinggi, yaitu 53% dari 48 responden terhadap tampilan aplikasi *game* Binmas Pintar. Persentase dari masing-masing jenis pertanyaan dapat ditentukan dengan rumus (Utami & Widianto, 2022).

$$Y = \frac{P}{Q \text{ x } R} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = Banyaknya jawaban responden tiap variabel.

Q = Jumlah responden.

R = Banyak soal.

Y = Nilai persentase.

Tabel 3. Hasil Pengujian Kinerja Aplikasi

No.	Jenis Pengujian						
B.	Pengujian Kinerja Aplikasi						
	No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
	1.	Apakah menurut anda aplikasi Binmas Pintar telah dapat merespon dengan cepat terhadap input yang dimasukkan?	12	27	9	0	0
	2.	Apakah menurut anda aplikasi	20	25	3	0	0

		Binmas Pintar mudah dipelajari?					
	3.	Menurut anda, apakah aplikasi berjalan dengan lancar?	14	24	10	0	0
	4.	Apakah proses penyajian soal tiap materi pada aplikasi Binmas Pintar dilakukan dengan cepat?	12	28	8	0	0
	5.	Apakah kompabilitas aplikasi Binmas Pintar sudah sangat baik pada berbagai perangkat *smartphone*?	13	26	8	1	0
Total			71	130	38	1	0
Persentase			30%	54%	16%	0	0

Sumber: Penulis 2024

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 3, bahwa penilaian sikap persetujuan dari 48 responden menyatakan Setuju (S) dengan perolehan terbanyak 54% terhadap pertanyaan mengenai kinerja aplikasi *game* Binmas Pintar.

Tabel 4. Hasil Pengujian Kepuasan *User* Terhadap Aplikasi

No.	**Jenis Pengujian**						
C.	**Pengujian Kepuasan *User* Terhadap Aplikasi**						
	No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
	1.	Setujukah anda bahwa aplikasi Binmas Pintar membantu dalam melakukan kegiatan pembelajaran?	22	25	1	0	0
	2.	Apakah aplikasi Binmas Pintar dapat memberikan edukasi kepada masyarakat?	16	27	5	0	0
	3.	Apakah menurut anda aplikasi Binmas Pintar memudahkan kepolisian dalam melakukan kegiatan penyuluhan kepada masyarakat?	26	21	1	0	0
	4.	Menurut anda, apakah fitur dan fasilitas yang disediakan aplikasi Binmas Pintar sudah lengkap dan dapat memenuhi kebutuhan anda?	18	24	6	0	0
	5.	Setujukah anda bahwa aplikasi Binmas Pintar memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna?	25	21	2	0	0
Total			107	118	15	0	0
Persentase			45%	49%	6%	0	0

Sumber: Penulis 2024

Dari perhitungan berdasarkan data pada Tabel 4, persentase tertinggi untuk pilihan jawaban Setuju (S) diperoleh nilai sebesar 49% terhadap pengujian kepuasan *user* dalam menggunakan aplikasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pembuatan *game* Binmas Pintar ini di harapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan menyimpang di kehidupan sehari-hari. Aplikasi *game* edukasi Binmas Pintar dapat digunakan kepolisian untuk melakukan kegiatan penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat. Hal tersebut membuat kegiatan penyuluhan dan pembinaan kepolisian untuk masyarakat menjadi lebih kreatif dan inovatif.
2. Hasil pengujian sikap kesetujuan pengguna terhadap aplikasi *game* Binmas Pintar sebagai berikut.
   a. Sikap persetujuan terhadap tampilan aplikasi game memperoleh jawaban Setuju (S) dengan jumlah persentase tertinggi 53% dari 48 responden.
   b. Tanggapan mengenai kinerja aplikasi nilai persentase tertinggi tercatat pada opsi Setuju (S), yaitu mencapai 54%.
   c. Pengujian kepuasan user terhadap aplikasi persentase tertinggi untuk pilihan jawaban Setuju (S) diperoleh nilai sebesar 49%.

   Dengan demikian aplikasi *game* Binmas Pintar berbasis android diperlukan oleh kepolisian untuk melakukan media penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, E. (2020). Tugas dan Fungsi Kepolisian untuk Meningkatkan Kepercayaan Publik Terhadap Penegak Hukum. Legalitas (Jurnal Hukum), 12(1), 27–37. Universitas Batanghari. Jambi. https://doi.org/10.33087/legalitas.v12i1.192.

Ardhy, F., Adam, G., Setiawan, A., & Aisyah, A.

(2022). Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal Informasi Dan Komputer, 10(2), 208–213. Universitas Merdeka Pasuruan. Pasuruan. http://dx.doi.org/10.51213/jimp.v1i1.7.

Arif, M. (2021). Tugas dan Fungsi Kepolisian dalam Perannya Sebagai Penegak Hukum Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian. Al Adl (Jurnal Hukum), 13(1), 91–101. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari. Banjarmasin. http://dx.doi.org/10.31602/al-adl.v13i1.4165.

Bakti, R., Wahyuni, T., Hayat, M., & Ridwang. (2021). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Anak Tunarungu. PROtek (Jurnal Ilmiah Teknik Elektro), 8(1), 40–44. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar. https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.2377.

Hidayat, A., Adira Kania, S., Alfa, M., Fauzan, M., Oktavia, Y., Damayanti, S., Fujianto, A., & Nurdiyanah, S. (2023). Pembinaan Masyarakat Desa Kramat Laban Melalui Edukasi Penyuluhan Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan UMKM, Prodak Lokal dan Inovasi Teknologi. Communnity Development Journal, 4(3), 6382–6386. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Riau. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.18039.

Iklimah, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Construct 2 pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 7(1), 57–63. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. https://doi.org/10.26740/jpte.v7n1.p%25p.

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. SEMAI (Seminar Nasional PGMI), 809–826. Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid. Pekalongan. http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai.

Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Marga Insan Kamil. J-SIKA (Jurnal Sistem Informasi), 4(1), 17–23. Universitas Bale Bandung. Bandung.

Purnomo, I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Mengunakan Construct 2. Technologia (Jurnal Ilmiah), 11(2), 86–90. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari . Banjarmasin. http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784.

Raihan, H., & Voutama, A. (2023). Pengujian Black Box pada Aplikasi Database Perguruan Tinggi dengan Teknik Equivalence Partition. ANTIVIRUS (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika), 17(1), 1–18. Universitas Islam Balitar. Blitar. https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2501.

Rohman. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Si Lana Sebagai Media Pembelajaran Budaya Pulau Jawa Berbasis Mobile. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(1), 278–283. Institut Teknologi Nasioanal. Malang. https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6317.

Saputra, R., & Widiansyah, A. (2023). Penyuluhan Hukum Bahaya Narkotika serta Bentuk Pencegahan di kalangan Remaja Mustika Karang Satria Kabupaten Bekasi. Empowerment (Jurnal Pengabdian Masyaraka), 6(1), 9–19. Universitas Kuningan. Kuningan. https://doi.org/10.25134/empowerment.v6i01.6501.

Saifudin, I., & Suharso, W. (2020). Pembelajaran e-learning, pembelajaran ideal masa kini dan masa depan pada

mahasiswa berkebutuhan khusus. JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik, 5(2), 30-35.

Saifudin, I. (2017). Pengenalan dan Pelatihan Software Maple guna Meningkatkan Pemahaman Geometri untuk Siswa SMK. Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks, 3(1).

Saifudin, I., & Umilasari, R. (2021). Automatic Aircraft Navigation Using Star Metric Dimension Theory in Fire Protected Forest Areas. JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika), 5(2), 294-304.

Saifudin, I., & Mubaroq, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia dalam Meningkatkan Kebutuhan Multimedia Pada Video Pembelajaran Daring Bagi Guru di SMP Muhammadiyah Bondowoso. Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 21(2), 140-147.

Saifudin, I., & Nurhalimah, N. (2019). Screen Printing the Glassware as Souvenir to Increase Selling Value and Income on Handicraft Group in Karangrejo, Jember, East Java. Kontribusia: Research Dissemination for Community Development, 2(1), 24-30.

Setiawan, A., Gunawan, H., Hidayatullah, A., Putra, M. A. S., Sugema, R. C., Pane, A. H., Nasution, A. R., & Irsyad, M. (2022). Black Box Testing dengan Teknik State Transition Testing pada Inventori Alat-Alat Medis. JSIT (Jurnal Sains Dan Teknologi), 2(2), 151–158. Universitas Pamulang. Tangerang Selatan. https://doi.org/10.47233/jsit.v2i3.218.

Sriyanti, E., Defitri, S. Y., Yeni, A., Nurhayati, Sukraini, J., Putri, R. D., & Maison, W. (2023). Pembinaan Masyarakat Nagari Koto Laweh Melalui Edukasi Inovasi Teknologi. Communnity Development Journal, 4(3), 5804–5808. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Riau. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17043.

Sudaryanto, D. (2017). Proses Pembelajaran Melalui Media Elektronik (E-Learning). Swara Patra, 2(1), 66–71. Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Minyak dan Gas Bumi (PPSDM) Migas, Blora.

Utami, D., & Widianto, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Warung Ayam Geprek Ramane Berbasis Website. INSOLOGI (Jurnal Sains Dan Teknologi), 1(4), 468–477. Universitas Akademi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM. Purwokerto. https://doi.org/10.55123/insologi.v1i4.708.

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. IT-EDU (Jurnal Information), 5(1), 527–533. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272.