

ABSTRAK

Nama : Yusuf Rizqy Herlambang
NPM : 1402018217
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Pembangunan Gim Edukasi Labirin Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android

Pahlawan Nasional adalah seseorang Warga Negara Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara melawan penjajahan di wilayah Indonesia. Berdasarkan Kuisisioner tingkat pengetahuan masyarakat terhadap pengetahuan sosok Pahlawan Nasional yang telah diberikan kepada 50 responden, disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat kurang mengetahui tentang sosok Pahlawan Nasional. Maka penelitian ini bertujuan membuat sebuah *gim* bernama BEWANAS yang dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik minat pengguna agar lebih memahami tentang Pahlawan Nasional. Gim Development Life Cycle (GDLC) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan tahapan 6 tahapan yang terdiri dari *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, dan Release*. Hasil pengujian *Beta* yaitu meningkatnya pengetahuan orang terhadap pengetahuan sosok pahlawan nasional setelah menggunakan aplikasi BEWANAS dengan perolehan rata-rata persentase 26,8% menjadi 54% menjadikan bukti adanya hasil perkembangan yang dilakukan orang-orang dalam pengetahuan sosok pahlawan nasional.

Kata kunci: Pahlawan, Pembelajaran, Gim Labirin