
RANCANG BANGUN STORYTELLING GAME VISUAL NOVEL ALKITAB INJIL MATIUS

Boy Aribana Depari¹, Duman Care Khrisne², Putu Arya Mertasana²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Udayana

²Dosen Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Udayana
Jl. Kampus Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia

boyadepari@gmail.com, duman@unud.ac.id, mertasana@unud.ac.id

ABSTRAK

Alkitab adalah Kitab Suci yang dipercaya oleh umat kristiani yang dijadikan dasar dalam kehidupan beragama. Membaca Alkitab dapat lebih menyenangkan dengan mengkombinasikan teks, gambar, dan suara, yaitu dengan membuat *game* visual novel. *Game* visual novel ini dapat dibuat dengan menggunakan Ren'py. Dengan dibuatnya *Game* Visual Novel tentang Alkitab ini, anak-anak dapat menjadikan sarana *game* untuk belajar mengenai Alkitab. Data pada penelitian ini dapat diperoleh melalui buku, jurnal, dan internet yang berhubungan dengan konsep dan metode penelitian yang dilakukan. Nantinya, data yang digunakan akan divalidasi terlebih dahulu oleh pemuka agama yang bersangkutan sehingga dapat memberikan dukungan bahwa cerita yang disampaikan pada penelitian ini tidak menyimpang dari ajaran aslinya. Data sekunder yang digunakan yaitu berupa referensi gambar ilustrasi, clip art, animasi, video ataupun audio untuk pembuatan *game* visual novel melalui internet. Hasil dari penelitian ini adalah *Game* Visual Novel yang berbasis *Storytelling*, di mana cerita yang digunakan diambil dari Alkitab Injil Matius. Pada pengujian *black box*, *game* visual novel ini menunjukkan bahwa semua fungsionalitas berjalan dengan baik. Pada pengujian *system usability scale*, *game* visual novel ini dikategorikan dalam kriteria baik karena memiliki nilai rata-rata yaitu 75,625.

Kata kunci : Alkitab, *Game*, Injil Matius, Ren'py, Visual Novel

ABSTRACT

Bible is a Scripture that believed by Christians which used as foundation in religious life. Reading the Bible can be more enjoyable by combining text, images, and sound, namely by creating a visual novel game. This visual novel game can be made using Ren'py. By making this Visual Novel Game about the Bible, children can use games to learn about the Bible. The data in this study can be obtained through books, journals, and the internet which are related to the concepts and research methods being carried out. Later, the data used will be validated in advance by the religious leaders concerned so that they can provide support that the stories told in this study do not deviate from the original teachings. The secondary data used is in the form of reference images, illustrations, clip art, animation, video or audio for making visual novel games via the internet. The result of this research is a Storytelling-based Visual Novel Game, where the story is taken from the Gospel of Matthew. In black box testing, this visual novel game shows that all functionality works well. In system usability scale testing, this visual novel game is categorized as good because it has an average value of 75,625.

Key Words : Bible, Game, Gospel of Matthew, Ren'py, Visual Novel

1. PENDAHULUAN

Alkitab adalah Kitab Suci yang dipercaya oleh umat kristiani yang dijadikan dasar dalam kehidupan beragama. Penyebaran Agama Kristen di seluruh dunia selalu berdasarkan kepada Alkitab. Bagi umat kristiani, membaca Alkitab sangatlah penting karena di dalam Alkitab banyak terkandung unsur-unsur yang membuat kehidupan semakin bermakna. Baik orang dewasa maupun anak-anak dapat membaca Alkitab sebagai dasar kehidupan beragama.

Pendidikan tentang Alkitab ada baiknya dilakukan sejak dini yakni sejak masih anak-anak agar dapat dijadikan sebagai pedoman hidup hingga tua. Namun, dunia anak merupakan dunia bermain sehingga anak-anak akan lebih suka bermain-main baik dengan teman maupun bermain *game* di *gadget* daripada membaca. Isi dari Alkitab yang hanya berupa teks juga merupakan penyebab anak-anak tidak suka membaca Alkitab. Umumnya, anak-anak akan lebih suka untuk membaca bacaan yang memiliki gambar atau ilustrasi. Hal tersebut karena anak-anak lebih suka membayangkan apa yang dibacanya.

Seiring perkembangan teknologi, banyak anak-anak yang sudah dibiasakan menggunakan *gadget* oleh orang tua mereka. Hal itu menyebabkan anak-anak lebih menyukai bermain *gadget* dan bermain *game* daripada membaca Alkitab. Hal ini juga menyebabkan kurangnya pengetahuan anak-anak mengenai isi Alkitab dan makna yang terkandung di dalam Alkitab. Penelaahan Alkitab harus diperbarui agar kita dapat menjawab tantangan dan tuntutan zaman yang selalu berubah [1].

Dari permasalahan yang ada, diperlukan langkah untuk membuat kegiatan membaca Alkitab menjadi lebih menarik dan lebih dapat dipahami. Langkah yang disediakan yaitu mengkombinasikan bacaan Alkitab dengan variasi gambar agar cerita yang disajikan dapat lebih menarik, serta menyediakan permainan sebagai interaktif di dalam cerita yang berhubungan dengan bacaan Alkitab yang disajikan. Bacaan Alkitab disajikan dengan bahasa yang lebih

sederhana agar cerita lebih menyenangkan dan dapat lebih mudah dipahami. Kombinasi tersebut yaitu dengan membuat *Game Visual Novel* dengan genre *Storytelling Game* dengan menggunakan Ren'py.

Data pada penelitian ini dapat diperoleh melalui buku, jurnal, dan internet yang berhubungan dengan konsep dan metode penelitian yang dilakukan. Data yang digunakan akan divalidasi terlebih dahulu oleh pemuka agama yang bersangkutan sehingga dapat memberikan dukungan bahwa cerita yang disampaikan pada penelitian ini tidak menyimpang dari ajaran aslinya. Data sekunder yang digunakan yaitu berupa referensi gambar ilustrasi, *clip art*, animasi, video ataupun audio untuk pembuatan *game* visual novel melalui internet.

Game visual novel merupakan suatu permainan yang menampilkan cerita menggunakan teks, gambar, dan suara. Visual novel dapat dibedakan dengan jenis permainan lainnya dari *gameplay* yang sangat *minim*. Interaksi yang dilakukan pada visual novel biasanya sangat terbatas yakni hanya mengklik untuk dapat melanjutkan permainan. Dengan visual novel dapat menampilkan bacaan Alkitab menjadi lebih bervariasi, yaitu dengan adanya gambar dan suara yang mendukung.

Pembuatan *game* visual novel ini dapat dilakukan dengan menggunakan Ren'py. Penggunaan bahasa *script* pada Ren'py dapat dengan mudah dipahami dan tidak perlu kemampuan pemrograman yang tinggi. Ren'py juga memiliki berbagai fitur yang dapat memudahkan dalam pembuatan visual novel secara *default*. Ren'py juga memiliki kelebihan dibandingkan aplikasi lain yang sejenis yaitu *game* atau visual novel yang dirancang nantinya akan dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti web, desktop, maupun mobile.

Dengan dibuatnya *Game Visual Novel* tentang Alkitab ini, anak-anak dapat menjadikan sarana *game* untuk belajar mengenai Alkitab. Pada *game*, *user* mengendalikan aksi dari karakter di dalam *game* agar permainan dapat berlanjut dan

user akan disajikan cerita melalui gambar dan suara. Hal itu membuat *user* dapat berinteraksi dengan *game* sehingga dapat lebih terbawa kepada penceritaannya sehingga lebih mudah untuk mengingat dan memaknai isi dari cerita Alkitab yang disajikan. Dalam perancangan *game* ini juga akan dibuat fitur kuis untuk menguji pengetahuan *user* mengenai isi dari cerita Alkitab yang disajikan. Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari Injil Matius pada Alkitab.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengenalan Injil Matius

Ada empat kitab yang digolongkan ke dalam Kitab Injil. Keempat kitab tersebut yaitu Matius, Markus, Lukas, dan Yohanes. Pada Kitab Injil berisi cerita mengenai kelahiran, kisah kehidupan, pelayanan, pengajaran, kematian hingga kebangkitan Yesus Kristus. Pengenalan mengenai Injil sejak dini penting untuk dilakukan kepada setiap orang agar dapat memahami tujuan hidup sebagai orang Kristen yang percaya kepada Kristus [2].

2.2 Game

Game (permainan) ialah sesuatu yang menyenangkan yang dimainkan untuk hiburan. *User* di dalam *game* memiliki tujuan untuk dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut, *user* harus melakukan aktivitas dengan aturan tertentu agar *game* dapat berlanjut [3].

2.3 Game Edukasi

Game edukasi adalah bagian dari *game* komputer pendidikan yang ditandai dengan struktur *reward* yang jelas atau *reward* dalam *game* yang terpisah dari proses pembelajaran. [4].

2.4 Visual Novel

Novel visual adalah cerita fiksi interaktif dengan sebagian besar grafik yang statis, biasanya citra bergaya kartun [5]. Visual novel biasanya memiliki lebih dari satu *ending* atau disebut dengan *multiple ending*.

2.5 Ren'py

Ren'Py adalah sebuah perangkat lunak gratis untuk merancang visual novel. Salah satu keunggulan terbesar Ren'py adalah dapat dijalankan di hampir semua komputer dengan platform yang didukung ada beberapa sistem operasi, yaitu Linux, Windows, dan Mac OS X serta didukung oleh Android dan iOS sebagai platform sekunder.

2.6 Python

Python adalah bahasa pemrograman sumber terbuka yang dioptimalkan untuk kualitas *software*, produktivitas pengembang, kejujuran program, dan integrasi komponen[6]. Bahasa pemrograman Python tergolong mudah untuk dipelajari.

2.7 Black box Testing

Black box testing merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengetahui fungsionalitas suatu sistem [7]. Pengujian ini digunakan untuk memeriksa fungsi-fungsi dari *software* yang dirancang.

2.8 System usability scale (SUS)

System usability scale (SUS) merupakan suatu kuisioner yang digunakan untuk menguji kegunaan suatu sistem secara sederhana dengan melihat pandangan subyektif pengguna. Ada sepuluh pertanyaan dan lima pilihan jawaban yang terdapat pada SUS.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer, Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Udayana, Kampus Bukit Jimbaran. Waktu pelaksanaan dimulai dari bulan Februari 2021 sampai November 2022.

3.1 Data Penelitian

Pada penelitian ini, data yang digunakan bersumber dari studi literatur yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan *Storytelling Game* Visual Novel Alkitab Injil Matius. Data dapat diperoleh dari jurnal, buku, dan

internet yang memiliki hubungan dengan konsep dan metode yang dilakukan dalam penelitian. Nantinya, data yang digunakan akan divalidasi terlebih dahulu oleh pemuka agama yang bersangkutan sehingga dapat memberikan dukungan bahwa cerita yang disampaikan pada penelitian ini tidak menyimpang dari ajaran aslinya.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data sekunder berupa referensi gambar ilustrasi, *clip art*, animasi, video ataupun audio untuk pembuatan *game* visual novel melalui internet.

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian Rancang Bangun *Storytelling Game* Visual Novel Alkitab Injil Matius dalam penelitian ini, yaitu:

Langkah 1. Identifikasi Masalah

Merupakan proses pengenalan masalah yang akan dijadikan sebagai penelitian. Masalah penelitian biasanya ditemukan melalui studi literatur atau observasi lapangan, dll.

Langkah 2. Merumuskan masalah

Merupakan tahap yang akan menentukan ke mana arah penelitian yang dilakukan, dan apa saja yang ingin dikaji dalam penelitian. Masalah yang dirumuskan harus jelas dan konkret agar peneliti dapat menjawab dan menyelesaikan masalah..

Langkah 3. Pengumpulan Data Referensi

Yaitu Tahap pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan yang diolah. Data mencakup klip, foto, animasi, video, atau audio.

Langkah 4. Pemodelan *Game*

Pemodelan yang dimaksud adalah seperti membuat skenario *game* dan rancangan antarmuka *game*.

Langkah 5. Membangun *Game*

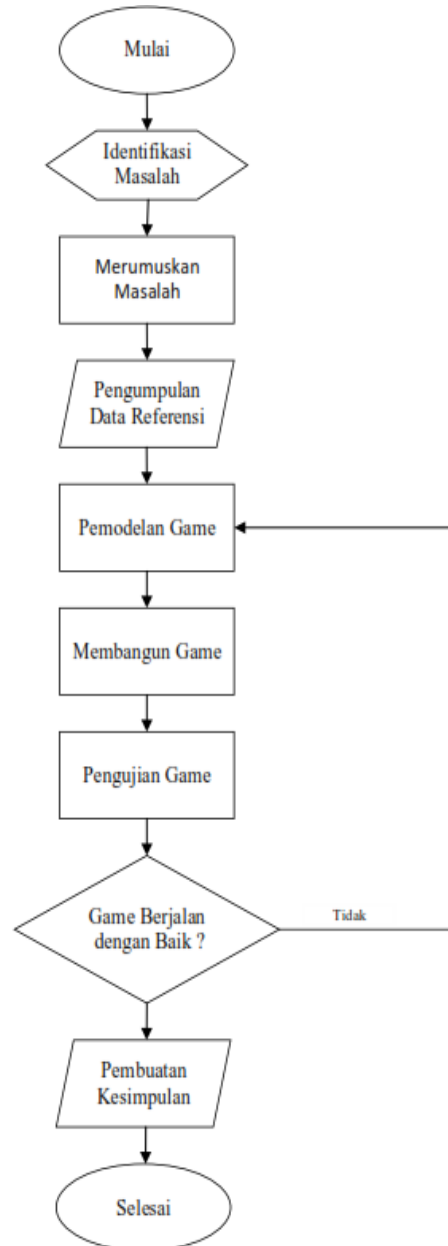
Pada tahap ini, *game* akan mulai dibangun berdasarkan pemodelan yang telah dibuat.

Langkah 6. Pengujian *Game*

Pada tahap ini, *game* akan diuji menggunakan pengujian *black box* dan *system usability scale*.

Langkah 7. Pembuatan Kesimpulan

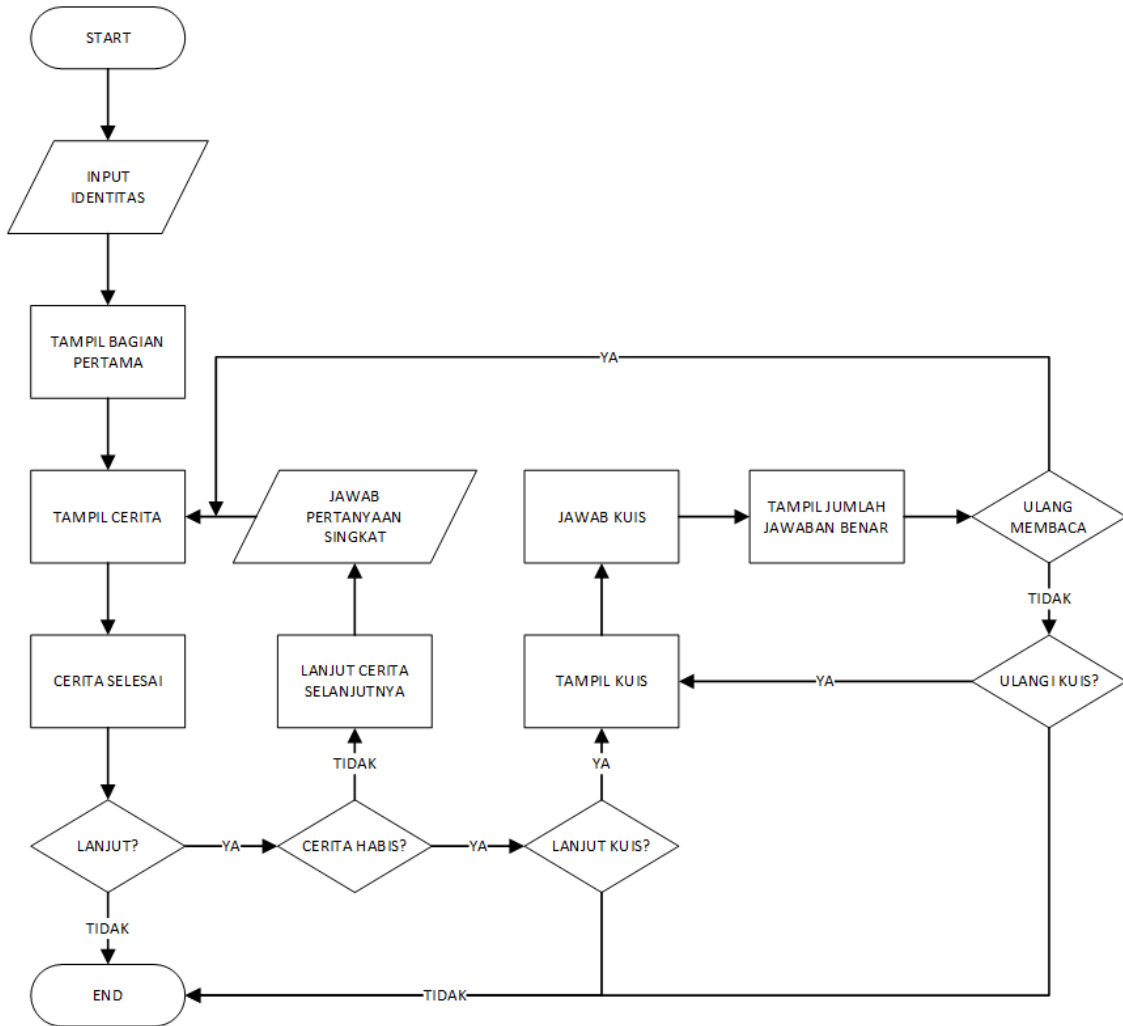
Yaitu pembuatan hasil dari *game* yang dibangun dan kesimpulan yang didapat dari *game*.



Gambar 1 Flowchart Tahap Penelitian

3.3 Skenario *Game*

Game ini adalah *game* dua dimensi yang dapat dimainkan oleh satu orang (*single user*). Cerita pada *game* visual novel ini akan diambil dari Injil Matius pada Alkitab. Pada cerita yang disajikan terdapat beberapa bagian dan disetiap bagian memiliki beberapa cerita. Skenario *game* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Skenario Game

Dari Gambar 2, dapat diketahui bahwa ketika *game* dimainkan pertama kali, *player* diminta untuk mengisi identitas terlebih dahulu. Setelah itu, *player* akan diajak untuk membaca bacaan Alkitab yang disediakan dimulai dari Bagian 1 cerita pertama. Untuk dapat lanjut membaca cerita selanjutnya, *player* diharuskan untuk menjawab sebuah pertanyaan singkat. Pertanyaan yang diberikan berasal dari cerita sebelumnya. Jika *player* salah memasukkan kata kunci, maka *player* akan diminta kembali membaca bacaan sebelumnya dan mencari jawaban pertanyaan tersebut.

Jika semua cerita sudah habis, maka *player* akan diajak menjawab kuis yang diberikan berdasarkan cerita yang diberikan. Setelah *player* menjawab kuis, maka akan ditampilkan jumlah jawaban dijawab dengan

benar oleh *player*. Setelah itu, *player* bisa memilih untuk membaca ulang cerita, menjawab ulang kuis, atau menyelesaikan permainan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Game yang dihasilkan berupa *Game Visual Novel* yang berbasis *Storytelling*, di mana cerita yang digunakan diambil dari Alkitab Injil Matius.

a. Tampilan *Main Menu*

Main Menu ialah menu awal yang tampil saat *user* membuka aplikasi. *Main Menu* pada Windows terdapat enam menu, yaitu menu *Start*, *Load*, *Preference*, *About*, *Help*, dan *Quit*. Tampilan *Main Menu* pada Windows dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan *Main Menu* pada Windows

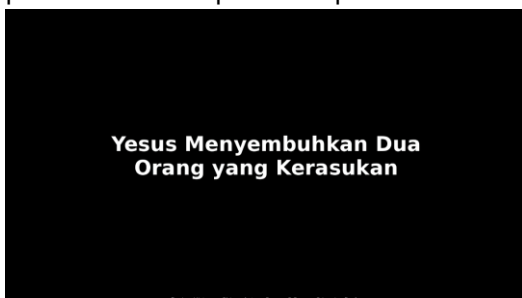
Sedangkan pada Android terdapat empat menu yang dapat dipilih, yaitu menu *Start*, *Load*, *Preference*, dan *About*. Tampilan *Main Menu* pada Android dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Tampilan *Main Menu* pada Android

b. Tampilan Judul

Halaman judul cerita berfungsi untuk menampilkan judul cerita yang akan disajikan pada *game*. Tampilan judul cerita ini hanya berupa teks. Halaman judul cerita pada Windows dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Judul pada Windows

Tampilan halaman judul pada Android dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Judul pada Android

c. Tampilan Cerita

Cerita yang dimaksud merupakan isi dari bacaan Alkitab yang disajikan. Pada penceritaan ini akan dikombinasikan dengan karakter. Teks yang ditampilkan akan disertakan dengan menampilkan karakter sesuai dengan bacaan yang disajikan. Tampilan cerita pada Windows dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Cerita pada Windows

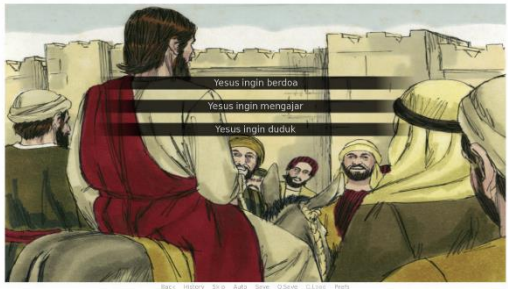
Tampilan cerita pada Android dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Tampilan Cerita pada Android

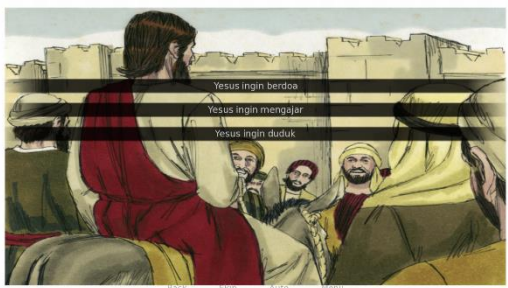
d. Tampilan Menu Pilihan

Menu pilihan (*Choice Menu*) ini merupakan tampilan yang mengharuskan *user* untuk memilih satu dari beberapa pilihan agar *game* dapat berlanjut. Kelanjutan *game* akan didasarkan pada pilihan yang dipilih. Tampilan *choicemenu* pada Windows dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Tampilan Menu Pilihan pada Windows

Tampilan menu pilihan pada Android dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Menu Pilihan pada Android

e. Tampilan Kuis

Tampilan kuis berupa pilihan berganda, dimana akan disediakan soal pada bagian atas halaman dan beberapa pilihan berupa tombol sebagai jawaban. Tampilan kuis pada Windows dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Tampilan Kuis pada Windows

Tampilan kuis pada Android dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Kuis pada Android

4.2 Pengujian *Black box*

Pengujian *black box* digunakan untuk mengetahui fungsionalitas suatu sistem. *Black box* dilakukan dengan memperhatikan hasil dari program menggunakan data eksperimen dan memverifikasi fungsionalitas perangkat lunak.. Berdasarkan hasil pengujian *black box*, menunjukkan aplikasi telah berhasil menjalankan seluruh fungsionalitas dengan baik, mulai dari Menu Utama, *input* identitas, memilih *choicemenu*, menjawab pertanyaan singkat, membaca cerita, dan menjawab kuis.

4.3 Pengujian *System usability scale*

Pengujian ini dilakukan oleh dua puluh responden yang merupakan anak-anak berusia 9 – 16 tahun dan beragama Katolik. Responden diberikan waktu selama seminggu untuk memainkan *game*. Setelah bermain *game*, responden akan diminta untuk mengisi kuis *System usability scale*. Berikut ini aturan-aturan dalam menghitung skor pada kuis ini:

1. Untuk pertanyaan ganjil, satu poin dikurangi dari skor pengguna untuk pertanyaan tersebut.
2. Skor akhir untuk setiap soal bernomor genap sama dengan 5 dikurangi skor soal yang diterima oleh pengguna.
3. Skor SUS adalah penjumlahan skor setiap pertanyaan, kemudian dikalikan 2,5.

Hasil pengujian SUS dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Responden

Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Fabiana Chesa	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2
Luzio Arnesto	4	2	5	2	4	3	4	2	4	3
Hugo Apriliano	3	2	4	1	4	2	4	1	4	2
Christiano Dandi	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4
Brigitha Septiana	4	3	4	2	4	2	5	2	4	3
Albertus Messi	3	2	5	1	4	2	3	1	5	1
Hesky Julio	5	1	5	3	5	1	5	1	5	2
Christian Nathanael	5	2	5	1	5	1	5	1	5	5
Maria Shelviana	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
Aurelya Gomes	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
Gabby	4	1	5	1	5	1	4	1	5	4
Natalia Stefania	3	4	4	4	4	4	5	4	2	2
Anggraeni Asteyka	4	1	4	2	4	2	4	1	5	4
Faustina Leonita	4	2	4	1	4	4	5	1	5	2
Karolina Sasi	4	2	5	2	4	1	4	4	2	4
Mario Alexander	4	2	4	1	4	1	4	2	5	3
Maria Putri	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2
Margareta Setia	4	1	5	1	5	1	5	1	5	3
Maria Febriana	4	1	5	2	1	2	1	1	5	3
Daniel Wiraguna	5	1	4	3	5	1	4	2	5	2

Setelah itu, hasil kuesioner dihitung dengan menggunakan aturan SUS nomor 1 dan 2, sehingga didapat hasil pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Hitung Kuesioner Responden I

Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Fabiana Chesa	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
Luzio Arnesto	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2
Hugo Apriliano	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3
Christiano Dandi	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1
Brigitha Septiana	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2
Albertus Messi	2	3	4	4	3	3	2	4	4	4
Hesky Julio	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3
Christian Nathanael	4	3	4	4	4	4	4	4	4	0
Maria Shelviana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
Aurelya Gomes	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1
Gabby	3	4	4	4	4	4	3	4	4	1
Natalia Stefania	2	1	3	1	3	1	4	1	1	3
Anggraeni Asteyka	4	3	2	3	3	3	4	4	4	1
Faustina Leonita	3	3	3	4	3	1	4	4	4	3
Karolina Sasi	3	3	4	3	3	4	3	1	1	1
Mario Alexander	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2
Maria Putri	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
Margareta Setia	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Maria Febriana	3	4	4	3	0	3	0	4	4	2
Daniel Wiraguna	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3

Setelah itu, hasil kuesioner dihitung dengan menggunakan aturan SUS nomor 3, sehingga didapat hasil pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Hitung Kuesioner Responden II

n	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
n1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	28	70
n2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	29	72.5
n3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	31	77.5
n4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	26	65
n5	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	29	72.5
n6	2	3	4	4	3	3	2	4	4	4	33	82.5
n7	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	37	92.5
n8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	0	35	87.5
n9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
n10	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
n11	3	4	4	4	4	4	3	4	4	1	35	87.5
n12	2	1	3	1	3	1	4	1	1	3	20	50
n13	3	4	3	2	3	3	3	4	4	1	30	75
n14	3	3	3	4	3	1	4	4	4	3	32	80
n15	3	3	4	3	3	4	3	1	1	1	26	65
n16	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	30	75
n17	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80
n18	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	37	92.5
n19	3	4	4	3	0	3	0	4	4	2	27	67.5
n20	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	34	85
Rata-rata											75.625	

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata skor SUS yang didapat pada penelitian ini adalah 75,625 dan dikategorikan dalam kriteria baik.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Storytelling Game* Visual Novel Alkitab Injil Matius telah berhasil dirancang dan dibangun menggunakan perangkat lunak Ren'py dan menghasilkan *output* aplikasi yang dapat digunakan pada Windows dan Android.
2. Hasil pengujian *black box* pada *Storytelling Game* Visual Novel Alkitab Injil Matius menunjukkan bahwa semua fungsionalitas berjalan dengan baik.
3. Hasil pengujian *system usability scale* pada *Storytelling Game* Visual Novel Alkitab Injil Matius dikategorikan dalam kriteria baik karena memiliki nilai rata-rata di antara 68 – 80,4, yaitu 75,625.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Dapat menambahkan fitur untuk memberi tanda pada cerita yang sudah dibaca dan yang belum dibaca.
2. Dapat menambahkan fitur untuk mengunci cerita selanjutnya jika cerita

sebelumnya belum selesai dibaca untuk memastikan pengguna sudah membaca keseluruhan cerita.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aruanlele, Yusmirawati. 2020. Inovasi Metode Pembelajaran Alkitab Berbasis Media Visual Terhadap Sekolah Minggu Di Tengah Tantangan Era Disrupsi. Preprint Institute Agama Kristen Negeri Toraja
- [2] Tiranda, Melki. 2020. Pentingnya Pemuridan Kontektual Melalui Pengenalan Injil Sejak Dini Agar Memiliki Cara Pandang Kekristenan Yang Benar. Toraja: IAKN Toraja
- [3] Pangau, Louis Y. D., Sumenge T. G. K., dan Arie S. M. Lumenta. 2019. *Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa*. Jurnal Teknik Informatika Vol 14 No.2
- [4] Nama, Gigih Forda dan Flesi Aronldi. 2016. Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Aksara Lampung "Ajo Dan Atu - Belajar Aksara Lampung", Berbasis Android Dengan Sistem Multi-Ending Menggunakan Engine Ren'py. Jurnal JTIK vol. 3 No. 4
- [5] Prasetya, Irwan A., Tursina, dan Novi Safriadi. 2015. Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)Vol. 1 No. 1.
- [6] Harismawan, Achmad F., Agi Putra Kharisma, dan Tri Afirianto. 2018. Analisis Perbandingan Performa Web Service Menggunakan Bahasa Pemrograman Python, PHP, dan Perl pada Client Berbasis Android. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
- [7] Hidayat, Taufik., dan Mahmudin Muttaqin. 2018. Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan *Black box* Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. Vol 6 No 1 (2018): Jutis (Jurnal Teknik Informatika)