

GAME APLIKASI PENGETAHUAN ADMINISTRASI ARSIP SURAT BERBASIS CONSTRUCT 2 PADA SKPD TERPADU

Desvira Imella Taurisa, Basuki Rakhim Setya Permana, Sigit Auliana

Universitas Bina Bangsa
desviraitee0612@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Game Pengetahuan Administrasi Arsip dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman tentang pengelolaan arsip surat di lingkungan SKPD Terpadu Biro Pemerintahan dan Otonomi Daerah. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diakses, khususnya bagi pegawai baru maupun lama dalam memahami administrasi arsip surat kantor. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan pendekatan antarmuka sederhana, menu yang intuitif, dan tombol yang mudah dipahami agar aplikasi dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa dan masyarakat umum yang tertarik pada bidang administrasi perkantoran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran kearsipan melalui pendekatan berbasis permainan yang memotivasi pengguna untuk belajar secara aktif. Aplikasi ini juga dinilai mampu mengurangi ketergantungan pada metode pelatihan konvensional yang cenderung monoton. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan menjadi sarana alternatif yang efektif dalam menunjang peningkatan kompetensi administrasi arsip surat serta memperluas akses terhadap materi pembelajaran arsip di era digital.

Kata Kunci: *Administrasi Arsip, Surat Kantor, Game Edukasi, Construct 2, Aplikasi Pengetahuan*

1. PENDAHULUAN

Administrasi kearsipan memegang peranan vital dalam siklus informasi suatu organisasi. Arsip, sebagai rekaman kegiatan dan keputusan, menjadi sumber informasi penting untuk akuntabilitas, pengambilan keputusan, dan memori organisasi [1]. Pengelolaan arsip yang efektif dan efisien memastikan informasi yang dibutuhkan dapat ditemukan kembali dengan cepat dan akurat, serta terjaga keotentikannya dalam jangka panjang [2]. Namun, praktik kearsipan seringkali dianggap sebagai tugas rutin yang kurang menarik, padahal pemahaman yang baik mengenai prinsip dan prosedur kearsipan sangat krusial bagi kelancaran operasional organisasi.

Perkembangan teknologi multimedia menawarkan peluang inovatif dalam metode pembelajaran, termasuk dalam bidang administrasi kearsipan. Multimedia, yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi, memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan retensi informasi secara signifikan [3]. Aplikasi game, sebagai salah satu bentuk multimedia interaktif, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, memungkinkan pengguna untuk belajar melalui simulasi, pemecahan masalah, dan umpan balik langsung [4].

Pemerintah Provinsi Banten terus berupaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja organisasi perangkat daerah (SKPD), termasuk dalam pengelolaan administrasi kearsipan. Implementasi sistem kerja terpadu antar SKPD menuntut adanya pemahaman yang seragam dan kompetensi yang

memadai dari para staf terkait pengelolaan dokumen dan informasi. Tantangan seringkali muncul akibat perbedaan latar belakang pendidikan dan pengalaman dalam bidang kearsipan antar unit kerja. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Aplikasi game yang fokus pada pengetahuan administrasi arsip surat dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan pemahaman dan meningkatkan kompetensi staf di lingkungan SKPD Terpadu Provinsi Banten.

Mengingat tantangan proses manual yang masih dihadapi SKPD Terpadu dan potensi game sebagai media pembelajaran yang efektif, pengembangan game pengetahuan tentang administrasi arsip surat menjadi solusi yang relevan. Game ini dapat dirancang untuk mensimulasikan berbagai aspek pengelolaan arsip, mulai dari pengetahuan surat masuk, keluar, kode jenis. Melalui tantangan dan interaksi dalam game, pengguna dapat belajar secara aktif mengenai prinsip-prinsip kearsipan, standar prosedur, dan pentingnya pengelolaan arsip yang baik. Oleh karena itu, diperlukan solusi teknologi yang mampu mengatasi masalah tersebut melalui game aplikasi pengetahuan administrasi arsip surat.

Proyek ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game aplikasi pengetahuan arsip surat yang dapat membantu SKPD Terpadu Provinsi Banten dalam tata cara pengetahuan mengelola surat masuk, surat keluar, dan kode jenis secara digital. Aplikasi ini diharapkan semoga dapat mempermudah proses kerja pegawai lama/baru, meningkatkan efisiensi waktu, serta memberikan kenyamanan dalam pemahaman pengetahuan arsip surat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Game Aplikasi

Game berasal dari kata Bahasa Inggris yang berarti “Permainan”. Game dapat diartikan sebagai kegiatan penghibur diri dimana terdapat peraturan-peraturan yang bertujuan untuk membatasi pengguna sehingga mencapai tujuan game tersebut. Game memiliki manfaat salah satunya meningkatkan keterampilan serta melatih kelincahan intelektual pengguna [5]

Aplikasi adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu pada perangkat komputer atau perangkat seluler. Aplikasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berkomunikasi, bekerja, belajar, atau bersenang-senang.

Sedangkan Game Aplikasi merupakan sebuah permainan yang dirancang untuk menggali bakat serta menarik minat pengguna untuk mempelajari game pengetahuan arsip surat, sehingga permainan dapat berfungsi tidak hanya sebagai media penghibur melainkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Game Aplikasi adalah bentuk permainan yang sangat fleksibel dan mudah diakses. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, game aplikasi terus berkembang dan menawarkan pengalaman yang semakin menarik dan inovatif.

2.2. Construct 2

Construct 2 menjadi sebuah alat pembuatan game khusus untuk platform 2D dengan menggunakan HTML5. Software ini cukup menarik karena tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman apapun untuk menggunakannya. Cukup mempelajari algoritma pemrograman dasar, kemudian cukup mengembangkan Game sederhana dengan software Construct 2 [6]

2.3. Pengetahuan Arsip Surat

Arsip surat didefinisikan sebagai rekaman informasi tertulis yang diterima atau dikirim oleh suatu organisasi dalam pelaksanaan kegiatannya dan memiliki nilai guna tertentu sehingga perlu dikelola secara sistematis [7] Pemahaman mengenai nilai guna arsip (primer dan sekunder) menjadi dasar dalam proses pengelolaan.

Arsip surat dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria, seperti tingkat keamanan (rahasia, terbatas, biasa), sifat informasi (keuangan, kepegawaian, korespondensi), dan format (fisik, digital) [8] Pengenalan jenis-jenis arsip membantu dalam menentukan perlakuan pengelolaan yang tepat.

Pengelolaan arsip surat yang baik mengikuti standar dan prosedur tertentu, meliputi pencatatan (registrasi), pengklasifikasian (pengkodean), penataan (penyimpanan), penemuan kembali (indexing), pemeliharaan, dan penyusutan [9] Standarisasi ini

bertujuan untuk memastikan efisiensi, keamanan, dan keautentikan arsip.

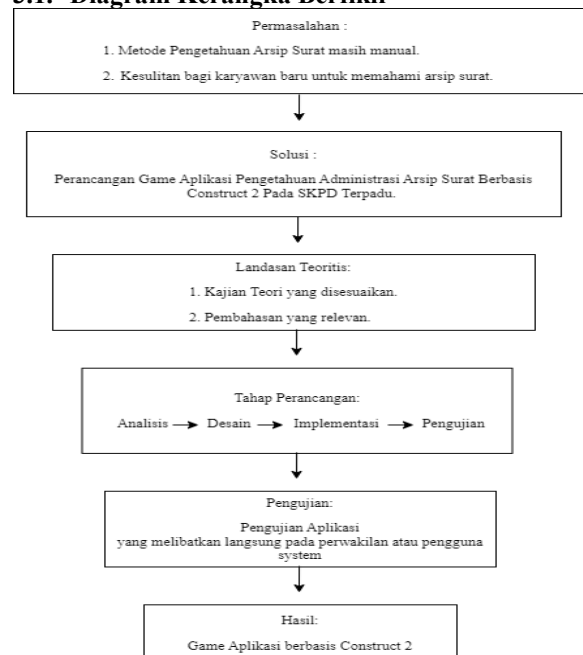
2.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bidang administrasi perkantoran telah banyak dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam memahami konsep kearsipan. Studi oleh Wulandari dan Prasetyo menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata kelola surat masuk dan surat keluar, dengan presentasi materi yang lebih menarik dan mudah dicerna. Penelitian oleh Maulida dan Hidayat mengembangkan media berbasis Android untuk pelatihan administrasi kearsipan, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta pelatihan, terutama dalam pengklasifikasian arsip.

Sementara itu, studi dari Rahmawati dan Nugroho menekankan pentingnya penerapan model pengembangan ADDIE dalam merancang media pembelajaran digital, karena model ini memberikan pendekatan sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Penelitian oleh Sari dan Yuniarti juga mendukung bahwa game edukasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan retensi informasi di bidang administrasi perkantoran. Penelitian-penelitian tersebut memberikan landasan kuat bahwa pengembangan aplikasi berbasis game sangat relevan dan potensial untuk diterapkan dalam pelatihan administrasi arsip bagi pegawai, mahasiswa, maupun masyarakat umum.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Diagram Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai alur yang berperan dalam pembuatan aplikasi, mulai dari identifikasi masalah, metode dan software yang digunakan, pengujian, implementasi, dan hasil [10]

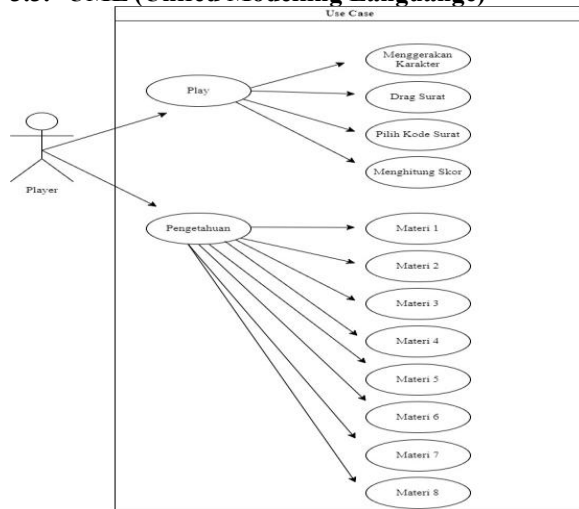
Kerangka berpikir dalam proses pembuatan Game dimulai dengan identifikasi masalah untuk memahami kebutuhan pengguna dan tujuan proyek. Selanjutnya, metode yang tepat ditentukan, diikuti dengan pengolahan data yang mendukung proses pembuatan [11]

3.2. Rumusan dan Solusi Kebutuhan

Masalah yang telah diidentifikasi peneliti pada tempat penelitian menghasilkan sebuah solusi untuk mengembangkan dan membuat karya baru dengan menciptakan sebuah Game Aplikasi Pengetahuan Administrasi Arsip Surat yang dapat membantu karyawan baru/lama untuk mengetahui apa saja yang akan di pelajari dan mengetahui pengelolaan surat, jenis surat dan kode surat.

Solusi yang diusulkan adalah pengembangan Game Aplikasi menggunakan Construct 2, agar karyawan baru/lama bisa meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang arsip surat.

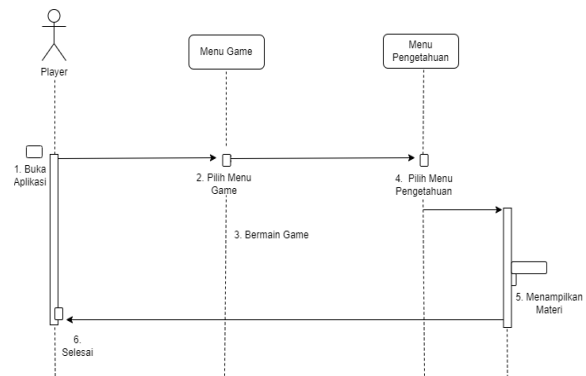
3.3. UML (Unified Modelling Language)



Gambar 2. Use Case Diagram

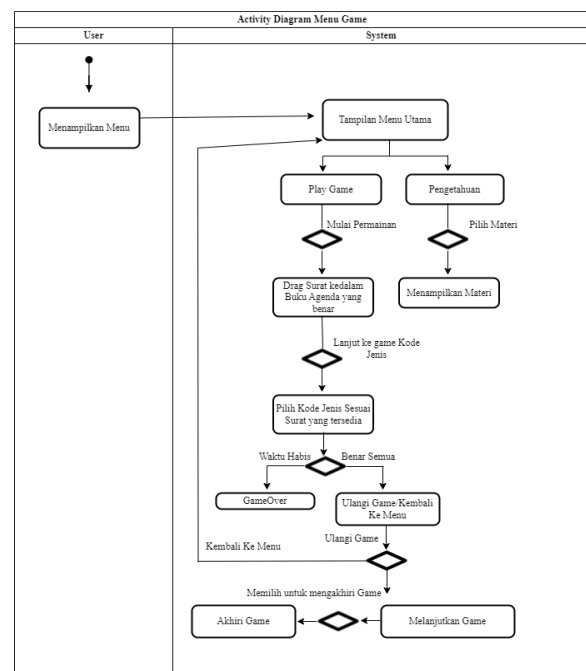
Diagram Use Case di atas menggambarkan interaksi antara aktor Player dengan sistem aplikasi Game Pengetahuan Administrasi Arsip. Terdapat dua fungsi utama yang dapat diakses oleh pemain, yaitu Play dan Pengetahuan. Dalam menu Play, pemain dapat melakukan berbagai aktivitas seperti menggerakkan karakter, men-drag surat, memilih kode surat, serta menghitung skor, yang semuanya merupakan bagian dari aktivitas game interaktif untuk mengenalkan arsip surat. Sementara itu, pada menu Pengetahuan, pemain dapat mengakses delapan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yaitu Materi 1 hingga Materi 8, yang berisi informasi mengenai konsep dan praktik administrasi arsip surat kantor. Diagram ini menunjukkan bahwa aplikasi

tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai sumber materi pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh pengguna.



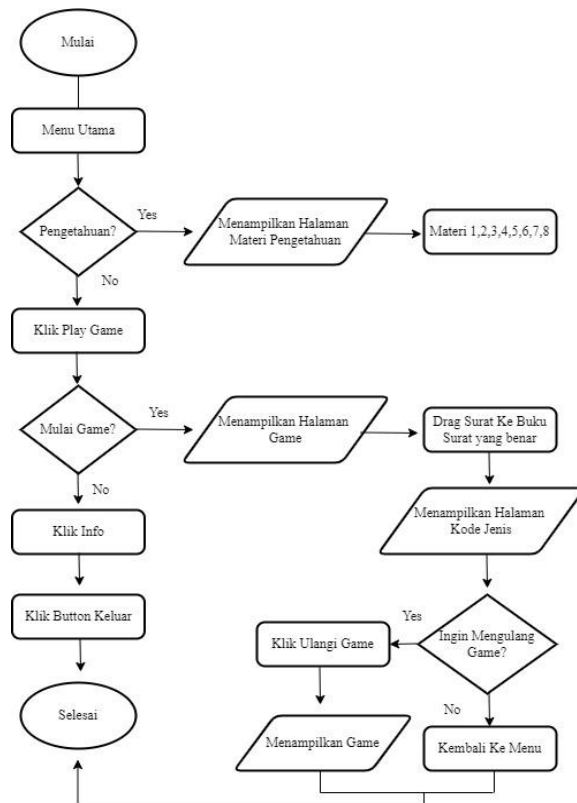
Gambar 3. Sequence Diagram

Diagram sequence di atas menggambarkan alur interaksi pengguna (Player) dengan sistem aplikasi Game Pengetahuan Administrasi Arsip. Proses dimulai saat pemain membuka aplikasi, lalu memilih Menu Game untuk mulai bermain. Setelah itu, pemain menjalankan aktivitas bermain game yang bersifat interaktif. Selanjutnya, pengguna juga dapat beralih ke Menu Pengetahuan untuk memilih materi pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi. Sistem kemudian akan menampilkan materi sesuai pilihan pengguna. Setelah menyelesaikan interaksi baik dalam bermain maupun pembelajaran, pengguna dapat menutup atau menyelesaikan aplikasi. Diagram ini menunjukkan alur sistem yang sederhana namun efektif, yang menggabungkan elemen edukatif dan hiburan secara terstruktur dalam satu aplikasi pembelajaran digital.



Gambar 4. Activity Diagram

Diagram aktivitas di atas menggambarkan alur proses penggunaan Menu Game dalam aplikasi Game Pengetahuan Administrasi Arsip. Proses diawali oleh pengguna dengan menampilkan menu utama, lalu memilih antara Play Game atau Menu Pengetahuan. Jika memilih Play Game, sistem akan memasuki mode permainan, di mana pengguna diminta untuk men-drag surat ke dalam kotak arsip yang sesuai dan kemudian memasukkan kode jenis surat. Setelah itu, sistem akan mengevaluasi apakah kode yang dimasukkan benar atau salah. Jika benar, pengguna dapat melanjutkan game; namun jika salah, akan muncul kondisi Game Over yang memberikan pilihan untuk mengulang game, kembali ke menu utama, atau mengakhiri game. Sebaliknya, jika pengguna memilih Menu Pengetahuan, sistem akan langsung menampilkan materi pembelajaran. Diagram ini mencerminkan integrasi antara aspek edukasi dan hiburan dalam aplikasi, dengan alur yang terstruktur untuk memudahkan pemain dalam memahami konten administrasi arsip secara interaktif.



Gambar 5. Flowchart

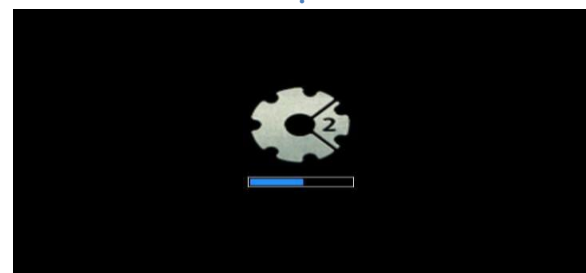
Diagram alir (flowchart) di atas menggambarkan alur logika dari aplikasi Game Pengetahuan Administrasi Arsip. Proses dimulai dari tampilan Menu Utama, di mana pengguna dapat memilih menu Pengetahuan atau Play Game. Jika memilih Pengetahuan, sistem akan menampilkan halaman materi yang terdiri dari Materi 1 hingga Materi 8. Jika pengguna memilih Play Game, maka sistem menampilkan halaman game di mana pengguna harus men-drag surat ke buku surat yang

benar dan memasukkan kode jenis surat. Setelah permainan berlangsung, pengguna diberikan opsi untuk mengulang game atau kembali ke menu utama. Jika pengguna tidak ingin memulai game, mereka dapat memilih opsi Info atau menekan Button Keluar, yang akan mengakhiri aplikasi. Diagram ini menggambarkan struktur navigasi aplikasi secara keseluruhan, menekankan pada dua elemen utama: pembelajaran teori melalui materi dan praktik interaktif melalui game, sehingga mendukung pembelajaran arsip secara menyeluruh dan menyenangkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Panduan Penggunaan Aplikasi

Langkah berikutnya jika proses instalasi sudah berhasil, langsung saja buka aplikasinya.



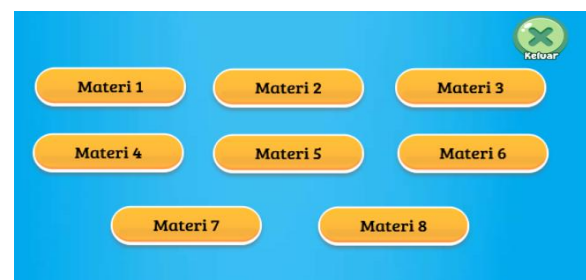
Gambar 6. Buka Aplikasi

Selanjutnya dibagian awal terdapat menu utama yang berisi tombol play, pengetahuan, info dan keluar.



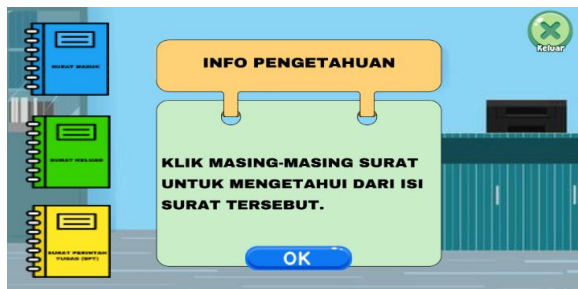
Gambar 7. Menu Utama

Klik tombol pengetahuan akan menampilkan menu materi 1-8.



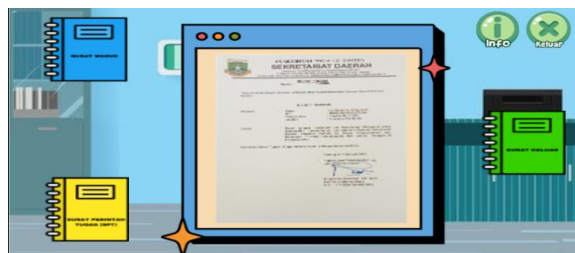
Gambar 8. Menu Pengetahuan

Klik tombol Materi 1-8 untuk melihat isi dari menu pengetahuan tersebut.



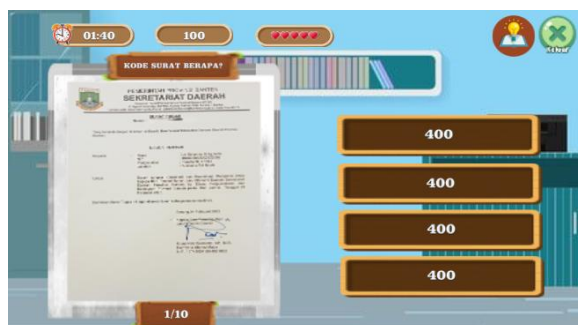
Gambar 9. Menu Materi

Selanjutnya klik tombol play untuk bermain game yang menu game ada surat yang akan di drag ke buku surat yang benar.



Gambar 10. Menu Play

Jika surat benar akan diarahkan ke kode jenis yang berisi kode klasifikasi masing masing surat. Cara Bermain cukup tap kode jenis sesuai surat yang tertera di layar.



Gambar 11. Menu Kode Jenis

Setelah menyelesaikan game tersebut akan mendapatkan reward dan sebaliknya kalau kalah tidak akan mendapatkan reward.



Gambar 12. Menu Reward

4.2. Testing

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan game aplikasi pengetahuan arsip surat dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini adalah tahap pengujian kebutuhan aplikasi yaitu pengujian yang dilakukan oleh para karyawan untuk mengetahui game aplikasi pengetahuan arsip surat kita bisa berjalan dengan baik atau tidak. Setelah pengujian kebutuhan aplikasi dilakukan, pengujian berikutnya adalah pengujian User Interface atau pengujian tampilan aplikasi. Pengujian ini yaitu pengujian kepada karyawan SKPD Terpadu. Pengujian ini dilakukan di kantor. Pada tahap pengujian ini karyawan menggunakan Perangkat yang telah di instal game aplikasi pengetahuan arsip surat kemudian karyawan mengisi angket yang sudah disediakan peneliti. dari data yang diperoleh karyawan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada game aplikasi. Data hasil pengujian dijelaskan pada bagian deskripsi data.

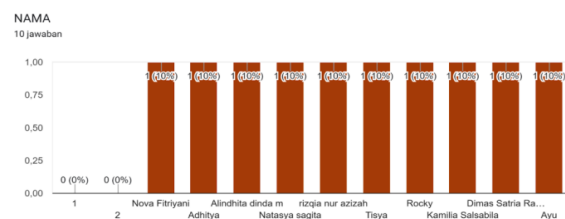
4.3. Testing Kebutuhan User

Pengujian kebutuhan aplikasi dilakukan oleh 10 responden. Pertanyaan terdiri dari 5 pertanyaan yang bersifat kombinasi. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 10 responden.

Tabel 1. Testing Kebutuhan User

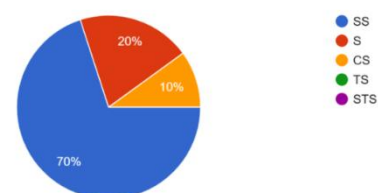
No	Pertanyaan
1	Game ini membantu saya menjadi lebih efektif dalam pemahaman surat.
2	Game ini membantu saya lebih termotivasi dalam memahami tata cara pengelolaan surat.
3	Game ini sangat berguna dalam uji coba karyawan baru.
4	Game ini menghemat waktu saya dalam proses belajar pemahaman prosedur surat.
5	Setelah menggunakan game aplikasi ini saya lebih senang belajar tentang pemahaman surat.

Berikut adalah diagram responden data kuisioner:



Gambar 13.1 Diagram Responden

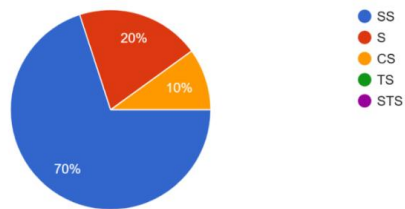
1. Game ini membantu saya menjadi lebih efektif dalam pemahaman surat.
10 jawaban



Gambar 14. Diagram Presentase Jawaban

Gambar diatas menyimpulkan bahwa dari presentase nilai 70% memilih sangat setuju, 20% memilih setuju dan 10% memilih cukup setuju.

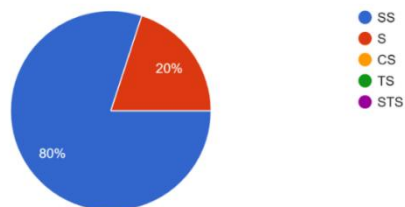
2. Game ini membantu saya lebih termotivasi dalam memahami tata
10 jawaban



Gambar 15. Diagram Presentase Jawaban

Gambar diatas menyimpulkan bahwa dari presentase nilai 70% memilih sangat setuju, 20% memilih setuju dan 10% memilih cukup setuju.

3. Game ini sangat berguna dalam uji coba karyawan baru.
10 jawaban



Gambar 16. Diagram Presentase Jawaban

Gambar diatas menyimpulkan bahwa dari presentase nilai 80% memilih sangat setuju dan 20% memilih setuju.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Game aplikasi Pengetahuan Administrasi Arsip Surat Berbasis Construct 2 telah berhasil dikembangkan sebagai media edukasi interaktif yang menarik. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna memahami dan menguasai konsep-konsep dasar administrasi arsip surat kantor, termasuk klasifikasi, sistem penyimpanan dan prosedur pengelolaan surat. Dengan memanfaatkan Construct 2, pengembangan game menjadi lebih efisien dan memungkinkan implementasi fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan umpan balik langsung.

Penerapan dalam aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pengguna. Elemen-elemen seperti skor dan tantangan membuat proses pembelajaran tidak monoton dan mendorong pengguna untuk terus berlatih. Game ini menyediakan lingkungan yang aman untuk eksplorasi dan kesalahan, di mana pengguna dapat belajar dari kesalahan mereka tanpa konsekuensi dunia nyata. Secara keseluruhan, aplikasi ini merupakan solusi inovatif untuk penyampaian materi administrasi arsip yang seringkali dianggap kering dan kompleks, menjadikannya lebih mudah diakses dan dipahami

oleh berbagai kalangan, mulai dari siswa hingga staf kantor.

Berdasarkan hasil pengembangan dan potensi aplikasi, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

Jika memungkinkan, implementasikan fitur personalisasi di mana game dapat menyesuaikan tingkat kesulitan atau jenis materi berdasarkan performa dan kebutuhan pengguna.

Lakukan uji coba yang lebih ekstensif dengan target pengguna yang beragam untuk mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan, baik dari sisi fungsionalitas maupun daya tarik.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan aplikasi game Pengetahuan Administrasi Arsip Surat Berbasis Construct 2 dapat menjadi media pembelajaran yang lebih komprehensif, menarik, dan relevan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asiqin, Z., Nugroho, K. S., & Widyastuti, Y. (2014). Hubungan Etika Moralitas Dan Budaya Malu Terhadap Profesionalisme Pegawai Pemerintahan Di Kantor Kecamatan Pakuhaji Kabupaten Tangerang (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- [2] Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal).
- [3] Madhrozji, T., & Effiyaldi, E. (2019). Analisis dan perancangan sistem informasi
- [4] administrasi arsip berbasis web pada kantor biro PBMD setda provinsi jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 4(3), 244-254.
- [5] Basya, M. R., & Puspasari, D. (2021). Analisis Pengelolaan Arsip di Kantor Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 439-453.
- [6] Fathurrahman, M. (2018). Pentingnya arsip sebagai sumber informasi. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 3(2), 215-225.
- [7] Setiawan, A., & Wulandari, R. (2020). Efektivitas Pengelolaan Arsip Surat dalam
- [8] Meningkatkan Kinerja Organisasi. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, 7(2), 105-114.
- [9] Haryanto, T. (2018). Analisis Kendala dalam Pengelolaan Arsip Surat di Lingkungan Pemerintah Daerah. *Jurnal Kearsipan*, 13(1), 25-36.
- [10] Kusuma, I. R., & Fitriani, A. (2021). Implementasi Sistem Informasi Kearsipan Digital dalam Meningkatkan Efisiensi Kerja. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(3), 547-556.
- [11] Pratama, Y. W., & Dewi, E. N. (2019). Pemanfaatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 187-196.