

INTISARI

Dalam karya tulis membangun Game Puzzle Rumah Adat Indonesia Berbasis Android ini dibuat sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran yang *efektif* bagi anak-anak. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan dan kemampuan daya ingat bagi pengguna game yaitu anak-anak dalam melestarikan adat istiadat, terutama mengenali Rumah Adat di semua Provinsi Indonesia

Dalam pembangunan aplikasi ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java SE (Standard Edition) dengan basis data menggunakan SQLite. Dimana J2SE sebagai alat yang digunakan untuk mengetikkan kode program dan SQLite digunakan untuk menyimpan hasil permainan yang telah di mainkan. Karena menggunakan SQLite penggunaan memori tidak begitu besar.

Dengan adanya pemanfaatan teknologi yang ada sekarang ini diharapkan pembuatan game berbasis edukasi ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran untuk anak – anak. Game untuk Smartphone Android ini lebih mudah dalam pemakaiannya, sehingga dapat mempermudah anak-anak dalam belajar mengenali Rumah Adat Di berbagai Provinsi Indonesia. Sehingga kebudayaan yang diwariskan leluhur kita dulu tidak hilang begitu saja di era modern sekarang ini.

Kata Kunci: Android, Game Puzzle edukasi, java SE, Rumah adat, SmartPhone, SQLite .