

ABSTRAK

Museum Geologi merupakan museum bersejarah yang terdapat banyak koleksi purba seperti fosil makhluk-makhluk purba yang sudah punah, bebatuan, dan mineral. Segala bentuk media informasi yang ada di Museum geologi bandung, yang mempermudah pengunjung untuk mengetahui sejarah-sejarah yang terdapat dalam koleksi bebatuan di Museum. Namun belum adanya inovasi teknologi informasi yang lebih menarik dan interaktif untuk wisatawan disana yang masih menggunakan media informasi secara konvensional. Untuk itu penulis merancang aplikasi game edukasi yang dapat mengoptimalkan media pembelajaran dalam mempelajari koleksi bebatuan mineral di Museum Geologi Bandung. Sistem dibuat dengan metode GDLC dengan software Unity 3D, dan perencanaan pengujian dilakukan dengan menggunakan Black Box.

Kata-kata Kunci: Game, GDLC, Unity, Black Box, Mineral.