

PROPOSAL
HIBAH PENELITIAN INTERNAL
BERBASIS RENSTRA PENELITIAN DAN PKM 2026–2030



JUDUL PENELITIAN

**HULONTHALO QUEST: PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN PELESTARIAN BUDAYA
GORONTALO BAGI GENERASI MUDA**

Ketua Tim: Basri Umar, S.Kom., M.Kom
NIDN/NIDK/NUPTK: 1612129301
Program Studi/Fakultas: Teknologi Informasi / Teknik

**LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN, DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (LP3M)
UNIVERSITAS GORONTALO
2026**

A. IDENTITAS USULAN

Judul Penelitian	HULONTHALO QUEST: Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Gamifikasi sebagai Media Edukasi dan Pelestarian Budaya Gorontalo bagi Generasi Muda
Ketua Tim	Nama: Basri Umar, S.Kom., M.Kom NIDN/NIDK/NUPTK: 1612129301 Program Studi/Fakultas: Teknologi Informasi / Teknik
Anggota Tim	1. Saprina Mamase, S.Si., M.Kom (NIDN 0928099102); 2. Zainudin Husain, S.Kom., M.Kom (NIDN 0911128703) 3. Irwan Karim, S.Si., M.T. (NIDN 0902127103); 4. Saiful Bahri Musa, S.T., M.Kom (NIDN 0913097902)
Mahasiswa yang terlibat (jika ada)	1. Muhamad Zulfikar Zain — NIM UG54B25012 (Petugas Survei/Pengumpulan Data Kebutuhan Pengguna) 2. ARYA ALGHIFARI RISDIAN - NIM UG54B25015 2. (Petugas Survei/Pengumpulan Data Kebutuhan Pengguna)
Kelompok Riset (jika sudah terbentuk)	Belum terbentuk secara formal; diusulkan sebagai embrio Kelompok Riset Teknologi, Digitalisasi, dan Budaya LP3M UNIGO
Lama Pelaksanaan	6 bulan
Dana yang Diusulkan	Rp 5.000.000,- (lima juta rupiah)

B. KESESUAIAN DENGAN RENSTRA PENELITIAN DAN PKM

Bagian ini dibuat singkat agar setiap proposal dapat langsung dipetakan pada arah penelitian Universitas Gorontalo.

Bidang/Rumpun Unggulan	☐ Pertanian & Pangan ☐ Perikanan & Kelautan ☐ Lingkungan ☐ Kesehatan ☐ Pendidikan ☐ Ekonomi & UMKM ☐ Pariwisata ☒ Teknologi & Digitalisasi ☒ Sosial Budaya ☐ Pembangunan Desa ☐ Lainnya:
Tema	Program Riset Unggulan Gorontalo — Teknologi dan Digitalisasi untuk Penguatan Sosial Budaya Lokal
Subtema	Pengembangan aplikasi mobile berbasis gamifikasi untuk edukasi dan pelestarian budaya Hulonthalo (Gorontalo) bagi generasi muda
Tahap dalam Roadmap	☐ Identifikasi/Baseline ☐ Eksploratif/Dasar ☒ Terapan ☒ Pengembangan ☐ Validasi ☐ Proteksi HKI ☐ Hilirisasi/Pemanfaatan ☐ Dampak
Keterkaitan dengan Potensi/Permasalahan	Menurunnya minat dan pemahaman generasi muda

Gorontalo	Gorontalo terhadap bahasa, adat istiadat, kesenian, dan kearifan lokal Hulonthalo, serta minimnya media edukasi budaya berbasis digital yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat mobile.
Keterkaitan dengan SDGs (jika relevan)	Mendukung SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 11 (Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan — pelestarian warisan budaya), dan SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur).
Sifat Penelitian	☐ Individual ☒ Kelompok Riset ☒ Lintas Prodi/Multidisiplin ☐ Kolaborasi dengan Mitra

C. RINGKASAN

Tuliskan masalah, tujuan, metode, luaran utama, serta kontribusi penelitian terhadap roadmap. Maksimal 300 kata.

Generasi muda Gorontalo menunjukkan kecenderungan menurun dalam memahami dan melestarikan budaya Hulonthalo, seperti bahasa, adat istiadat, kesenian, dan kuliner lokal, sementara media edukasi budaya berbasis digital yang interaktif masih sangat terbatas.

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan prototipe aplikasi mobile bernama Hulonthalo Quest yang mengemas konten budaya Gorontalo ke dalam mekanisme gamifikasi berupa quest, level, lencana, dan papan peringkat.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Game Development Life Cycle (GDLC), meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan evaluasi bersama siswa, mahasiswa, dan pemangku budaya setempat.

Luaran utama penelitian ini berupa prototipe aplikasi Android, basis data konten budaya Hulonthalo, modul edukasi budaya digital, serta artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi.

Penelitian ini berkontribusi pada Program Riset Unggulan Gorontalo bidang teknologi dan sosial budaya, serta mendukung fase Konsolidasi dan Fondasi Renop LP3M UNIGO tahun 2026 dan program Desa Digital Mo'odelo pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: android; edukasi budaya; aplikasi mobile; budaya Hulonthalo; kearifan lokal Gorontalo

D. LATAR BELAKANG DAN PERMASALAHAN

Jelaskan secara ringkas: masalah yang diteliti, kondisi/temuan sebelumnya, alasan pentingnya penelitian, serta kaitannya dengan potensi atau kebutuhan daerah dan/atau bidang keilmuan. Maksimal 2 halaman.

Provinsi Gorontalo memiliki kekayaan budaya Hulonthalo yang mencakup bahasa daerah, adat istiadat (seperti adat Molalunga dan Molonthalo), kesenian tradisional, kuliner khas, serta nilai-nilai kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, arus digitalisasi dan globalisasi menyebabkan sebagian generasi muda semakin jarang menggunakan bahasa daerah dan kurang mengenal adat istiadat serta kesenian lokal mereka sendiri.

Media edukasi budaya yang tersedia saat ini masih didominasi oleh buku, modul cetak, dan kegiatan tatap muka yang kurang menarik bagi generasi muda yang tumbuh dengan perangkat mobile dan gawai. Padahal, generasi muda menghabiskan sebagian besar waktu mereka berinteraksi dengan aplikasi mobile, termasuk permainan (game) digital.

Pendekatan gamifikasi, yaitu penerapan elemen dan mekanisme permainan (poin, level, lencana, papan peringkat, dan misi/quest) ke dalam konteks non-permainan, telah terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam proses belajar pada berbagai bidang, termasuk edukasi budaya dan bahasa daerah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah media edukasi budaya berbasis aplikasi mobile yang memadukan konten budaya Hulonthalo dengan mekanisme gamifikasi agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebiasaan digital generasi muda saat ini.

Penelitian ini selaras dengan Rencana Strategis dan Rencana Operasional LP3M Universitas Gorontalo Tahun 2026–2030, khususnya pada Program Riset Unggulan Gorontalo bidang teknologi dan sosial budaya, serta berpotensi diintegrasikan dengan program Desa Digital Mo'odelo dan Kuliah Kerja Pengabdian (KKP) tematik literasi digital budaya pada tahap pengembangan berikutnya.

Dengan demikian, pengembangan aplikasi Hulonthalo Quest diharapkan dapat menjadi salah satu instrumen pelestarian budaya Gorontalo berbasis teknologi digital yang berkelanjutan, sekaligus memberikan kontribusi keilmuan pada bidang rekayasa perangkat lunak dan teknologi pendidikan.

E. POSISI PENELITIAN DALAM ROADMAP

Tidak perlu membuat roadmap panjang. Cukup tunjukkan penelitian ini berada di tahap mana, berasal dari penelitian apa, dan akan dilanjutkan ke arah apa.

Penelitian/temuan sebelumnya yang menjadi dasar	Belum terdapat penelitian internal LP3M yang secara khusus mengangkat gamifikasi budaya Hulonthalo; penelitian ini merujuk pada arah program literasi digital dan Desa Digital Mo'odelo dalam Renop LP3M 2026–2030 yang menekankan digitalisasi berbasis kearifan lokal.
Posisi penelitian tahun ini	Tahap awal (eksploratif-terapan) pengembangan prototipe aplikasi Hulonthalo Quest pada tahun 2026, sejalan dengan fase Konsolidasi dan Fondasi Renop LP3M UNIGO 2026–2030.
Rencana pengembangan berikutnya	Pengujian dan penyempurnaan aplikasi, perluasan konten budaya, integrasi dengan program Desa Digital Mo'odelo dan KKP tematik, serta penajakan HKI dan publikasi ilmiah pada tahun-tahun berikutnya.
Kontribusi terhadap bidang/tema/kelompok riset	Memperkuat kelompok riset Teknologi dan Digitalisasi LP3M serta mendukung Program Riset Unggulan Gorontalo bidang teknologi dan sosial budaya.

F. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

- Merancang dan mengembangkan prototipe aplikasi mobile Hulonthalo Quest berbasis gamifikasi sebagai media edukasi budaya Gorontalo.
- Mengintegrasikan unsur budaya Hulonthalo (bahasa, adat istiadat, kesenian, kuliner, dan sejarah) ke dalam mekanisme permainan (quest, level, lencana, dan papan peringkat) yang interaktif.
- Menguji tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan (usability), dan efektivitas aplikasi sebagai media edukasi budaya bagi generasi muda Gorontalo.

2. Manfaat

Bagi generasi muda: menyediakan media belajar budaya Hulonthalo yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat mobile.

Bagi dunia pendidikan dan pemerintah daerah: menjadi alternatif media edukasi budaya di sekolah serta mendukung program pelestarian budaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

Bagi Universitas Gorontalo dan LP3M: menghasilkan luaran penelitian, produk aplikasi, dan potensi HKI yang mendukung capaian Renstra LP3M 2026–2030.

G. METODE PENELITIAN

Jelaskan secara sederhana dan sesuai karakter penelitian: desain/pendekatan, subjek/objek atau sumber data, tahapan penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Maksimal 2 halaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Game Development Life Cycle (GDLC), yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan (development), pengujian (testing), dan evaluasi.

Subjek penelitian meliputi siswa SMA/SMK dan mahasiswa di Gorontalo sebagai calon pengguna, serta budayawan/pemangku adat Hulonthalo dan guru sebagai narasumber validasi konten budaya.

Tahap analisis dilakukan melalui studi literatur dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan konten budaya (bahasa, adat istiadat, kesenian, kuliner, dan sejarah) serta kebutuhan fungsional aplikasi.

Tahap desain mencakup perancangan alur permainan (game flow), storyboard, mekanisme quest, level, lencana (badge), dan papan peringkat (leaderboard), serta perancangan antarmuka pengguna (UI/UX).

Tahap pengembangan dilakukan menggunakan kerangka kerja pengembangan aplikasi mobile lintas platform (Flutter) dengan basis data konten budaya yang telah divalidasi oleh narasumber.

Pengujian aplikasi dilakukan melalui pengujian fungsional (black-box testing) dan pengujian usability menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) kepada responden siswa/mahasiswa.

Data kualitatif dari wawancara dan validasi konten dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif hasil pengujian usability dianalisis secara deskriptif untuk menilai tingkat penerimaan pengguna.

Hasil pengujian digunakan sebagai dasar penyempurnaan prototipe aplikasi Hulonthalo Quest sebelum diarahkan pada tahap pemanfaatan lebih lanjut.

H. TARGET LUARAN DAN ARAH PEMANFAATAN

Pilih hanya luaran yang realistis. Tidak semua penelitian wajib menghasilkan paten atau prototipe.

Jenis Luaran	Target	Status yang Ditargetkan	Keterangan
Publikasi ilmiah	☒	☐ Draft ☐ Submitted ☐ Accepted/Published	1 artikel pada jurnal nasional terakreditasi SINTA
HKI/Hak Cipta	☒	☐ Draft ☒ Diajukan ☐ Terdaftar/Granted	1 pendaftaran Hak Cipta atas source code aplikasi Hulonthalo Quest
Paten/Paten Sederhana	☐	☐ Potensi ☐ Diajukan ☐ Granted	Tidak ditargetkan pada tahap ini
Model/Metode/Formula/Desain	☒	☐ Awal ☒ Tervalidasi	Model konten dan mekanisme gamifikasi budaya Hulonthalo
Prototipe/Aplikasi/Produk/Teknologi	☒	☒ Awal ☐ Uji/Validasi ☐ Siap dimanfaatkan	Prototipe aplikasi mobile Hulonthalo Quest (Android)
Dataset/Peta/Baseline	☒	☒ Tersusun ☐ Tervalidasi	Basis data konten budaya Hulonthalo (bahasa, adat istiadat, kesenian, kuliner, dan sejarah)
Rekomendasi/Policy Brief	☐	☐ Draft ☐ Disampaikan ke pengguna	Tidak ditargetkan pada tahap ini

Luaran lainnya	☒	Modul edukasi budaya digital	Modul pembelajaran budaya untuk sekolah dan desa binaan LP3M
----------------	-------------------------------------	------------------------------	--

Calon pengguna/penerima manfaat hasil penelitian (jika ada): Siswa SMA/SMK dan mahasiswa di Gorontalo, guru dan sekolah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, serta komunitas dan desa binaan LP3M UNIGO

Potensi tindak lanjut hasil: ☒ Penelitian lanjutan ☒ PkM/KKP ☒ Mitra pengguna ☒ Hilirisasi ☒ Pembelajaran ☐ Lainnya:

I. KOLABORASI DAN KETERLIBATAN

Lintas program studi/disiplin (jika ada)	-
Mitra penelitian/pengguna (jika ada)	-
Peran mahasiswa	Mahasiswa (Muhamad Zulfikar Zain dan aya) berperan sebagai petugas survei kebutuhan pengguna dan pelaksana uji coba aplikasi kepada responden.
Potensi integrasi ke pembelajaran	Dapat diintegrasikan sebagai studi kasus pada mata kuliah Pengembangan Aplikasi Mobile dan Rekayasa Perangkat Lunak.
Potensi penerapan melalui PkM/KKP	Berpotensi diterapkan melalui kegiatan PkM/KKP tematik literasi digital budaya di desa/komunitas binaan LP3M, termasuk Desa Digital Mo'odelo.

J. JADWAL PELAKSANAAN

No.	Kegiatan	Bln 1	Bln 2	Bln 3	Bln 4	Bln 5	Bln 6
1	Persiapan	✓					
2	Pengumpulan/Pelaksanaan		✓	✓			
3	Analisis/Validasi			✓	✓		
4	Penyusunan Luaran					✓	
5	Pelaporan						✓

Jumlah bulan dapat disesuaikan dengan periode hibah.

K. RENCANA ANGGARAN

No.	Komponen	Jumlah (Rp)
1	Bahan/keperluan penelitian	Rp 1.000.000
2	Pengumpulan data/pelaksanaan penelitian	Rp 1.000.000
3	Transportasi/perjalanan	Rp 1.000.000
4	Pengolahan/analisis data dan penunjang	Rp 1.000.000
5	Luaran/publikasi/HKI	Rp 1.000.000

	TOTAL	Rp 5.000.000
--	--------------	---------------------

L. DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian Masyarakat Universitas Gorontalo. (2026). *Rencana Strategis dan Rencana Operasional LP3M Universitas Gorontalo Tahun 2026–2030*. LP3M UNIGO.
- Purnomo, D., Aprilia, A. M., & Turmudi, A. (2025). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam aplikasi mobile untuk pengenalan cagar budaya Pernalang. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik (JIMTEK)*, 5(2), 187–196.
- Widarti, E., Erkamim, M., Wartono, W., Saifuddin, S., & Syahputra, R. A. (2025). Inovasi digital pembelajaran budaya: Aplikasi mobile berbasis gamifikasi untuk unggah-ungguh bahasa Jawa. *JURTI*, 9(2), 155–163.

M. PERNYATAAN KETUA TIM

Saya menyatakan bahwa proposal ini disusun sesuai dengan ketentuan Hibah Penelitian Internal dan bersedia melaksanakan penelitian serta memenuhi target luaran yang ditetapkan.

Limboto, 20 September 2026

Ketua Tim,



(Basri Umar, S.Kom., M.Kom)

NIDN/NIDK/NUPTK 1612129301

LAMPIRAN INTERNAL LP3M – PETA CEPAT PENILAIAN KESESUAIAN RENSTRA

Bagian ini dapat digunakan reviewer/LP3M. Dosen tidak perlu membuat dokumen tambahan.

Aspek	Yang Dicek	Skor	Catatan Reviewer
Kesesuaian bidang/tema	Proposal dapat dipetakan ke bidang, tema/subtema atau pengembangan disiplin yang relevan	0–20	
Kesinambungan roadmap	Posisi penelitian dan arah lanjutannya jelas	0–20	
Relevansi masalah	Relevan dengan kepakaran, potensi/kebutuhan daerah, pembangunan atau SDGs sesuai karakter penelitian	0–15	
Metode & kelayakan	Metode, waktu dan anggaran layak	0–20	
Luaran bertahap	Luaran sesuai tahap roadmap: publikasi/dataset/model/HKI/prototipe/validasi/pemanfaatan	0–15	
Kolaborasi & pemanfaatan	Ada peluang kolaborasi, mahasiswa, mitra, pembelajaran, PKM/KKP atau pemanfaatan hasil bila relevan	0–10	

TOTAL: / 100

Rekomendasi: ☐ Layak didanai ☐ Layak dengan perbaikan ☐ Belum layak

Catatan: Penelitian tidak harus menghasilkan seluruh jenis luaran. Penilaian mempertimbangkan kesesuaian luaran dengan tahap roadmap dan karakter penelitian.