

Sosialisai Aplikasi Cuki Go dengan Panduan Langkah Heuristik

Fithri Selva Jumeilah¹, Ema Laila², Adi Sutrisman³, Amir Yusuf⁴, Ibrahim Purwadinata⁵, Rayhan Faliq⁶

¹Teknologi Informatika Multimedia Digital, Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diserahkan: 08/11/2025 Direvisi: 18/12/2025 Diterima 04/01/2026 Keywords: Permainan Cuki, Heuristik, Minimax, Algoritma Pencarian, Saran Langkah	Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya tak benda yang memiliki nilai sejarah, sosial, dan edukatif. Salah satu permainan tradisional Palembang adalah Cuki, permainan papan yang pada masa lalu hanya dimainkan kalangan bangsawan, namun kini mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Minimnya dokumentasi serta kurangnya inovasi dalam pengembangan format modern menjadi tantangan dalam pelestariannya. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada pengembangan permainan Cuki ke dalam bentuk digital berbasis aplikasi mobile dengan tetap mempertahankan mekanisme asli. Implementasi algoritma Minimax digunakan sebagai bentuk kecerdasan buatan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang interaktif. Melalui pendekatan digital, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap permainan tradisional, menyediakan media interaktif yang mudah diakses, serta menunjukkan bahwa permainan lokal dapat bersaing dalam ekosistem digital dengan inovasi teknologi. Sosialisasi yang dilakukan juga menekankan pentingnya digitalisasi budaya sebagai upaya pelestarian jangka panjang dan penguatan pemahaman terhadap kearifan lokal. Hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi model pelestarian budaya berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman

Corresponding author email: fithri.selva.jumeilah@polsri.ac.id



Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license
Copyright@ Author (2026).

1. PENDAHULUAN

Komunitas Cuki Palembang adalah sebuah komunitas yang bergerak dalam upaya pelestarian dan pengenalan permainan tradisional Cuki, yang merupakan salah satu permainan papan khas Palembang [1]. Komunitas ini didirikan atas dasar kepedulian terhadap semakin hilangnya minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai budaya lokal, strategi, dan kebersamaan.

Permainan tradisional sendiri memiliki fungsi penting tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang menanamkan nilai-nilai sosial, sportivitas, dan kebersamaan dalam masyarakat [2]. Salah satu permainan khas Palembang adalah Cuki, permainan papan strategis khas Palembang yang kini mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Seiring perkembangan teknologi, dominasi permainan modern seperti mobile game dan virtual reality (VR) menyebabkan permainan tradisional kehilangan peminatnya [3].

Selama ini, Komunitas Cuki Palembang aktif melakukan berbagai kegiatan seperti pelatihan, demonstrasi permainan, serta partisipasi dalam event kebudayaan dan edukasi. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan Cuki kepada masyarakat luas. Namun, metode yang digunakan masih sangat konvensional, seperti penyampaian lisan dan praktik langsung tanpa adanya dokumentasi sistematis atau media interaktif yang dapat menjangkau khalayak yang lebih luas secara berkelanjutan[4].

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, tantangan utama yang dihadapi komunitas ini adalah kesenjangan antara metode pelestarian tradisional dan pola interaksi generasi muda yang kini lebih dekat dengan teknologi digital [5], [6]. Minimnya pengetahuan dan akses terhadap media digital menyebabkan upaya promosi permainan Cuki menjadi terbatas jangkauannya [7]. Selain itu, belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat membantu masyarakat, khususnya pemula, memahami aturan dan strategi permainan Cuki secara praktis dan menyenangkan. Sehingga adaptasi permainan tradisional ke dalam format digital menjadi salah satu cara strategis untuk menarik kembali minat generasi muda terhadap budaya lokal [8].

Saat ini permainan Cuki telah ditransformasikan menjadi permainan digital berbasis Android dengan nama Cuki Go. Cuki Go memiliki beberapa fitur andalan diantaranya adalah fitur multiplayer yang memungkinkan maksimal 4 pemain bermain secara bersamaan. Kemudian fitur single player, pemain dapat melakukan permainan dengan melawan komputer cerdas dengan 3 level kesulitan. Selanjutnya, fitur saran langkah heuristic yang memandu pemain dalam mengambil keputusan strategis, fitur ini berfungsi sebagai panduan otomatis berbasis kecerdasan buatan sederhana untuk membantu pemain pemula belajar bermain dari mana saja dan kapan saja secara mandiri [9]. Dengan adanya Cuki Go terutama fitur saran langkah dapat membantu Komunitas Cuki Palembang mensosialisasikan Cuki dan melestarikan budaya Palembang secara digital.

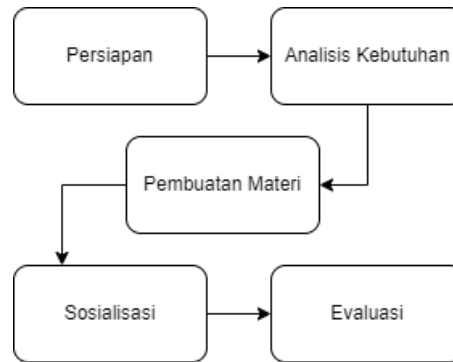
Kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan Cuki Go kepada Komunitas Cuki Palembang untuk membantu mereka memperkenalkan Cuki secara digital serta menumbuhkan minat pemain terutama generasi muda. Workshop dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang dimulai dari memperkenalkan Cuki Go, pendampingan penginstalan aplikasi, bermain bersama, tanya jawab dan evaluasi. Sosialisasi ini, diharapkan menjadi solusi bagi komunitas untuk membantu melestarikan permainan Cuki terutama pada generasi muda. Dengan Cuki Go, anak muda dapat mempelajari permainan Cuki secara mandiri tanpa harus menunggu ketika ada kegiatan sosialisasi konvensional.

Cuki Go dapat membantu memperkenalkan kembali permainan tradisional Palembang melalui media digital. Sehingga mampu membekali komunitas dan Masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk pelestarian budaya secara relevan dan berkelanjutan. Harapannya, permainan tidak hanya menjadi media hiburan bagi Masyarakat tetapi juga melestarikan kebudayaan. Diharapkan, dapat mempermudah komunitas mensosialisasikan Cuki kepada masyarakat terutama generasi muda.

2. METODE PELAKSANAAN

Memberikan sosialisasi untuk mengenalkan Cuki Go dengan saran langkah dinilai sebagai solusi yang dapat membantu Komunitas Cuki Palembang memandu masyarakat untuk memainkan cuki secara mandiri. Hal ini dinilai penting karena bisa mempermudah dan meningkatkan jangkauan komunitas membudidayakan permainan Cuki [10]. Melalui Cuki Go dengan dilengkapi saran langkah dapat membantu komunitas lebih efektif memperkenalkan aturan permainan, dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja.

Gambar 1 merupakan alur dari kegiatan program pengabdian terkait sosialisasi Cuki Go kepada Komunitas Cuki Palembang. Alur kegiatan terdiri dari lima tahapan, yaitu: Persiapan, Analisis kebutuhan, Pembuatan materi, Sosialisasi dan Evaluasi. Program ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan mitra secara aktif dalam seluruh proses kegiatan [11]. Komunitas tidak hanya menjadi peserta pada sosialisasi ini, tetapi juga terlibat dalam proses persiapan, analisis kebutuhan sampai dengan evaluasi. Para anggota komunitas juga berperan secara aktif memberikan masukan dan saran penyusunan dan penyempurnaan materi. Kegiatan ini memiliki beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

a) Persiapan

Pada tahapan ini dilakukan persiapan seperti mencari mitra yang sesuai dan mengidentifikasi masalah mitra dengan melakukan survei lapangan langsung ke Komunitas Cuki Palembang[12]. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan para pengurus dan anggota untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

b) Analisis Kebutuhan

Dari persiapan dilakukan analisis kebutuhan terkait Cuki. Terdapat 20 anggota tetap komunitas Cuki dan masih banyaknya target audien sosialisasi Cuki.

c) Pembuatan Materi

Tahapan pembuatan materi dilaksanakan dengan cara mencari materi yang relevan dan menjelaskan fitur-fitur dari Cuki Go sehingga mudah dimengerti.

d) Sosialisasi

Dalam tahap ini, Cuki Go akan disosialisasikan kepada Anggota Komunitas Cuki Kota Palembang agar mereka mengerti cara kerja aplikasi tersebut. Sosialisasi materi dilakukan dengan metode ceramah dan untuk demonstrasi penggunaan aplikasi dilakukan dengan cara praktek agar para peserta lebih memahami cara kerja dan kegunaan fitur-fitur Cuki Go.

e) Evaluasi

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Dimana setiap peserta sosialisasi akan dibagikan kuesioner yang berisikan beberapa pertanyaan singkat untuk mengukur pemahaman mereka terkait penggunaan alat dan cara menggunakan aplikasi Cuki Go[13]. Hal ini dilakukan agar pada kegiatan berikutnya kegiatan terlaksana lebih baik dari sebelumnya.

3. HASIL & PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Kebutuhan Mitra

Berdasarkan hasil wawancara kepada ketua komunitas Cuki Kota Palembang Bapak Kms. M. Yunus Fahmi bahwa minimnya dokumentasi dan belum tersedianya versi digital yang mudah diakses membuat Cuki nyaris tidak dikenal oleh generasi muda, yang justru sangat akrab dengan perangkat teknologi dan media digital menjadi akar masalah utama yang ingin diselesaikan oleh komunitas. Selain itu, kegiatan sosialisasi Cuki guna melestarikan permainan juga terbatas tidak sebanding dengan banyaknya anak muda yang masih belum mengenal Cuki terutama di Kota Palembang.

Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi untuk memperkenalkan Cuki dalam bentuk digital untuk membantu komunitas melestarikan kebudayaan [14]. Sosialisasi ini akan meningkatkan keterampilan teknis tentang cara bermain cuki tanpa harus mengetahui aturan permainan terlebih dahulu. Hal ini disebabkan, Cuki go dilengkapi fitur saran langkah sehingga dapat membantu pemain pemula. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan

memberikan alternatif media kepada komunitas untuk mempermudah mereka melestarikan kebudayaan. Kegiatan diawali dengan proses identifikasi kebutuhan mitra kepada ketua komunitas (Gambar 2). Tahap ini dilakukan untuk menggali permasalahan yang dihadapi.



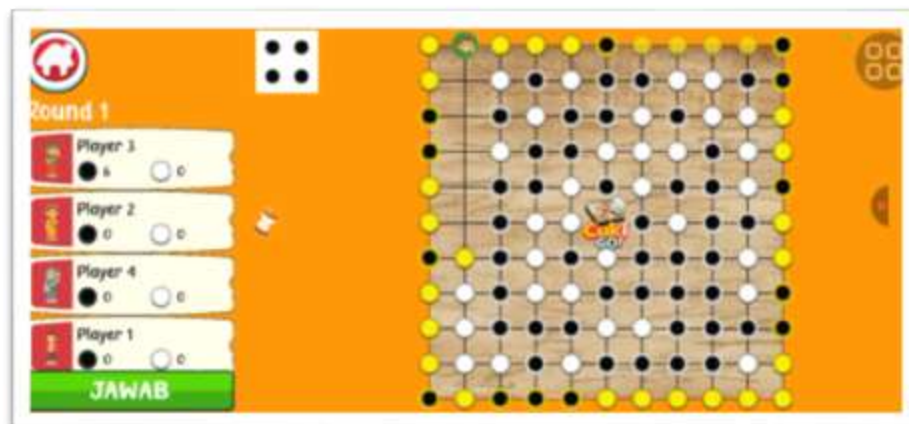
Gambar 2. Diskusi dengan Komunitas Cuki Palembang

Dari hasil diskusi tersebut, didapatkan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh komunitas.

3.2 Persiapan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan sosialisasi, dilakukan persiapan terlebih dahulu, seperti: penentuan jadwal, penyusunan materi, penyusunan acara, pembuatan spanduk kegiatan dan persiapan alat-alat yang dibutuhkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Jadwal kegiatan didapatkan dari hasil diskusi dengan komunitas dan jatuh pada hari Senin tanggal 4 Agustus 2025 bertempat di museum Balaputra Dewa.

Untuk materi sosialisai berisikan pengenalan dan panduan dari Cuki Go untuk mengenalkan permainan Cuki dalam bentuk digital. Bahwa tidak ada perbedaan permainan secara konvensional dan digital. Materi disusun untuk memberikan kepercayaan bahwa Cuki Go dapat menjadi media yang ampuh untuk membantu mereka melestarikan kebudayaan kepada Masyarakat terutama anak muda [15]. Materi disusun sejelas mungkin agar peserta dapat melihat bahwa tidak ada perbedaan antara Cuki secara konvensional maupun dengan Cuki Go. Pertama, materi akan berisikan cara instalasi pada perangkat smartphone. Kemudian, tahap dua mengenalkan fitur-fitur yang ada pada Cuki Go. Terakhir, mensosialisasikan fitur saran langkah yang akan diberikan oleh aplikasi. Pada Gambar 3 adalah contoh tampilan saran yang diberikan oleh aplikasi.



Gambar 3. Tampilan Fitur Saran Langkah

Untuk memudahkan cara penggunaan Cuki Go bagi pengguna, maka dibuatkan modul panduan aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 4.



DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Maksud dan Tujuan Modul	4
1.3 Sasaran Pengguna Modul	5
BAB II PEMANFAATAN APLIKASI CUKI	
2.1 Cara Menggunakan Aplikasi	6
2.2 Cara Menemukan Lokasi	7
2.3 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	8
2.4 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	9
2.5 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	10
2.6 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	11
2.7 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	12
2.8 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	13
2.9 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	14
2.10 Cara Menemukan Lokasi yang Dituju	15
BAB III PENYIMPANAN DAN PEMANFAATAN	
3.1 Cara Menyimpan Data	16
3.2 Cara Menyimpan Data	17
3.3 Cara Menyimpan Data	18
3.4 Cara Menyimpan Data	19
3.5 Cara Menyimpan Data	20
3.6 Cara Menyimpan Data	21
3.7 Cara Menyimpan Data	22
3.8 Cara Menyimpan Data	23
3.9 Cara Menyimpan Data	24
3.10 Cara Menyimpan Data	25
BAB IV PENYIMPANAN DAN PEMANFAATAN	
4.1 Cara Menyimpan Data	26
4.2 Cara Menyimpan Data	27
4.3 Cara Menyimpan Data	28
4.4 Cara Menyimpan Data	29
4.5 Cara Menyimpan Data	30
4.6 Cara Menyimpan Data	31
4.7 Cara Menyimpan Data	32
4.8 Cara Menyimpan Data	33
4.9 Cara Menyimpan Data	34
4.10 Cara Menyimpan Data	35

Gambar 4. Modul Penggunaan Aplikasi

3.3 Pelaksanaan Kegiatan

Dalam kegiatan sosialisasi ini melibatkan banyak peserta dari mitra dan akan dilaksanakan mengikuti agenda kegiatan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Agenda Kegiatan

Topik	Isi Materi
Pembukaan	Kata sambutan ketua komunitas dan ketua pelaksana
Sosialisasi	Pengenalan penggunaan Cuki Go
Tutorial Penginstalan	Memandu peserta melakukan instalasi
Bermain Bersama	Bermain Bersama beserta
Evaluasi	Evaluasi kegiatan dan tidak lanjut, berupa diskusi
Penutup	Penyampaian Kesimpulan dan rencana tindak lanjut

Kegiatan ini diikuti oleh 7 orang peserta yang merupakan anggota Komunitas Cuki Palembang. Pada saat sosialisasi berlangsung (Gambar 5), para peserta berperan aktif mengikuti sosialisai aplikasi. Para peserta sangat antusias yang dibuktikan dengan banyaknya peserta yang bertanya tentang aplikasi tersebut.



Gambar 5. Sosialisasi Cuki Go

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada Komunitas Cuki Kota Palembang yang berfokus pada sosialisasi aplikasi Cuki Go terutama pada fitur saran langkah untuk membantu pemain pemula. Kegiatan ini tidak hanya membantu komunitas dalam mensosialisasikan permainan Cuki tetapi juga membuka peluang generasi muda untuk mempelajari permainan Cuki dengan cara yang lebih modern, interaktif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah mendanai penelitian ini melalui PNPB 2025 sehingga kegiatan ini dapat terlaksana. Tidak lupa kami juga mengucapkan terima kasih banyak kepada Komunitas Cuki Palembang yang telah memberikan dukung tempat dan waktu sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Adliyah, "Mengenal Cuki Permainan Bangsawan yang Ada Sejak Zaman Kerajaan Sriwijaya," *Detik*, Palembang, Oct. 26, 2025. Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://www.detik.com/sumbagsel/berita/d-8178389/mengenal-cuki-permainan-bangsawan-yang-ada-sejak-zaman-kerajaan-sriwijaya>
- [2] T. Suningsih and R. Senja Andarini, "Development of digital teaching material in the South Sumatra Traditional Games Course," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 64–75, 2023, doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i1.54862>.
- [3] N. P. Amira, D. R. Tauladani, and M. J. Rahman, "Inovasi Kreatif Permainan Kerajaan Sriwijaya 'Cuki' Menggunakan Aplikasi Ios Procreate Sebagai Upaya Pelestarian Produk Budaya Nusantara," in *PROSIDING PEKAN ILMIAH PELAJAR*, Mar. 2025, pp. 1–11.
- [4] E. Anastasya, T. Rafifah, T. Rustini, and Y. Wahyuningsih, "Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar," *Journal on Education*, vol. 5, no. 3, pp. 6063–6072, 2023, doi: [10.31004/joe.v5i3.1372](https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372).
- [5] N. Hermawan, D. A. Dewi, and M. I. Ardiansyah, "Budaya di Era Digital: Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, Jan. 2024, doi: [10.60126/maras.v2i1.110](https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.110).
- [6] N. Fitria and Supriono, "Dampak Teknologi Dan Komunikasi Terhadap Pelestarian Dan Budaya Lokal," *At-Tadabbur: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, vol. 14, no. 2, pp. 123–136, 2024, [Online]. Available: <https://en.unesco.org>.
- [7] Rizky Febriansyah, "Dampak Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Nilai-Nilai Budaya," *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, vol. 3, no. 1, pp. 01–10, Jan. 2025, doi: [10.61132/venus.v3i1.687](https://doi.org/10.61132/venus.v3i1.687).
- [8] Khamadi, R. M. Sihombing, and H. A. Ahmad, "Perancangan Konsep Adaptasi Permainan Tradisional Bas-Basan Sepur Dalam Permainan Digital 'Amukti Palapa,'" *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 5, no. 2, pp. 1–22, 2013.
- [9] L. Hermawan and M. B. Ismiati, "Penerapan Augmented Reality Berbasis Algoritma Minimax-Alpha Beta Prunning Pada Game Papan Cerdas," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 21–30, 2022, doi: <https://doi.org/10.24002/jbi.v13i1.4929>.
- [10] I. M. Faizal, N. Nurhasanah, and E. Rahmawati, "Digitalisasi Permainan Tradisional Galah Melalui Media Game," *INTEGRATED Journal of Information Technology and Vocational Education*, vol. 5, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.17509/integrated.v1i1.16705>.
- [11] N. Jannah, S. Alexander, and Y. E. Muliati, "Pendekatan Participatory Action Research (Par) Dalam Pemberdayaan Umkm Dan Masyarakat Melalui Digitalisasi Dan Edukasi Di Kampung Semanggi," in *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2025, pp. 1–8.

- [12] A. E. Lubis, M. Fahmi, F. Azandi, and A. Nugroho, “SOSIALISASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA SD DI SDN 104202 BANDAR SETIA,” *Jubaedah : Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, vol. 1, no. 2, pp. 165–171, 2021, doi: 10.46306/jub.v1i2.
- [13] S. Bektiarso, Sudarti, and Yushardi, “Sosialisasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Karakter Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 5, no. 1, pp. 42–51, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.24127/sss.v5i1.1487>.
- [14] S. Khoiriyah, “Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital,” *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 4, pp. 320–333, Dec. 2024, doi: 10.58192/sidu.v3i4.2801.
- [15] F. N. Izza and R. A. Rajagede, “Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface,” in *Prosiding Automata (Ajang Unjuk Tugas Akhir oleh Mahasiswa Informatika)*, 2022.