**Membuat Game Memory Asmaul Husna**

1. **Latar Belakang**

Di era digitalisasi seperti sekarang, kebutuhan manusia sudah tidak bisa lagi terpuaskan oleh sesuatu yang sederhana atau tradisional. Khususnya dunia hiburan, yang selalu bergerak selaras dengan perkembangan teknologi, permainan tradisional kini mulai beralih menjadi permainan modern yang berwujud game digital. Melihat hal ini, tentunya kita juga harus menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada. Namun, sebagian besar game digital saat ini banyak memberikan dampak negatif tanpa memprioritaskan edukasi yang positif. Oleh karena itu, kita memerlukan game yang memberikan dampak positif terutama tentang edukasi agama untuk anak-anak melalui pendekatan asmaul husna. Oleh sebab itu, game memory asmaul husna hadir sebagai jawaban dari berbagai problem permasalahan di atas.

**Deskripsi**

Aplikasi ini berguna sebagai media edukasi asma allah, yang mengenalkan para pengguna dengan asmaul husna melalui permainan menyenangkan yang berfokus pada metode mencocokkan, mengingat, ketepatan, insting, dan ketangkasan pengguna dalam menangkap informasi yang didapatkan. Tujuan dari aplikasi ini sendiri adalah untuk mengenalkan asmaul husna kepada berbagai kalangan di masyarakat agar lebih mudah dalam menghafal asmaul husna dengan lebih menyenangkan, terlepas dari stigma bahwa menghafal asmaul husna adalah sebuah kegiatan yang membosankan dan monoton.

**Analysis: User Story**

Pada tahap ini kita mengeksplorasi *branding* dari sistem yang dibuat. *Branding* meliputi:

* Merk: Game Memory Asmaul Husna
* Tagline: Hadir untuk memberikan edukasi asma allah di era digitalisasi
* Campaign: Aplikasi yang berguna sebagai media pendekatan dan pengenalan asmaul husna melalui metode yang menyenangkan.
* Target user:
  + Seluruh kalangan dalam masyarakat.
  + Seseorang yang ingin mengenal asmaul husna namun terhalang rasa bosan.
  + Seseorang yang ingin meningkatkan diri dalam melatih kemampuan mengingat, ketepatan, insting, dan ketangkasan pengguna dalam menangkap informasi yang didapatkan.
  + Seseorang mencari kegiatan yang bermanfaat namun menyenangkan.
* User experience theme:
  + Mudah
  + Sederhana
  + Menyenangkan
  + Warna: ala suasana pagi / light blue / light yellow
  + Inspirasi desain:

Pada tahap ini kita mengeksplorasi kebutuhan prioritas dari para pengguna untuk kita wujudkan sebagai fitur pada sistem atau aplikasi yang akan dibuat. User story [[1]](https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories) memudahkan kita membuat prioritas fitur-fitur untuk dikerjakan untuk jangka waktu tertentu.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sebagai** | **Saya ingin bisa** | **Sehingga** | **Prioritas** |
| Pengguna | Mengirim cuitan | Bisa mengekspresikan pikiran saya | ⭐⭐⭐⭐⭐ |
| Pengguna | Melihat cuitan yang saya buat | Bisa mengingatkan, mengevaluasi dan mengambil hikmah | ⭐⭐⭐⭐⭐ |
| Pengguna | Mencari pengguna lain | Memudahkan mengakses cuitan pengguna tersebut | ⭐⭐⭐⭐ |
| Pengguna | Melihat cuitan dari pengguna lain | Bisa mengambil hikmah dan inspirasi | ⭐⭐⭐⭐ |
| Pengguna | Membalas cuitan diri sendiri ataupun pengguna lain | Bisa memberi respon | ⭐⭐⭐⭐⭐ |
| Pengguna | Mengikuti pengguna lain | Memudahkan mencari pengguna tersebut | ⭐⭐⭐ |

**Analysis: Struktur Data**

PENGGUNA

int

id\_pengguna

string

username

string

email

string

password

string

nama\_lengkap

CUITAN

int

id\_cuitan

int

id\_cuitan\_yang\_dibalas

int

id\_pengguna

string

isi\_cuitan

datetime

waktu\_publikasi

PENGIKUT

int

id\_pengguna

int

id\_pengguna\_yang\_mengikuti

membuat

membalas

memiliki

mengikuti

* Pada tahap ini kita mengeksplorasi dan menganalisis bentuk struktur data yang mampu memfasilitasi *user story* yang ada, maupun yang kemungkinan besar dibutuhkan di kemudian hari
* Kita akan merepresentasikan Entitas pada aplikasi dalam bentuk tabel Entitas dan Atribut

**Design: Arsitektur Berbasis Client-Server**

cloud

Aplikasi Web Backend: JavaScript - Express.js

Web Server: JavaScript - Express.js

Database: PostgreSQL

Aplikasi Android & iPhone: JavaScript - React Native

Pada tahap ini kita merancang arsitektur berikut teknologi yang terdapat pada setiap komponen pembentuk aplikasi.

**Design: User Experience (UX) Design**

* Pada tahap ini kita mengeksplorasi alur interaksi pengguna yang paling praktis dan efektif untuk setiap fitur.
* Ada banyak tools yang bisa digunakan mulai dari yang open source seperti [**Inkscape** (yang saya gunakan)](https://inkscape.org/), Penpot, lalu yang gratis hingga berbayar seperti Figma.
* Desain yang dibuat di atas adalah *low fidelity design* dimana kualitas desainnya paling sederhana tapi cepat untuk dibuat.