

Implementasi SDLC Pada Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Game FAQ Negara-Negara dan Bahasa



Kelompok 5

1. Amara Febriyanti 4611417004
2. Rofiqul Anam 4611417979
3.
4.
5.

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

Pendahuluan

Rancangan sebuah game edukasi yang menggunakan gabungan teknik *game* dan *drill and practice*. Aplikasi ini nantinya berisi tentang fakta-fakta di beberapa negara, pengetahuan seputar negara-negara, kuis, serta pengucapan kalimat sehari-hari seperti ucapan “*terima kasih*” sesuai negara masing-masing. Nama dari game ini adalah FAQ negara-negara dan bahasa.

Kuis sebagai implementasi *game*, setelah *user* membaca dan memahami materi yang ada, maka *user* dapat memainkan kuis yang telah disediakan untuk meningkatkan *skill* mengingat. Kemudian, terdapat bagian pengucapan kalimat sehari-hari merupakan implementasi dari *drill and practice* dimana terdapat fitur *microfont* untuk *user* mengucapkan kalimat tersebut, sehingga *user* sekaligus belajar bahasa negara lain.

Kami menggunakan *thunkable* untuk membangun aplikasi ini. Apabila dibutuhkan, kami juga akan menggunakan *sqlite* untuk *database*.

Tujuan

Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menambah wawasan *user* dalam ilmu pengetahuan umum mengenai negara di dunia.

Berikut merupakan UI dari game FAQ negara-negara dan bahasa :

1. Tampilan menu utama



Pada halaman utama terdapat komponen sebagai berikut:

- **Nama Game**

Nama game “**Nyinau**” diambil dari Bahasa Jawa yang artinya dalam Bahasa Indonesia “mendidik”. Diharapkan game ini secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan dan keterampilan berbahasa asing.

- **Tombol login atau daftar**

Hal pertama yang dilakukan untuk dapat masuk dan memainkan game setelah didownload yaitu log in atau daftar.

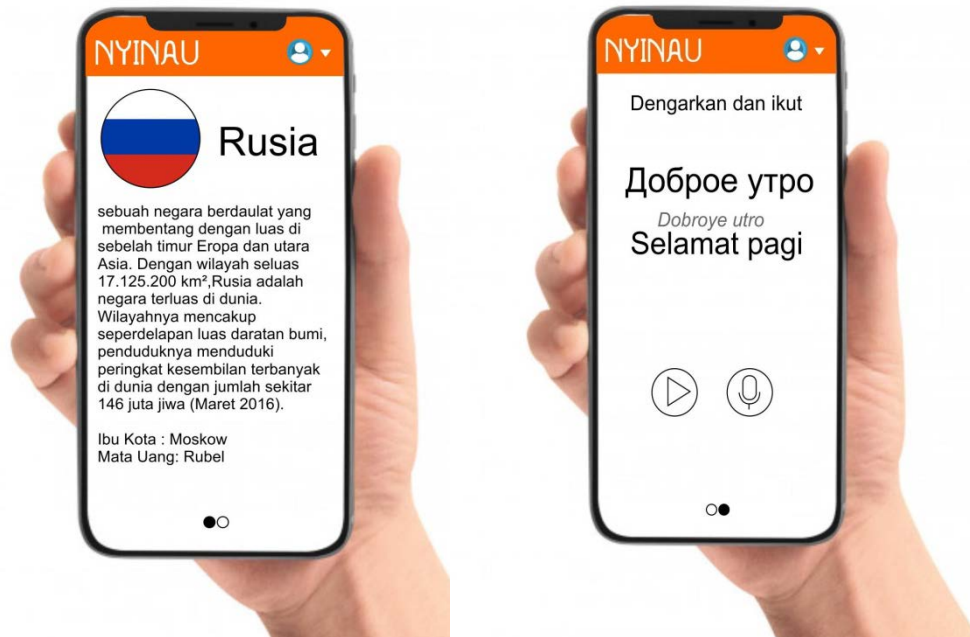
2. Halaman menu



Pada halaman menu terdapat komponen sebagai berikut:

- **Pilih negara**

Pilih negara untuk memilih negara mana yang akan dipelajari. Juga terdapat fitur voice recording untuk merekam suara user saat menirukan ucapan bahasa negara yang dipilih.



- **Kuis**

Setelah user membaca dan memahami materi yang ada pada fitur pilih negara, maka user dapat memainkan kuis guna mengasah skill mengingat serta dapat menguji kemampuan user.



Manfaat

1. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan dasar seputar negara di dunia.
3. Menambah kosa kata baru dalam bahasa asing.