

ABSTRAK

Ahsanur Rafiq (1214777), Pembuatan Aplikasi Permainan Berbasis *Mobile* “Mengenai Huruf Hijaiyah” Menggunakan *Construct 2*

Dunia teknologi dewasa ini mengalami perubahan yang begitu pesat, terutama di bidang multimedia sebab perkembangan teknologi yang semakin pesat akan mempengaruhi aspek yang lain. Dimana dunia Multimedia terutama dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan software dalam pembuatan game edukasi sangat berkembang di masyarakat. Banyak kalangan mahasiswa yang membuat multimedia interaktif dalam bentuk Media Pembelajaran Interaktif dan Game Edukasi sebagai sarana untuk pengembangan bakat atau ketrampilan yang diperoleh dari bangku perkuliahan. Dari uraian di atas, penulis merasa tertarik dalam pembuatan Game Edukasi. Oleh karena itu penulis mengangkat judul **MENGENAL HURUF HIJAIYAH**. Karya yang dihasilkan oleh penulis adalah sebuah game edukasi, dengan mempergunakan software Construct 2. Terdapat tiga tahap pengujian yaitu fungsional *game*, pengujian *device*, dan pengujian ketertarikan *user*. Sehingga di hasilkan *game mobile* Mengenai Huruf Hijaiyah yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *Android*, *IOS* dan *Windows*. Spesifikasi minimum *Ram 512mb*, dan versi *4.0+* untuk menjalankan permainan ini di *smartphone Android* dan untuk di *Windows*, *OS Windows 32/64bit (XP, VISTA, 7, 8 dan Windows 10)* dengan aplikasi *Browser Google Chrome versi 9.0* dan *Firefox versi 3.6.13*.

Kata Kunci: *Game, Simulasi, Hijaiyah, Construct 2.*

ABSTRACT

***Ahsanur Rafiq (12144777), Mobile Application Development Based Games
"Knowing Hijaiyah" Using the Construct 2***

Today's technological world is undergoing such rapid changes, especially in the field of multimedia because rapid technological developments will affect other aspects. Where the world of multimedia, especially in making the media more interesting learning by utilizing the software in the manufacture of educational games is very developed in the community. Many students make interactive multimedia in the form of Interactive Learning Media and Education Game as a tool for talent development or skill acquired from lecture bench. From the description above, the author was interested in making Game Education. Therefore the author maked the title: KNOWING LETTERS OF HIJAIYAH.

The writer maked this application using the game engine Construct 2. There are three stages of testing are functional game, device testing, and testing of user interest. Thus generated Knowing Letters of Hijaiyah mobile game that can run on smartphones based on Android, IOS and Windows. 512mb Ram minimum specifications, and version 4.0+ to run this game on Android smartphones and for Windows, OS Windows 32 / 64bit (XP, VISTA, 7, 8 and Windows 10) with Google Browser application Chrome version 9.0 and Firefox version 3.6.13.

Keywords: Game, Simulation, Hijaiyah, Construct 2.