ABSTRAK

PEMBANGUNAN APLIKASI *GAME* EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS DESKTOP

Oleh
Sandi Rustandi
10107663

Dalam penelitian ini akan dibuat sebuah *game* edukasi bahasa Inggris berbasis desktop. Game ini menggabungkan dua jenis *game* yaitu *Adventure Game* dan *Quiz Game*, sehingga dalam *game* ini berisi petualangan yang didalamnya terdapat penyajian edukasi tentang bahasa Inggris.

Secara garis besar *gameplay* dari *game* edukasi ini adalah harus menyelesaikan misi, dimana dalam petualangannya *player* harus mengumpulkan buku yang berisi materi dan diakhir petualangan *player* akan diberikan evaluasi. Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunannya adalah dengan pendekatan berorientasi objek. Sedangkan perancangan pada *game* edukasi ini berbasis *Game Artificial Intelligence* dengan menggunakan metode *Finite State Machine* (FSM) pada skenario permainan.

Setelah game edukasi dibuat, maka tahapan selanjutnya adalah tahap pengujian, tahap pengujian yang dilakukan yaitu pengujian alpha yang terdiri dari pengujian *white box* dan *black box*, sedangkan pengujian beta dilakukan dengan kuesioner. Berdasarkan hasil dari pengujian *game* edukasi bahasa Inggris yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi secara keseluruhan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan *game* edukasi bahasa Inggris ini dapat dijadikan sebagai sarana bermain sambil belajar bagi pengguna yang menyenangkan.

Kata Kunci : Belajar, Bahasa Inggris, *Game* Edukasi, *Finite State Machine*.