Rabu, 06 Februari 2013

MEMBANGUN *GAME* EDUKASI SEJARAH NABI MUHAMMAD SAW

Disusun oleh:

ANGGI MONDERA AMINO

10108501

Penguji 1 :

Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom

Penguji 2 :

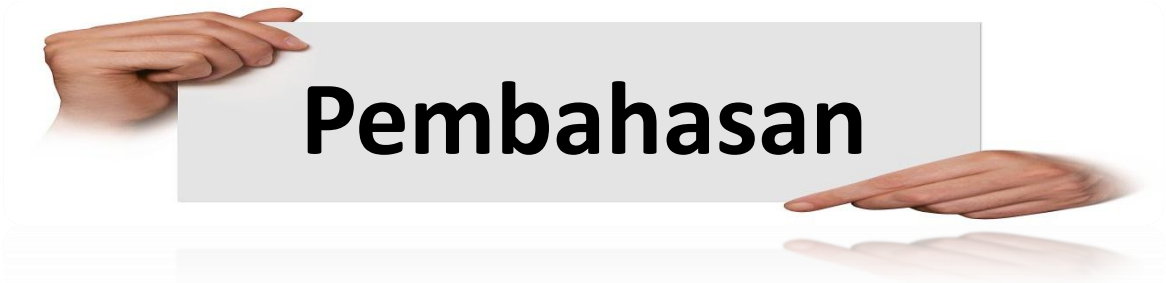
Janivita Joto Sudirham,ST.,MSC.,PHD.

Penguji 3 :

Sufa'atin, S.T.

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2013



- Pendahuluan
- Analisis dan Perancangan Sistem
- Implementasi Aplikasi
- Kesimpulan dan Saran

Pendahuluan



1. Tidak adanya game edukasi yang mengenalkan tentang sejarah nabi muhammad saw

2. Kurangnya anak-anak yang mengenal sejarah Nabi Muhammad saw[2]

Sumber : Syaikh Hamid Ath-Thahir[2]

Pendahuluan



Bagaimana membangun aplikasi sebagai media untuk memperkenalkan sejarah
Nabi Muhammad saw.

Pendahuluan



Maksud

Membangun Game Edukasi Sejarah Nabi Muhammad SAW



Tujuan

1. Memperkenalkan sejarah Nabi Muhammad SAW mulai dari kelahiransampai ketika diutus menjadi Rasulullah dan sifat-sifat teladan Nabi Muhammad SAW

2. Memberikan Pembelajaran bagi anak-anak muslim mengenai sejarah Nabi Muhammad SAW

Pendahuluan

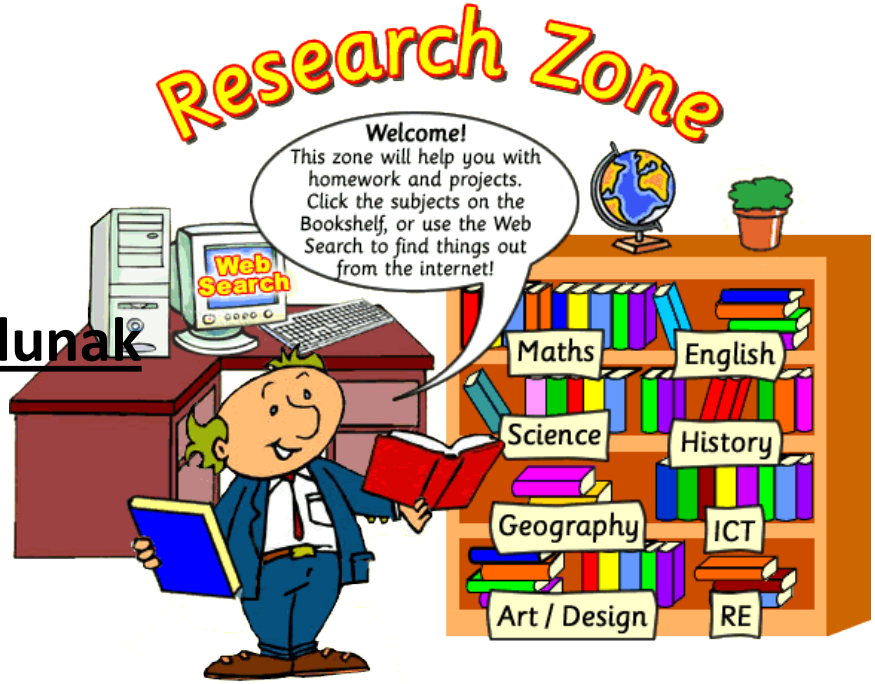


1. Tampilan *game* dikemas dalam bentuk 2 dimensi.
2. Analisis perancangan perangkat lunak ini menggunakan analisis terstruktur
3. Game yang dibangun berbasis *desktop*
4. Materi yang dibahas pada game ini antara lain kelahiran nabi muhammad saw, Muhammad ketika diutus menjadi rasulullah dan mengenal sifat-sifat muhammad saw
5. Materi disampaikan berbentuk suara
6. Game ini ditujukan untuk anak usia 6 – 9 tahun

Pendahuluan

Metode pengumpulan data

Metode pembangunan perangkat lunak



Pendahuluan

Metode pengumpulan data



Studi Literatur

1. Buku
2. Jurnal
3. *Paper*

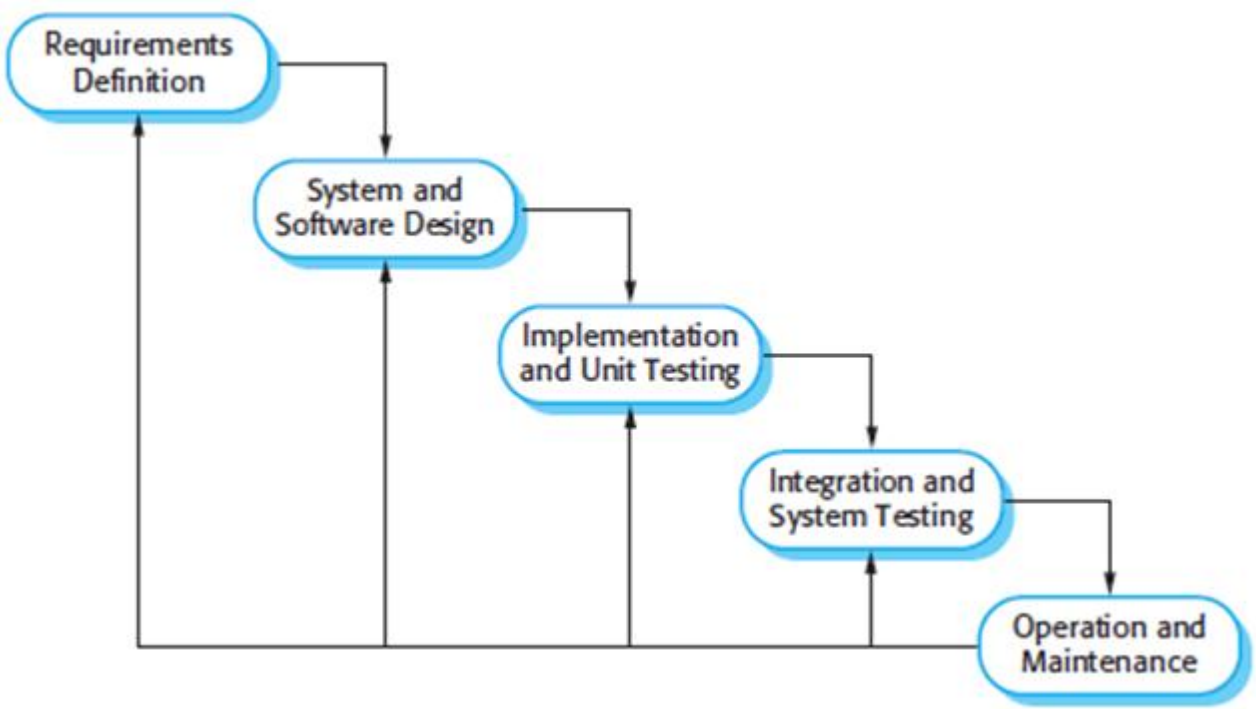


Observasi

Mengadakan peninjauan langsung ke lapangan

Pendahuluan

Metode pembangunan perangkat lunak



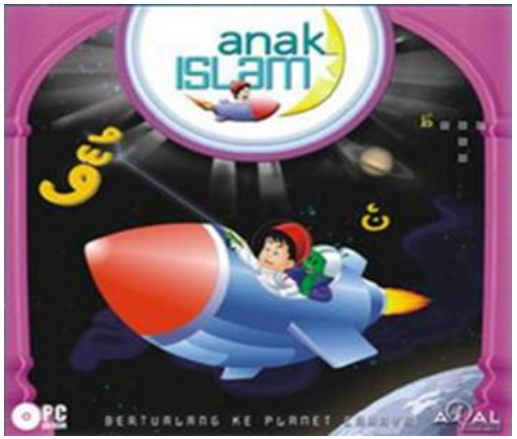
Sumber : Ian Sommerville, 2011. Software Engineering 9th ed.

Analisis dan Perancangan Sistem



Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis Game Sejenis



Game Anak Seri
Bertualang ke Planet Cahaya



Game Hijaiyah

Analisis dan Perancangan Sistem

Perbandingan Game Sejenis

No	Komponen	Game Anak Islam	Game Hijaiyah
1	Tokoh Utama	Ada, terdapat dua tokoh utama yaitu alif dan zoff	Ada, terdapat dua tokoh utama yaitu alif dan sasa
2	Suara	Ada, digunakan pada suara latar game, interaksi tokoh utama, dan efek suara animasi	Ada, digunakan pada suara latar game, interaksi tokoh utama, dan efek suara animasi
3	Grafis	2 dimensi	2 dimensi
4	Tombol	Ada, terdapat pada menu main, menu utama dan pada bagian-bagian permainan.	Ada, terdapat pada menu enter, menu utama, menu belajar dan pada menu bagian-bagian permainan.
5	Warna	Ada, terdiri dari berbagai macam jenis warna	Ada, terdiri dari berbagai macam jenis warna.
6	Hadiah	Ada, dalam bentuk kapal piring.	Ada, di menu bonus dan dalam bentuk berupa gambar, kartu ucapan dan dapat dicetak.
7	Hasil Belajar	Tidak Ada	Tidak Ada
8	Piagam	Tidak Ada	Tidak Ada
9	Tingkatan	Tidak Ada	Ada, terdapat tingkatan mudah, sedang dan sulit
10	Nilai	Ada, pada bagian permainan	Ada, pada bagian permainan tertentu
11	Waktu	Ada, pada bagian permainan	Ada, pada bagian permainan tertentu
12	Bahasa	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
13	Daftar Nama	Ada, pada saat sebelum masuk menu utama.	Ada, pada saat sebelum masuk menu utama.

Analisis dan Perancangan Sistem

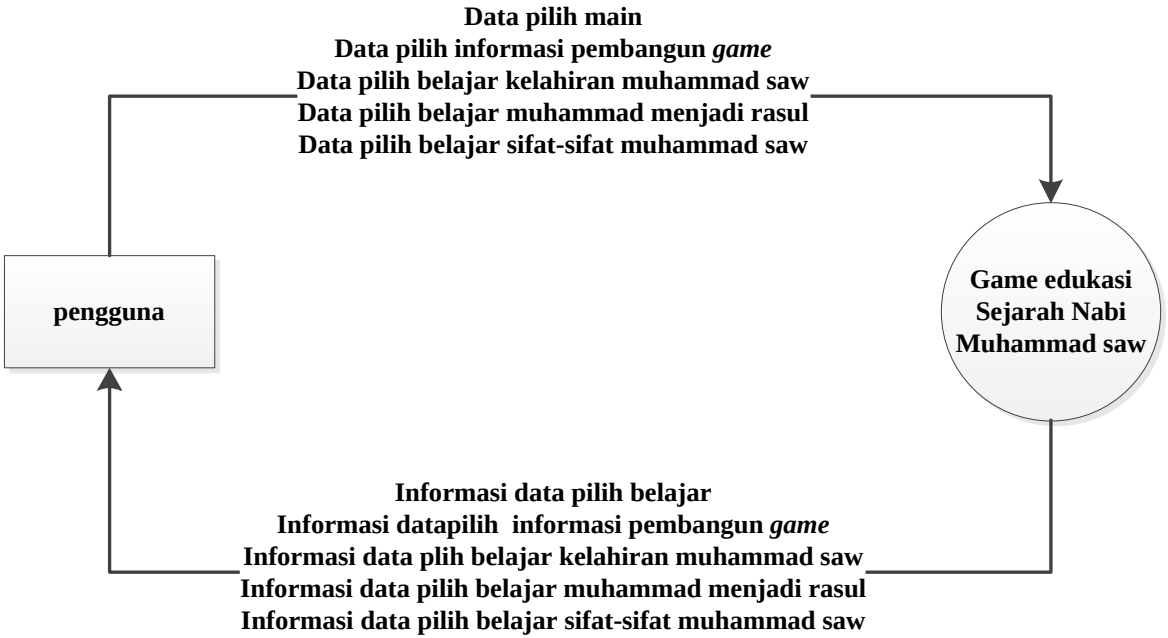
Analisis Kebutuhan Fungsional

1. Diagram Konteks

2. Data Flow Diagram (*DFD*)

Analisis dan Perancangan Sistem

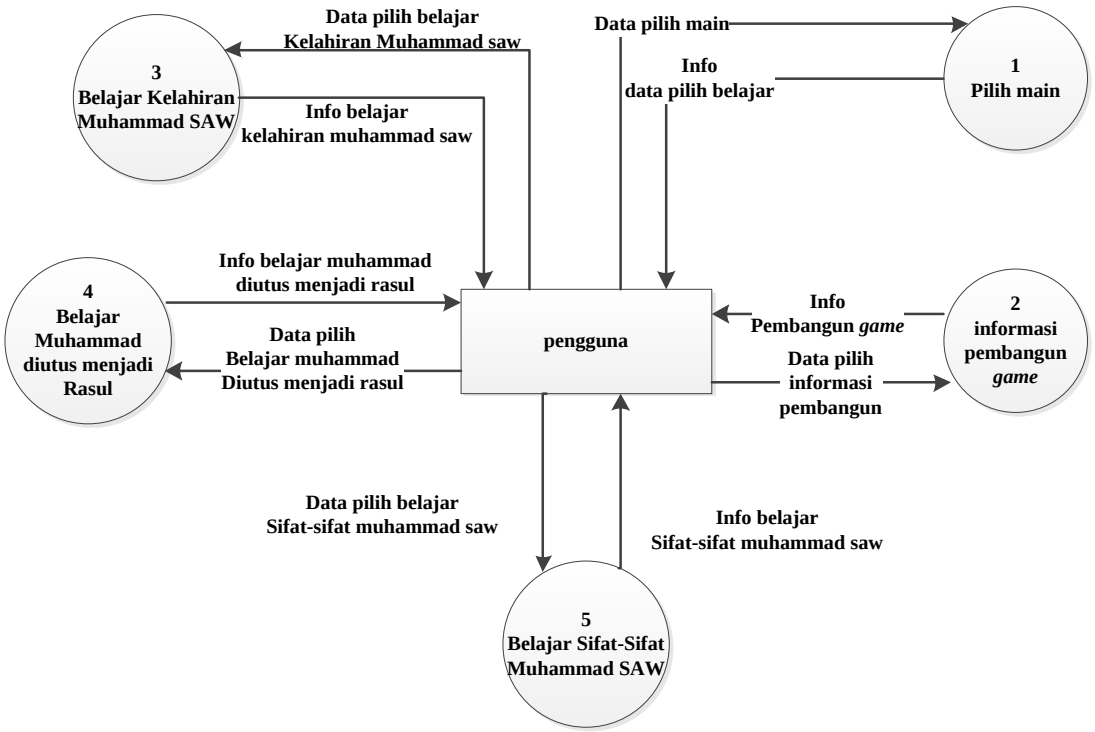
Diagram Konteks



Analisis dan Perancangan Sistem

Data Flow Diagram (*DFD)*

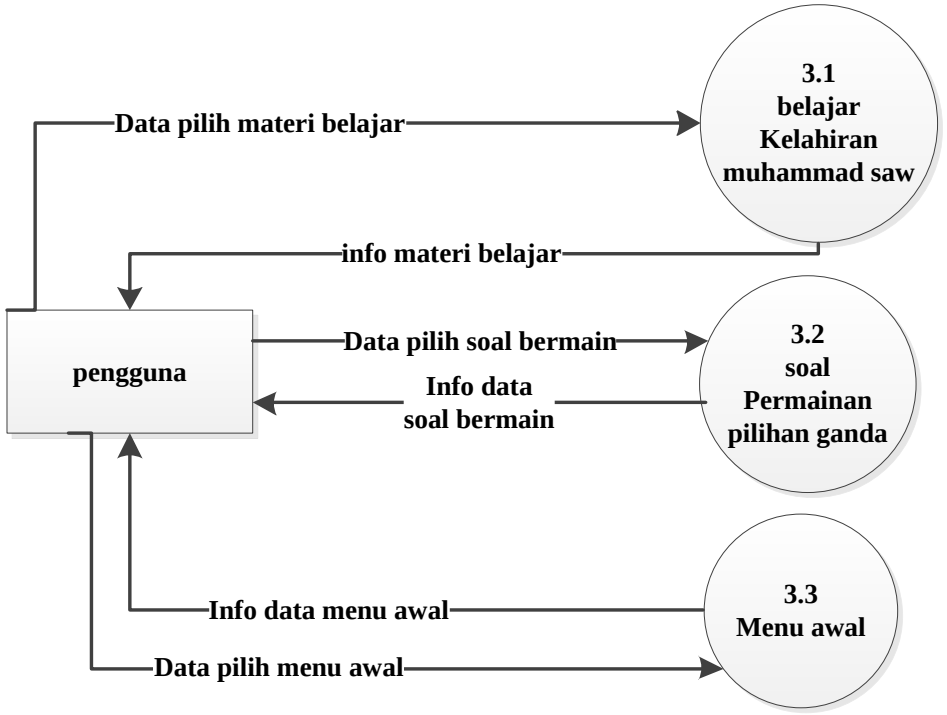
DFD level 1 Data Main



Analisis dan Perancangan Sistem

Data Flow Diagram (*DFD)*

DFD level 2 Pilih Data Belajar Kelahiran Muhammad SAW

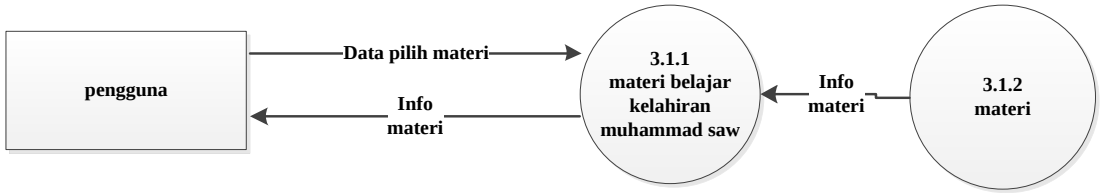


Analisis dan Perancangan Sistem

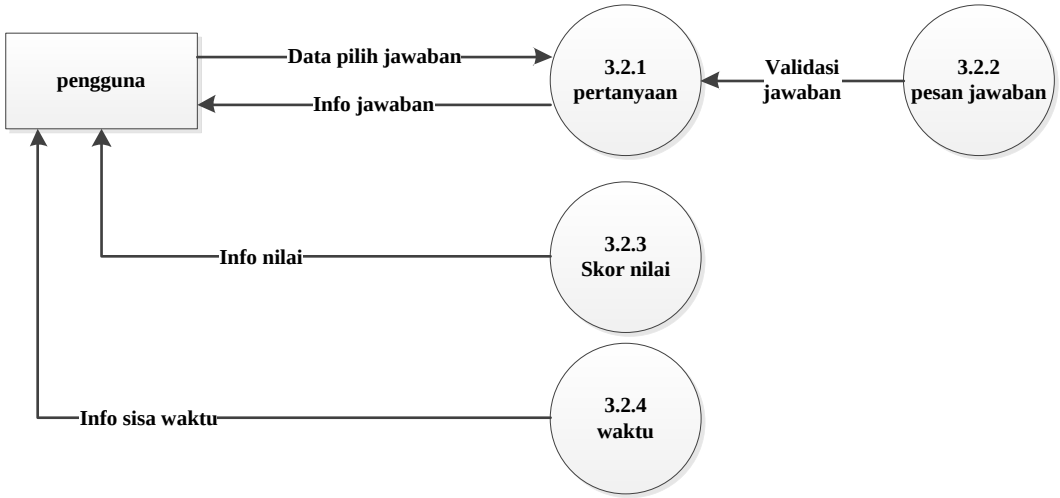
Data Flow Diagram (*DFD)*

DFD level 2 Pilih Data Belajar Kelahiran Muhammad SAW

Proses Belajar



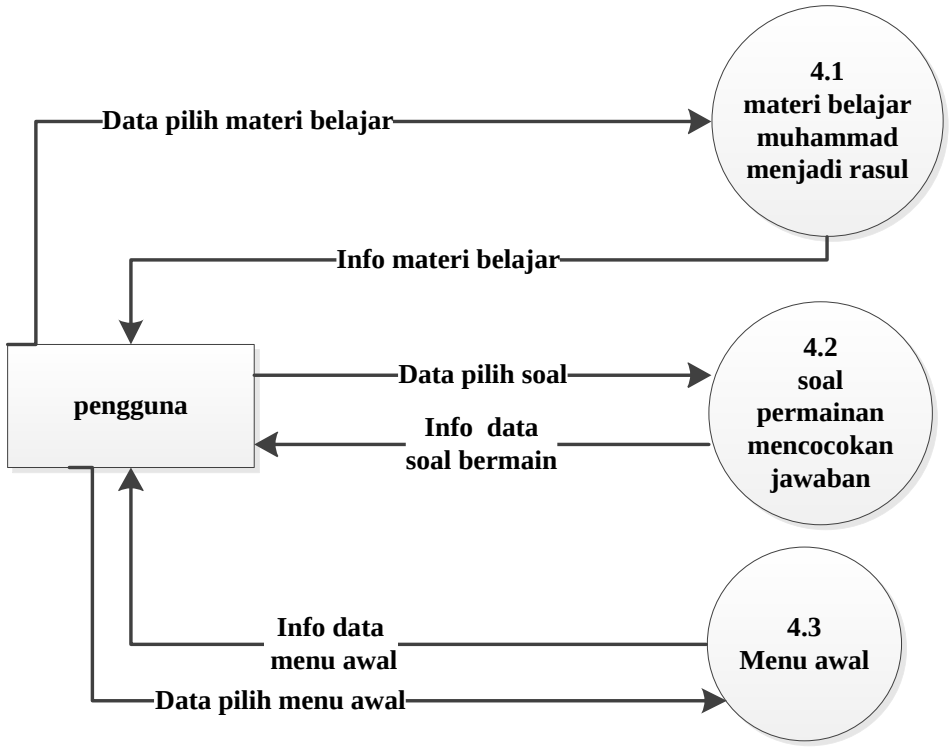
Proses Soal



Analisis dan Perancangan Sistem

Data Flow Diagram (*DFD)*

DFD level 2 .1 Pilih Data Belajar Muhammad menjadi Rasulullah

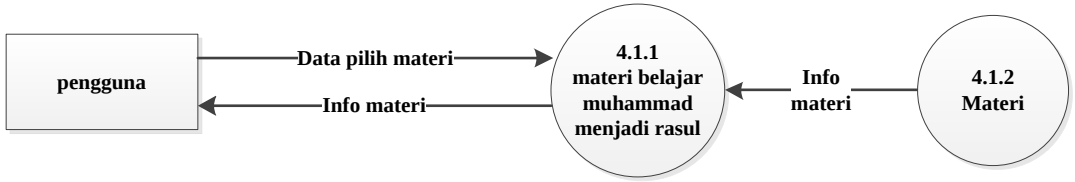


Analisis dan Perancangan Sistem

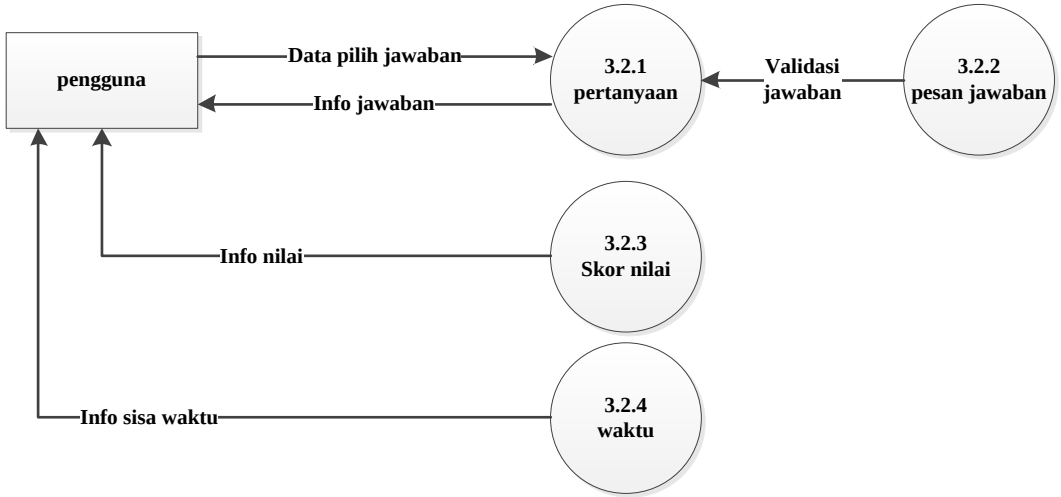
Data Flow Diagram (*DFD)*

DFD level 2.1 Pilih Data Belajar Muhammad menjadi Rasulullah

Proses Belajar



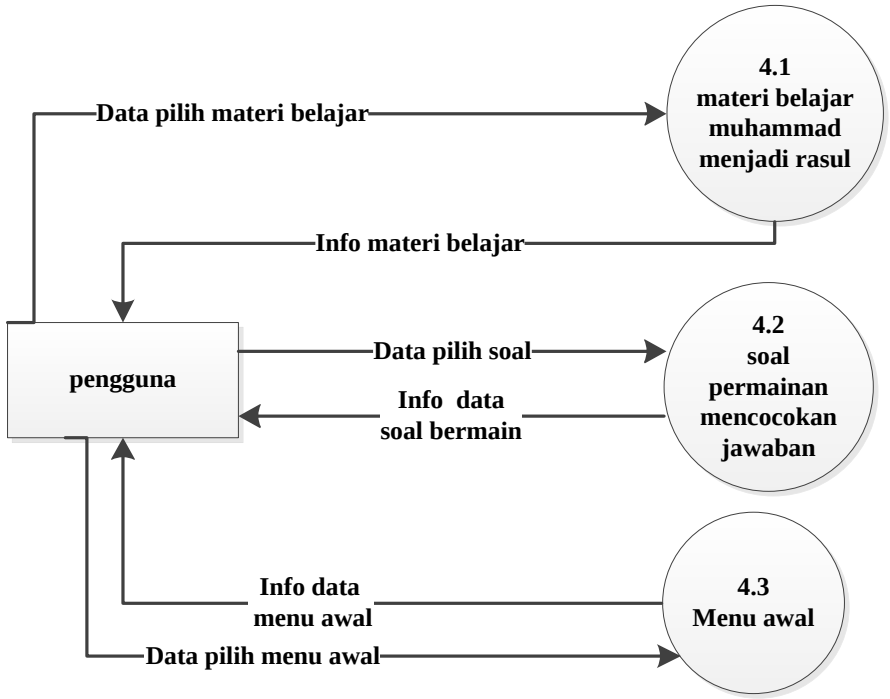
Proses Soal



Analisis dan Perancangan Sistem

Data Flow Diagram (*DFD)*

DFD level 2.2 Pilih Data Belajar Sifat-Sifat Muhammad SAW

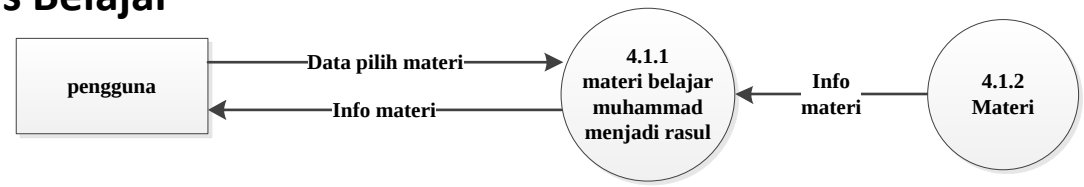


Analisis dan Perancangan Sistem

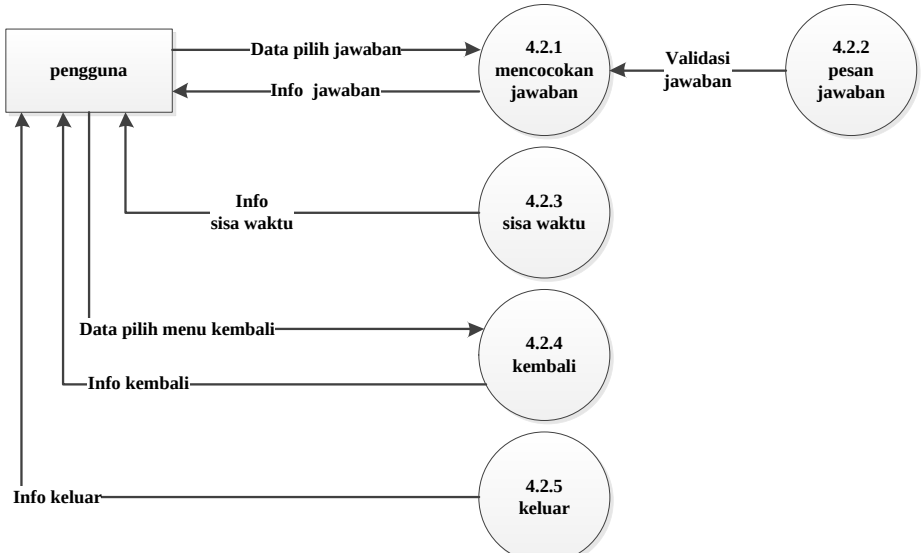
Data Flow Diagram (*DFD)*

DFD level 2.2 Pilih Data Belajar Sifat-Sifat Muhammad SAW

Proses Belajar



Proses Soal





Analisis dan Perancangan Sistem



Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

2. Perancangan Prosedural

Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Karakter

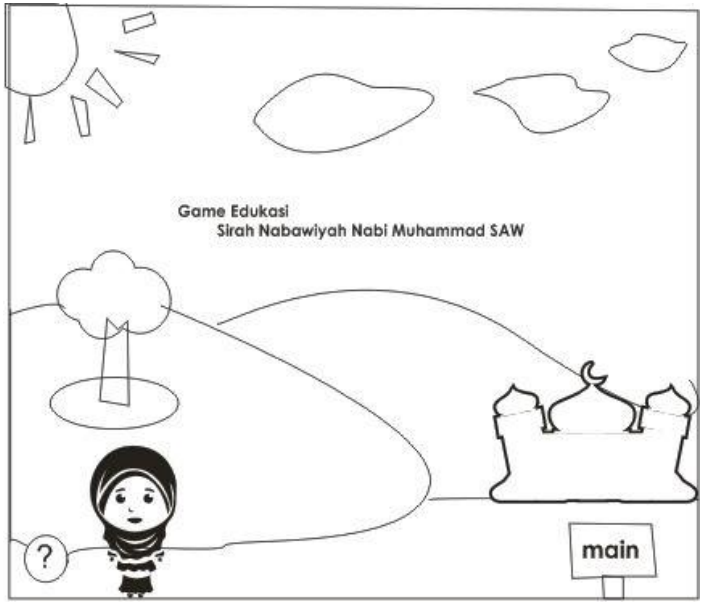
No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Fatimah		Fatimah adalah tokoh utama dalam game edukasi sejarah nabi Muhammad SAW ini. Dia akan memandu anak-anak dalam belajar dan bermain tentang sejarah nabi Muhammad SAW.

Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Storyboard

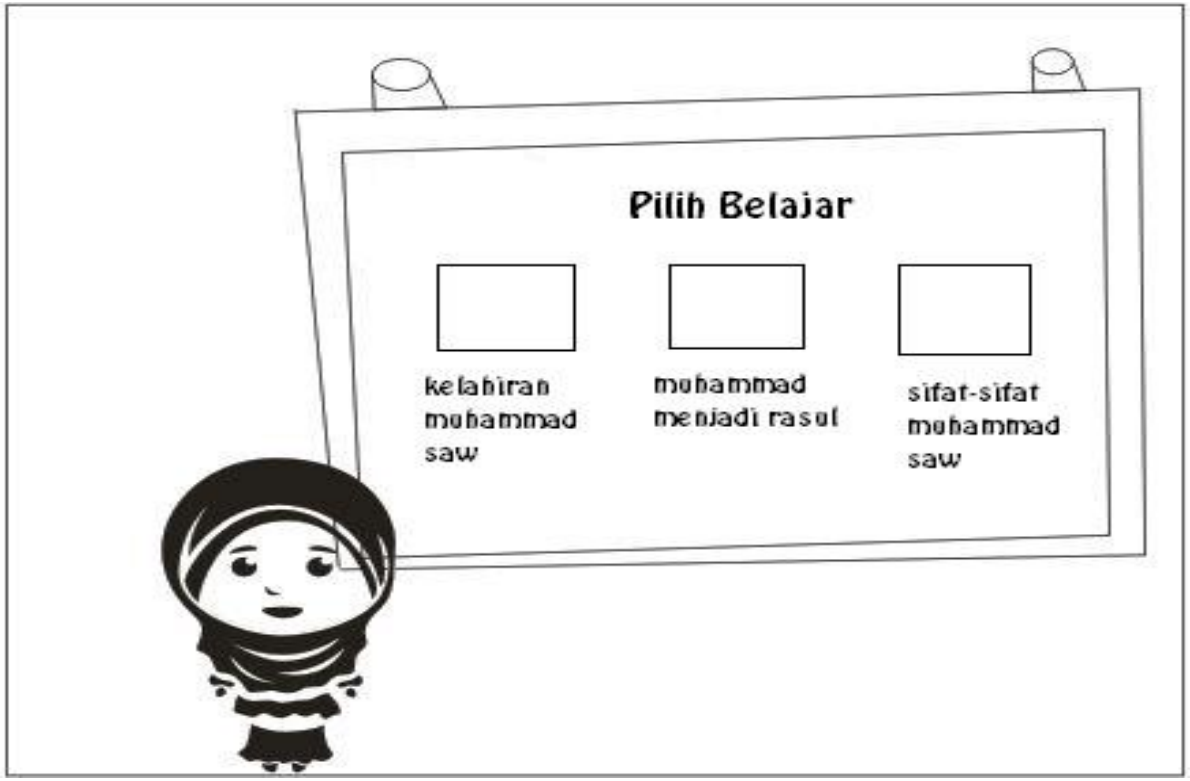


Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Storyboard



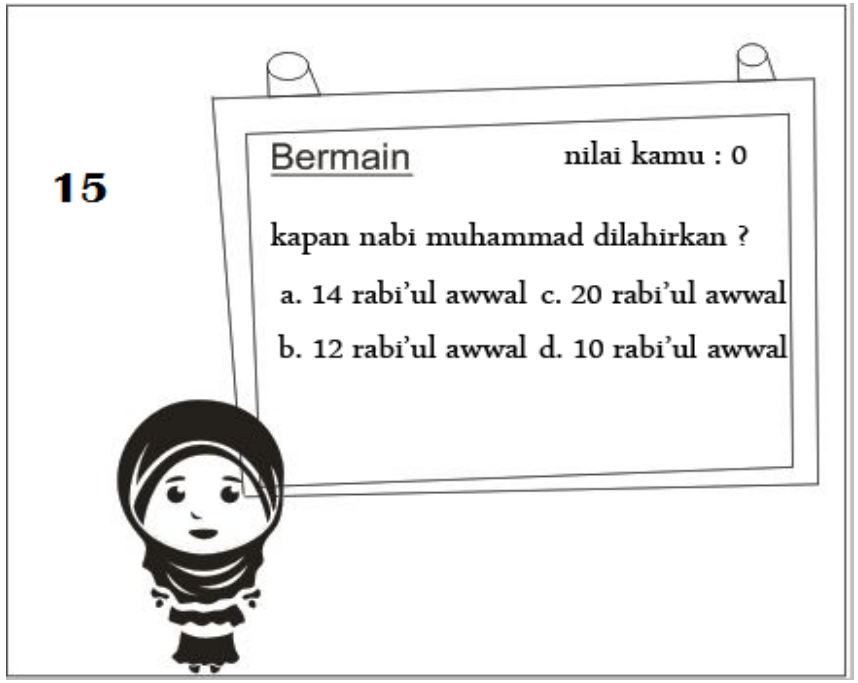
Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Storyboard



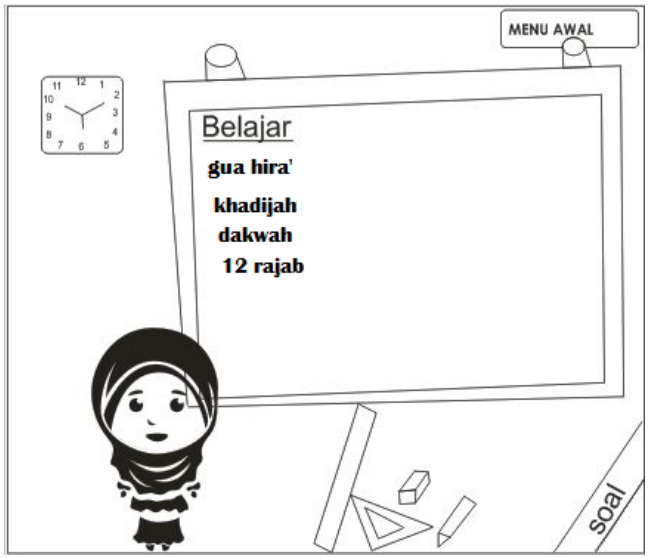


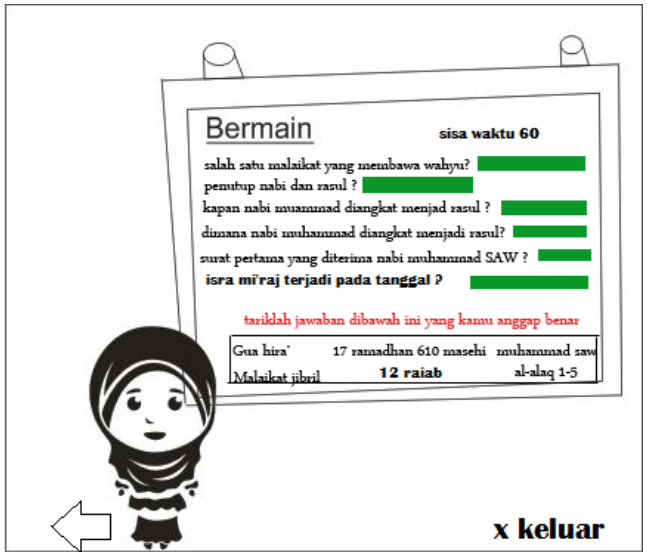
Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Storyboard





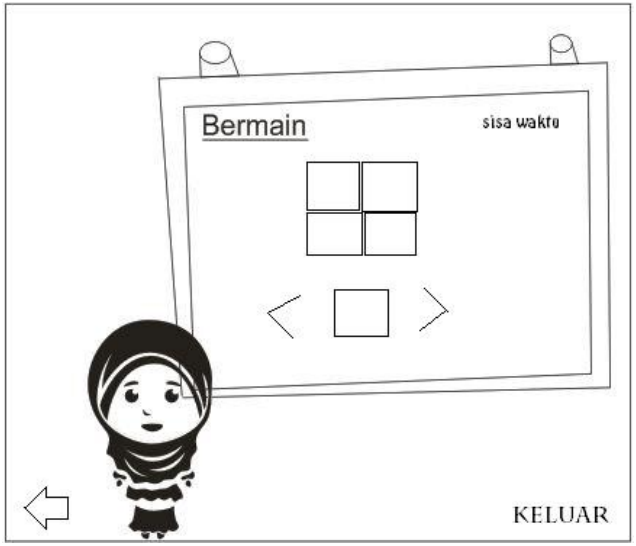
Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Storyboard



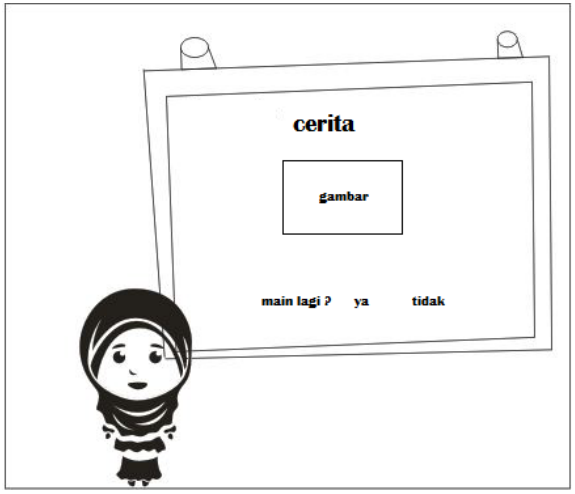


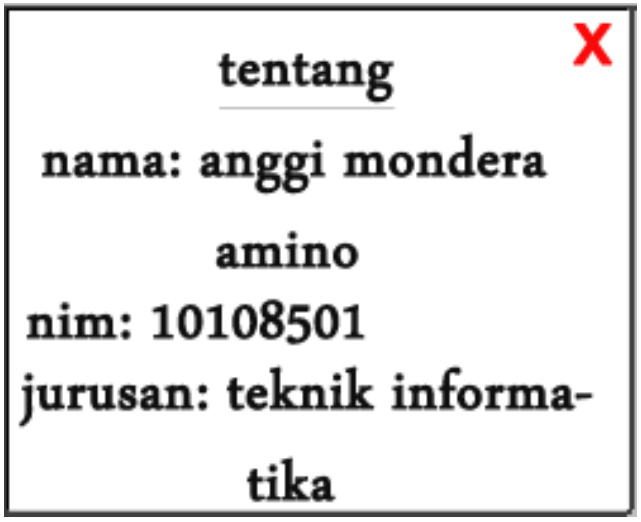
Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

1. Perancangan Komponen Permainan

Storyboard



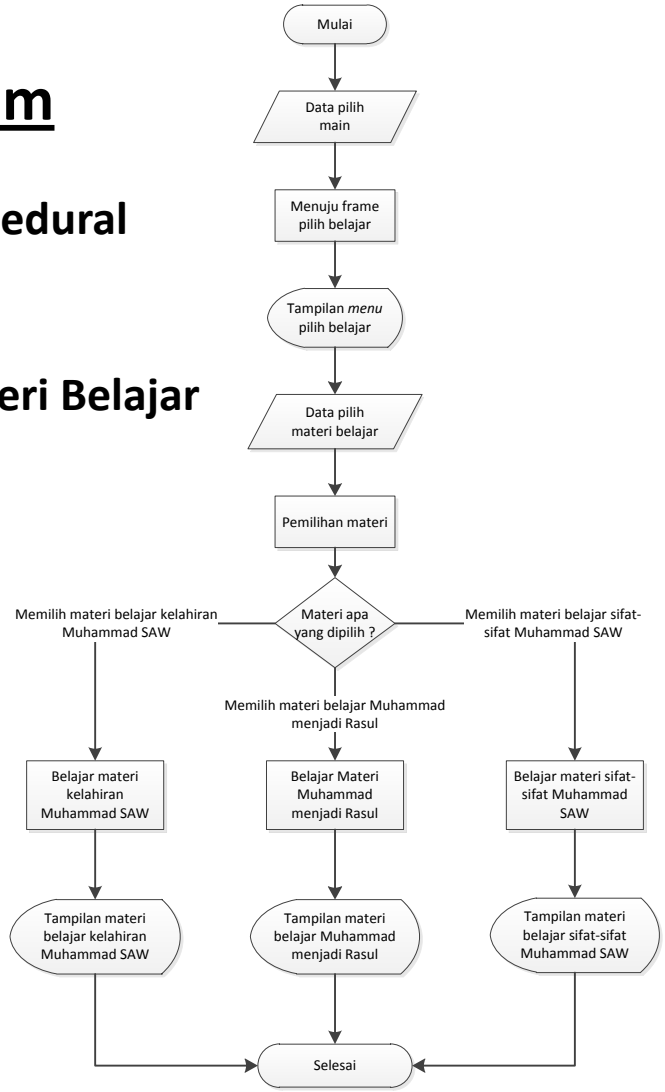


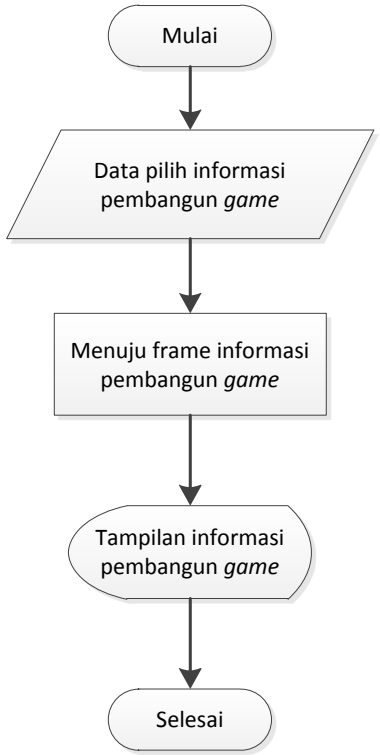
Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

2. Perancangan Prosedural

Prosedural Pilih Materi Belajar





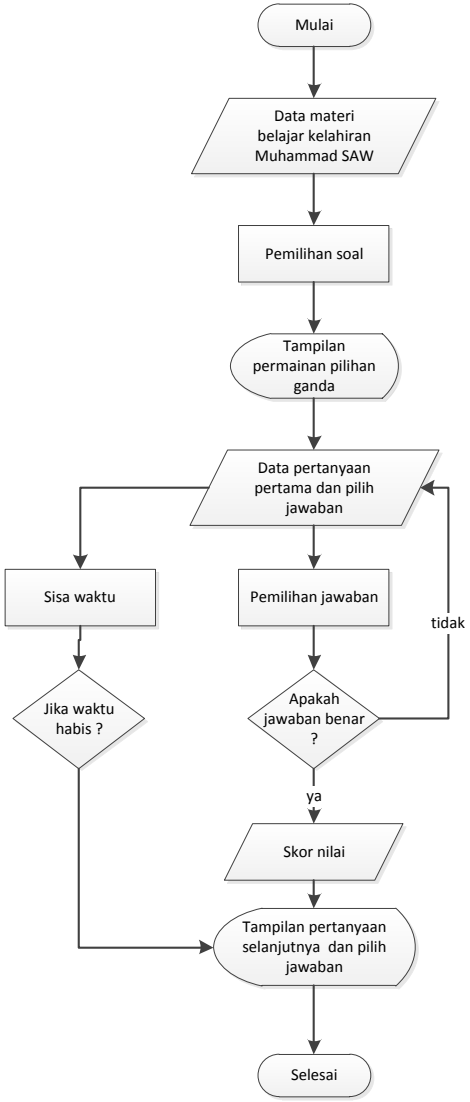
Prosedural informasi pembangun

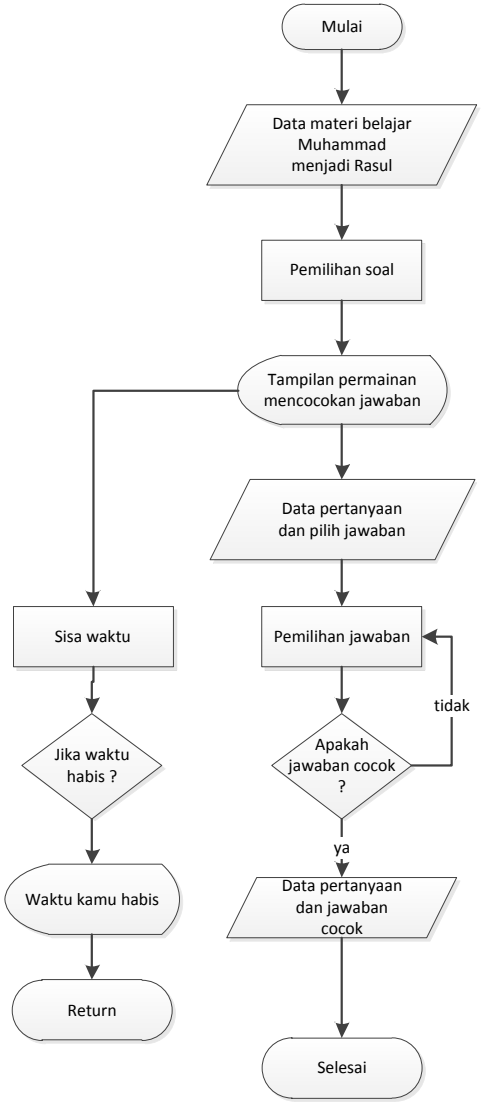
Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

2. Perancangan Prosedural

Prosedural pilih soal



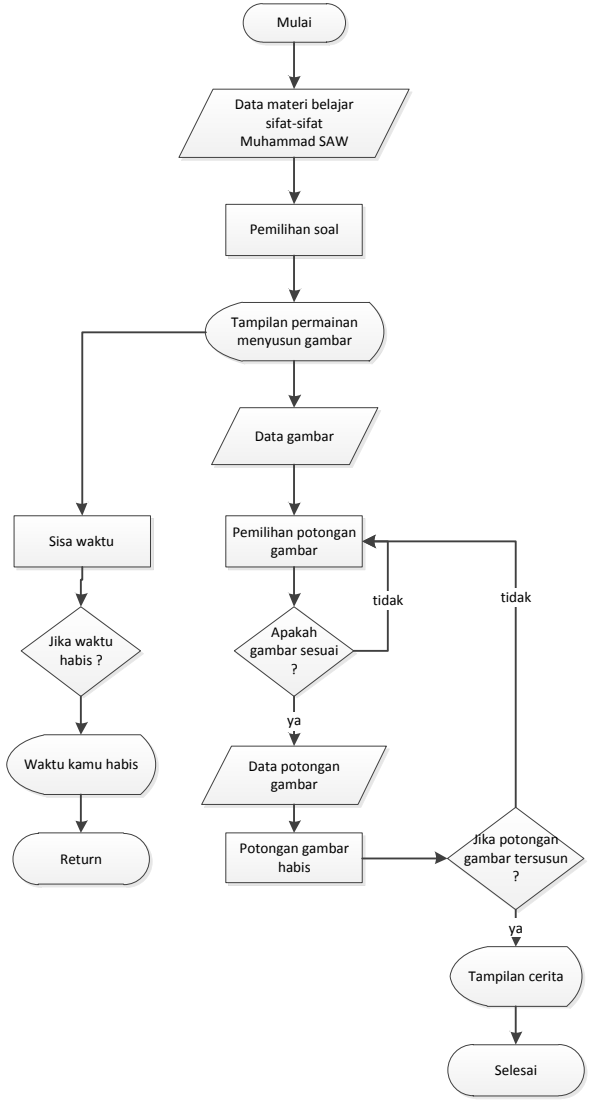


Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem

2. Perancangan Prosedural

Prosedural pilih soal



Implementasi Aplikasi



Implementasi Aplikasi

Implementasi Antarmuka





Implementasi Aplikasi

Implementasi Antarmuka





Implementasi Aplikasi

Implementasi Antarmuka





Implementasi Aplikasi

Implementasi Antarmuka





Implementasi Aplikasi

Implementasi Antarmuka







1. Game Edukasi Sejarah Nabi Muhammad SAW yang dibangun dapat digunakan untuk mengenalkan sejarah nabi Muhammad SAW kepada anak-anak muslim

2. Game Edukasi Sejarah Nabi Muhammad SAW ini dapat dijadikan sebagai media belajar bagi anak-anak muslim



1. Animasi pada *game* edukasi ini ditambah dan disesuaikan dengan suara pada saat belajar.

2. Suara yang ada pada *game* edukasi ini lebih atraktif dan jelas.

3. Tampilan pada *game* harus banyak menggunakan gambar-gambar, warna-warna yang cerah dan disesuaikan dengan tema pada *game*.

4. Permainan pada *game* harus banyak pilihannya dan lebih variatif.

5. Tutorial animasi pada permainan lebih atraktif dan disesuaikan dengan suara yang ada.

6. Pada materi belajar, penyampaian materi lebih variatif sehingga tidak membosankan.