

GAME EDUKASI "BETTER TYPER" BERBASIS DESTOP UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MENGETIK PEGAWAI UPT BAHASA UNIVERSITAS KHAIRUN

Fakhri Amin¹, Assaf Arief², Badrun Ahmad³

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Khairun

³Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Khairun

Email: fakhriamin0506@gmail.com¹; assaf.arief@unkhair.ac.id²

ABSTRAK

Kemampuan mengetik cepat merupakan salah satu keterampilan dasar untuk mempercepat pekerjaan pegawai administrasi. Dampak perkembangan teknologi adalah jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik cukup besar kini relatif sudah digantikan dengan perangkat mesin otomatis, seperti komputer. Karena alat input paling utama sebuah komputer adalah *keyboard*, untuk mengoptimalkan penggunaan komputer yang efisien sekaligus bertujuan untuk mengurangi hasil ketikan yang kurang memuaskan dan kesalahan dalam mengetik yang sering kali terjadi (*typo*), maka diperlukan keterampilan dalam mengetik. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam Pengabdian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Produk hasil pengabdian berupa *Game* edukasi *Better Typer* yang dapat menjadi sarana dalam pelatihan mengetik bagi siapa saja yang ingin meningkatkan keterampilan mengetik dengan cara yang asyik yang dapat di gunakan oleh pegawai UPT Bahasa Universitas Khairun. Dengan level yang menarik dan polesan desain yang estetik.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, MDLC, Universitas Khairun, Kemampuan Mengetik.

ABSTRACT

The ability to type fast is one of the basic skills to speed up the work of administrative employees. The impact of technological developments is that work that previously required considerable physical abilities are now relatively tied to automatic machine devices, such as computers. Because the virtual input device for a computer is the keyboard, typing skills are needed to optimize the efficient use of a laptop while aiming to reduce unsatisfactory typing results and frequent typing errors (typos). The system development method used in this Community Service is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The service product is in the form of the Better Typer educational game, which can be a means of typing training for anyone who wants to improve their typing skills in a concentrated way that can be used by UPT Language staff at Khairun University, with attractive levels and polished aesthetic design.

Keywords: *Education Game, MDLC, Universitas Khairun, Better Typer.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi sangat membantu dalam mempermudah dan mempercepat waktu pengerjaan suatu hal yang dulunya dilakukan dengan cara manual. beberapa kemudahan yang didapatkan sebagai dampak perkembangan teknologi adalah jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik cukup besar kini relatif sudah digantikan dengan perangkat mesin otomatis. Komputer adalah sekelompok alat elektronik yang terdiri atas perintah input, alat yang mengolah input, dan peralatan output yang memberikan informasi serta bekerja secara otomatis. Karena alat input paling utama sebuah komputer adalah *keyboard*, untuk mengoptimalkan penggunaan komputer yang efisien sekaligus bertujuan

untuk mengurangi hasil ketikan yang kurang memuaskan dan kesalahan dalam mengetik yang seringkali terjadi, maka diperlukan keterampilan dalam mengetik.

Perkembangan game di Indonesia cukup populer. Sejak tahun 2011, pengguna game sudah mencapai 6,5 juta orang. Dari hasil observasi mahasiswa yang melakukan praktek lapangan, kecenderungan obrolan para siswa, terutama siswa laki-laki pada saat jam istirahat adalah mengenai game. Industri game yang berkembang pesat, membuat para developer game untuk membuat game yang memiliki daya candu besar. Game edukasi adalah game yang didalamnya terdapat unsur-unsur edukasi dan pembelajaran (Amami Pramuditya et al., 2017; Widiastuti, 2012).

Salah satu aplikasi game edukasi adalah sebagai teknik yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan kecepatan mengetik, karena bagi sebagian orang proses latihan mengetik dapat terasa membosankan karena dinilai cukup monoton dan tidak menyenangkan, padahal kemampuan mengetik secara akurat dalam waktu yang cepat sangat dibutuhkan terlebih bagi orang-orang yang sehari-harinya harus berhadapan dengan komputer (Dondlinger, Mary Jo (Department of Technology & Cognition, College of Education, 2007)).

2. METODE PENGEMBANGAN

1. Waktu Pengabdian

Waktu yang dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan pengabdian ini yakni selama kurang lebih 4 bulan.

2. Lokasi Pengabdian

Lokasi Pengabdian ini bertempat di kampus 3 Universitas Khairun yang berada di kelurahan Jati, Kota Ternate Selatan, Ternate, Maluku Utara.

3. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam pelaksanaan ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan studi literatur.

4. Analisis Kebutuhan

Analisis sistem adalah tahapan paling awal dari pengembangan sistem

yang menjadi fondasi untuk menentukan keberhasilan aplikasi yang dibuat nantinya.

a) *High Concept Statement*

Permainan ini merupakan permainan berjenis mini *game* yang dapat melatih kecepatan ketikan dengan beberapa pengaturan opsi bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Cara memainkan permainan ini adalah kata-kata akan jatuh dari atas satu per satu dan pemain diharuskan untuk mengetik kata tersebut sampai selesai sebelum kata tersebut menyentuh garis bawah layar yang akan mengindikasikan bahwa permainan berakhir atau *game over*.

b) *Story*

Kata-kata berjatuh dan pemain harus mengetik semua katanya satu per satu dan mendapatkan skor setinggi mungkin.

c) *Mechanics and Player's Role*

Pemain harus mengetik kata tersebut sebelum kata tersebut menyentuh garis *game over*, pemain mengetik kata yang muncul di layar menggunakan keyboard, pemain akan mendapatkan skor berdasarkan jumlah huruf kata pada kata tersebut, dan permainan akan berakhir jika ada kata yang menyentuh garis *game over*.

d) *Genre*

Game ini bergenre casual yang dapat dijalankan pada windows.

e) *Competition Mode*

Permainan ini dimainkan dengan single-player mode.

f) *General Summary of Progression*

Seiring waktu berjalan, semakin banyak kata-kata yang muncul sehingga pemain harus mengetikkan semua kata tersebut lebih cepat sebelum menyentuh garis *game over*.

g) *Target Audience*

Target aplikasi permainan ini adalah semua kalangan umum yang menggunakan komputer agar dapat melatih kemampuan mengetik menjadi

lebih cepat dan lebih akurat.

h) Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam Pengabdian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dalam jurnal Sutopo mengemukakan MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Borman & Purwanto, 2019; Seidl, 2015).

i) *Concept*

Tahap *concept* merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna atau target aplikasi *game*. Selain itu menentukan kategori aplikasi (genre, tema, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

j) *Design*

Design merupakan tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat secara rinci sehingga di tahap selanjutnya yaitu tahap *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, melainkan menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design* ini.

k) *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap dimana mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain aset *game*, audio, sprite, animasi, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

l) *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana seluruh objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *concept, objective, gameplay*, atau struktur navigasi yang dibuat pada tahap *design*.

m) *Testing*

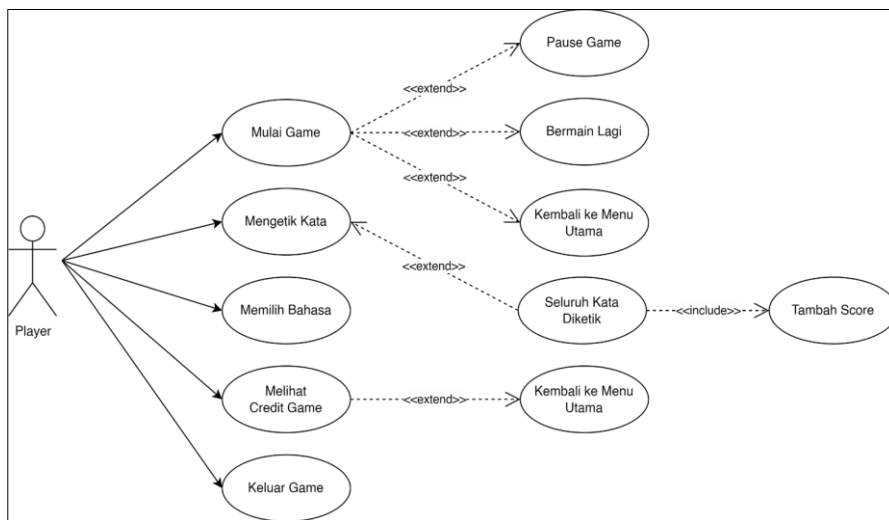
Pengujian *game* merupakan pengujian program perangkat lunak yang lengkap dan terintegrasi. Metode pengujian *game* yang digunakan adalah metode *black box testing*.

n) Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka aplikasi tersebut lebih baik ditempatkan ke dalam media penyimpanan yang memadai.

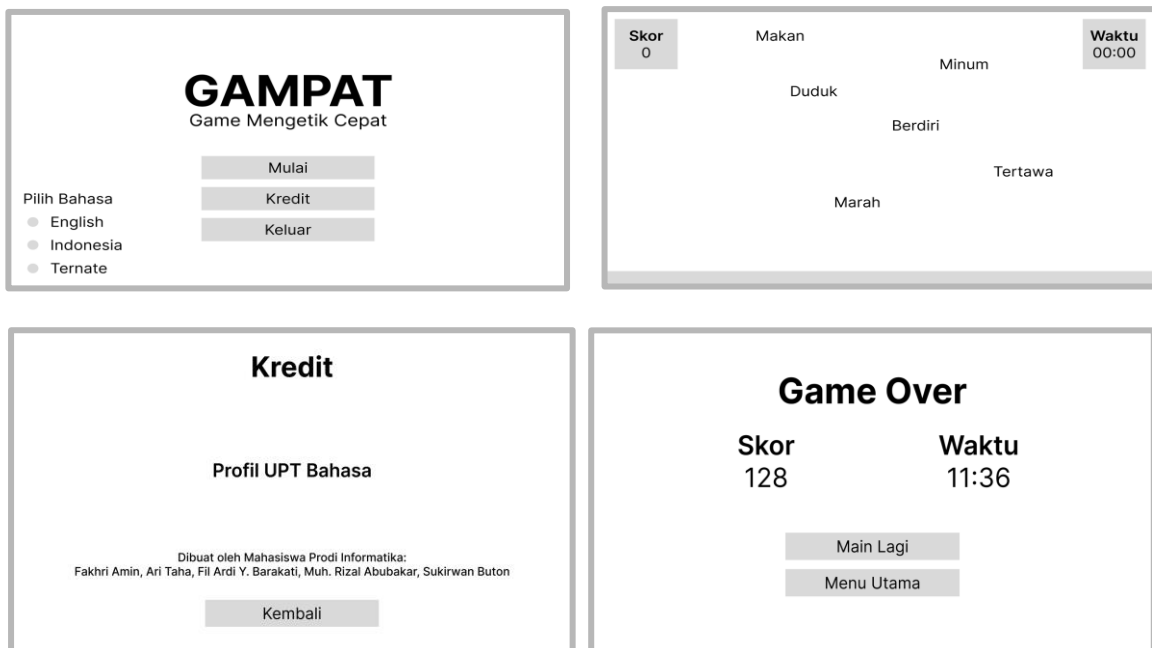
3. Analisis dan Hasil Pembahasan

1. Perancangan Sistem



Gambar 2. Diagram Use Case Game Better Type.

2. Perancangan antarmuka game Better Type



Gambar 3. Tampilan (Muck-up) Halaman Game Better Type

Pada halaman main menu, terdapat tombol Start untuk memulai permainan, tombol credit untuk melihat kredit permainan, tombol quit untuk keluar dari permainan, dan opsi tombol *word language* untuk memilih opsi bahasa dari kata pada permainan.



Gambar 4. Tampilan in-game *Batter Type*

Pada in-game, player diharuskan untuk mengetik kata yang muncul pada keyboard untuk menghancurkannya. Lalu terdapat tampilan score, jika player berhasil mengetik kata yang muncul sampai selesai, maka player akan mendapatkan skor dengan jumlah skor sebanyak jumlah huruf pada kata tersebut. Lalu terdapat tampilan time, yang menunjukkan waktu yang berjalan.



Gambar 5. Tampilan halaman Game Over

Jika salah satu kata menyentuh garis game over yang berwarna merah pada bawah layar, maka akan muncul halaman game over yang bermakna permainan telah berakhir.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Game edukasi *Better Typer* dapat dijadikan sebagai sarana dalam belajar mengetik bagi siapa saja yang ingin meningkatkan keterampilan mengetik dengan cara yang asik. Dengan level yang menarik dan polesan desain yang estetik, game *Better Typer* dapat dimainkan sambil melatih kemampuan mengetik.

Selain hasil, harapan atau saran untuk pengembangan game *Better Type* ini adalah :

1. Pengembangan game edukasi untuk skil-skil lain untuk peningkatan kinerja administrasi karyawan.
2. Pengembangan gameplay yang lebih ke edukasi mahasiswa dan masyarakat bukan hanya segmen pegawai atau administrasi.
3. Mengembangkan teknik interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Dondlinger, Mary Jo (Department of Technology & Cognition, College of Education, U. of N. T. (2007). Educational Video Game Design : A Review of the Literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4(1), 21–31.
- Seidl, M. (2015). UML@Classroom: An introduction to object-oriented modeling. In *CEUR Workshop Proceedings* (Vol. 1555).
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>