

**GAME EDUKASI NAMA-NAMA NABI
DENGAN MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



Oleh:

Reksi Ikhsanuddin

160210191

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

**GAME EDUKASI NAMA-NAMA NABI
DENGAN MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



Oleh:

Reksi Ikhsanuddin

160210191

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Reksi Ikhsanuddin
NPM : 160210191
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

GAME EDUKASI NAMA-NAMA NABI DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 20 Januari 2021



Reksi Ikhsanuddin

160210191

**GAME EDUKASI NAMA-NAMA NABI
DENGAN MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Reksi Ikhsanuddin
160210191**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera dibawah ini**

Batam, 29 Januari 2021



**Anggia Dasa Putri, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**



ABSTRAK

Studi tentang para nabi berguna untuk mengetahui sejarah nabi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentang nabi pada masa pandemi Covid-19 hanya berupa buku cetak dan penyampaian materi menggunakan aplikasi (*WhatsApp*). Sehingga penyampaian materi tidak tersampaikan seluruhnya karena waktu pembelajaran hanya 10-15 menit dimana sebelum pandemi adalah 4 jam pembelajaran dalam satu minggu. Selain itu, minat belajar siswa menurun yang dibuktikan dengan fakta bahwa sebagian besar siswa sering terlambat mengumpulkan tugas. Metode yang digunakan dalam merancang *game* edukasi nama-nama nabi menggunakan *construct 2* berbasis *android* menggunakan metode *SDLC* atau *Software Development Life Cycle* dan *UML (Unified Modeling Language)* serta menggunakan *software StarUml, Adobe Photoshop CS6, Construct 2, dan Web 2 Apk Builder*. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi nama-nama nabi menggunakan *construct 2* berbasis *android* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa SDN 003 Batu Aji, dapat memperkenalkan sarana pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa berupa permainan edukatif, serta dapat membantu meningkatkan pengetahuan bagi murid-muridnya tentang nabi.

Kata Kunci: *Android, Construct , Game Edukasi, Nabi, SDLC*

ABSTRACT

The study of prophets is useful for knowing the history of the prophet. The learning media used in the teaching and learning process about the prophet during the Covid-19 pandemic, only in the form of printed books and the delivery of material using the application (WhatsApp). So that the delivery of the material is not conveyed all because the learning time is only 10-15 minutes which before the pandemic is 4 learning hours in one week. Furthermore, the students' interest in learning decreased as evidenced by the fact that most students were often late in collecting assignments. The method used in designing educational games for the names of the prophets using Android-based construct 2 uses the SDLC method or Software Development Life Cycle and UML (Unified Modeling Language) and uses StarUml software, Adobe Photoshop CS6, Construct 2, and Web 2 Apk Builders. The results of this study are in the form of an educational game on the names of the prophets using Android-based construct 2. From the results of the research, it can be concluded that the educational game of the names of the prophets using Android-based construct 2 can be an interesting and easy-to-understand learning medium for SDN 003 Batu Aji students, can introduce fun learning tools to students in the form of educational games, and can help improve knowledge for the disciples about the prophet.

Keywords: *Android, Construct , Game Edukasi, Nabi, SDLC*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika, Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI.
3. Kepada Ibu Anggia Dasa Putri, S.Kom., M.Kom. Selaku pembimbing skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
4. Kepada Ibu Nia Ekawati, S.Kom., M.Kom. Selaku pembimbing akademik selama penulis berada di kampus Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
6. Kedua orang tua, kakak dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan nasehat yang penuh kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan, berbagi ilmu pengetahuan dan bertukar pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan terutama di kelas Teknik Informatika Kampus Tiban yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah membantu dan mendukung hingga skripsi ini selesai.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan rahmat dan karunia-Nya. Amin.

Batam, 20 Januari 2021

Reksi Ikhsanuddin
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
Untuk memenuhi salah satu syarat	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Perumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Dasar	6
2.1.1 <i>Game</i>	6
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	10
2.1.3 Pembelajaran <i>Digital</i>	10
2.1.4 Android.....	12
2.2 Pembelajaran Agama.....	15
2.3 Teori Khusus	24
2.3.1 Metode SDLC (System Development Life-Cycle)	24
2.3.2 <i>Software</i> Pendukung.....	26
2.3.3 UML (Unified Modeling Language).....	31
2.4 Penelitian Terdahulu	37

2.5	Kerangka Pemikiran	40
BAB III METODE PENELITIAN		42
3.1	Desain Penelitian.....	42
3.2	Teknik Pengumpulan Data	46
3.2.1	Metode SDLC (System Development Life-Cycle)	46
3.2.2	UML(Unified Modeling Language).....	48
3.2.3	Perancangan Tampilan	55
3.3.4	Pengumpulan Data	58
3.2.5	Operasional Variabel.....	59
3.3	Metode Pengujian Sistem.....	63
3.4	Lokasi dan Jadwal Penelitian	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Hasil Penelitian	68
4.2	Pembahasan.....	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN.....		87
Lampiran 1. Pendukung Penelitian.....		87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Contoh <i>Game Action</i>	7
Gambar 2. 2 Contoh <i>Game Adventure</i>	7
Gambar 2. 3 Contoh <i>Game RPG</i>	8
Gambar 2. 4 Contoh <i>Game Simulation</i>	8
Gambar 2. 5 Contoh <i>Game Strategy</i>	9
Gambar 2. 6 Logo <i>Android</i>	12
Gambar 2. 7 Metode SDLC	24
Gambar 2. 8 Tampilan Logo <i>Construct 2</i>	26
Gambar 2. 9 Tampilan Awal <i>Construct 2</i>	27
Gambar 2. 10 Tampilan Logo <i>Adobe Photoshop CS6</i>	27
Gambar 2. 11 Tampilan Awal <i>Adobe Photoshop</i>	28
Gambar 2. 12 Tampilan Logo <i>StarUML</i>	29
Gambar 2. 13 Tampilan Antarmuka <i>StarUML</i>	29
Gambar 2. 14 Tampilan Logo <i>Web 2 Apk Builders</i>	30
Gambar 2. 15 Contoh Tampilan Antarmuka <i>Web 2 Apk Builders</i>	31
Gambar 2. 16 Contoh Perancangan Use Case Diagram.....	32
Gambar 2. 17 Contoh Perancangan <i>Activity Diagram</i>	34
Gambar 2. 18 Contoh Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	35
Gambar 2. 19 Contoh <i>Class Diagram</i>	36
Gambar 2. 20 Kerangka Pemikiran.....	411
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	42
Gambar 3. 2 Metode SDLC	46
Gambar 3. 3 Use Case Diagram	49
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Menu Teori	50
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Play</i>	51
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>About</i>	52
Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Teory</i>	53
Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Play</i>	53
Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>About</i>	54
Gambar 3. 10 Class Diagram	55
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan <i>Home</i>	56
Gambar 3. 12 Rancangan Menu <i>Theory</i>	56
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan <i>Quiz</i>	57
Gambar 3. 14 Rancangan Menu <i>About</i>	57
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan <i>Game Over</i>	58
Gambar 3. 16 Tampilan Hasil	58
Gambar 4. 1 Tampilan Home.....	69
Gambar 4. 2 Tampilan Teori Nabi Adam AS dan Nabi Idris AS	70
Gambar 4. 3 Tampilan Teori Nabi Nuh AS dan Nabi Hud AS.....	70
Gambar 4. 4 Tampilan Teori Nabi Saleh AS dan Nabi Ibrahim AS.....	71
Gambar 4. 5 Tampilan Teori Nabi Luth AS dan Nabi Ismail AS.....	71
Gambar 4. 6 Tampilan Teori Nabi Ishaq AS dan Nabi Ya'qub AS.....	72

Gambar 4. 7 Tampilan Teori Nabi Yusuf AS dan Nabi Ayub AS.....	72
Gambar 4. 8 Tampilan Teori Nabi Zulkifli AS dan Nabi Syu'aib AS.....	73
Gambar 4. 9 Tampilan Teori Nabi Yunus AS dan Nabi Musa AS.....	73
Gambar 4. 10 Tampilan Teori Nabi Daud AS dan Nabi Sulaiman AS.....	74
Gambar 4. 11 Tampilan Teori Nabi Ilyas dan Nabi Ilyasa AS.....	74
Gambar 4. 12 Tampilan Teori Nabi Zakaria AS dan Nabi Yahya AS.....	75
Gambar 4. 13 Tampilan Teori Nabi Isa AS dan Nabi Muhammad SAW.....	75
Gambar 4. 14 Tampilan Quiz.....	76
Gambar 4. 15 Tampilan Berhasil.....	77
Gambar 4. 16 Tampilan Game Over.....	77
Gambar 4. 17 Tampilan Menu About.....	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Versi Android.....	13
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case</i>	31
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	33
Tabel 2. 4 contoh simbol <i>Sequence Diagram</i>	34
Tabel 2. 5 Contoh Simbol <i>Class Diagram</i>	35
Tabel 3. 1 <i>Use Case Diagram</i>	49
Tabel 3. 2 Operasional Variabel.....	59
Tabel 3. 3 Pengujian Tampilan Utama.....	63
Tabel 3. 4 Pengujian Menu Teori.....	64
Tabel 3. 5 Pengujian Menu Play	64
Tabel 3. 6 Pengujian Tampilan Quiz.....	64
Tabel 3. 7 Pengujian Tampilan <i>Game Over</i>	66
Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian.....	67
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian.....	78