

PENGEMBANGAN TYPING GAME SEBAGAI SARANA MELATIH MENINGKATKAN KECEPATAN MENGETIK BERBASIS DESKTOP

ABSTRAK

Abstract: This research enacts the fast typing via gaming platform. There are four menu options; "Start": will commence the session, "How to Play": is the instructional gameplay guide, "Credits": lists the sources of assets that were used to create the game, "Exit": closes the application. Synopsis: Player will control a spaceship that destroys incoming asteroids. Typing words correctly, will preserve the ship. The Game Development Life Cycle (GDLC) method, was used to produce the game. The GDLC method consists of an initiation stage regarding early game concept, pre-production staging that examines the game application creation process. This game was developed using Unity2D software. Two types of tests were conducted. A Functionality Test, showed the game operating at an optimal level. A User Experience Test outcomes demonstrated, improved user typing speed. Result of this research is through Windows operation based application in .EXE file format.

Keywords: Education Game, GDLC, Typing Speed, Unity 2D, Windows.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan aplikasi gim untuk melatih kecepatan mengetik. Aplikasi gim ini terdiri dari empat menu yaitu menu mulai main untuk memainkan gim dimana pemain berperan menjadi pesawat yang bertujuan menghancurkan meteor yang datang. Menu cara bermain yang berisikan panduan cara bermain gim. Menu kredit yang berisikan sumber aset-aset yang digunakan untuk membuat gim ini dan menu keluar untuk menutup aplikasi gim. Aplikasi gim dikembangkan dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC). GDLC terdiri dari tahapan inisiasi yang berisikan konsep awal gim, tahap pra produksi yang membahas pembuatan aplikasi gim. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Unity2D. Pengujian gim dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pengujian fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Hasil pengujian fungsionalitas adalah keseluruhan fungsi di dalam gim dapat dijalankan. Hasil pengalaman pengguna adalah meningkatkan kecepatan mengetik. Hasil aplikasi gim menggunakan format .EXE yang dijalankan pada sistem operasi Windows.

Kata Kunci: GDLC, Gim Edukasi, Kecepatan Mengetik, Unity2D, Windows.