

PEMBUATAN GIM “EQUILIBRISTA” UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MENGETIK PENGGUNA KOMPUTER

ABSTRAK

Abstract: *This study aims to create a game application that can be used to practice typing skills, so that typing errors that occur when using keyboard are expected to be reduced. The method used to develop games in this research is Game Development Life Cycle (GDLC), and the game engine used is Unity, with C# as the programming language. User or beta testing was carried out on 10 early users to get input about the Equibrista game. From the results of the tests, regarding the statement that the Equibrista game can be a fun typing practice tool, 10% of respondents answered netral, 90% of respondents answered agree. Regarding the reduction of typos after playing the game Equibrista, as many as 10% of respondents answered strongly disagree, 20% of respondents answered disagree, and 70% of respondents agree.*

Keywords: *keyboard, game, Game Development Life Cycle, Unity*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi gim yang dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih keterampilan mengetik, sehingga galat ketik yang terjadi saat menggunakan keyboard diharapkan dapat berkurang. Metode yang digunakan untuk mengembangkan gim dalam penelitian ini adalah Game Development Life Cycle (GDLC), dan mesin gim yang digunakan adalah Unity, dengan bahasa pemrograman C#. Dilakukan pengujian pengguna atau beta terhadap 10 orang pengguna awal untuk mendapatkan masukan mengenai gim Equibrista. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, mengenai pernyataan gim Equibrista dapat menjadi sarana latihan mengetik yang menyenangkan, 10% responden menjawab netral, 90% responden menjawab setuju. Mengenai berkurangnya typo atau galat ketik setelah bermain gim Equibrista, sebanyak 10% responden menjawab sangat tidak setuju, 20% responden menjawab tidak setuju, dan 70% setuju.*

Kata kunci: *keyboard, gim, Game Development Life Cycle, Unity*