

ABSTRAK

Perkembangan *game* sekarang ini sangatlah pesat. Tidak hanya dapat dimainkan melalui komputer ataupun *console* saja, tetapi sudah banyak yang menggunakan *gadget* sebagai media untuk memainkan *game*. Dalam hal ini Android mempunyai peran penting dalam perkembangan *game*. Karena pada saat ini banyak sekali *game mobile* yang menggunakan *platform* Android. Catur merupakan *game* yang dimainkan oleh dua orang. Catur umumnya dimainkan secara konvensional yaitu menggunakan papan catur biasa, lalu pada papan catur tersebut terdapat 32 buah bidak catur berwarna hitam dan putih. Namun, dengan perkembangan teknologi yang sudah maju kita dapat bermain catur tanpa menggunakan papan dan buah catur asli, yaitu dengan menggunakan aplikasi catur yang dapat dimainkan di *smartphone*. Selain itu, dengan *Artificial Intelligence* (Kecerdasan Buatan) membuat kita dapat bermain bukan melawan manusia akan tetapi melawan komputer. Oleh karena itu diusulkan suatu aplikasi *game* pembelajaran catur berbasis android yang memungkinkan pengguna bermain dan belajar catur melalui *smartphone*. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan sistem oleh pengguna melalui kuesioner, aplikasi *game* pembelajaran catur ini memperoleh hasil kelayakan sebesar 62,2%.

Kata kunci : Android, Catur, *Artificial Intelligent*, *Game* Pembelajaran

Abstraction

The development of game is now very quick. Not only it can be played through a computer or console, but many have used gadgets as a medium to play the game. In this case Android has an important role to play in the development of the game. Because at the moment there are a lot of mobile games that use the Android platform. Chess is a game played by two people. Chess is generally played conventionally using a regular chessboard, and on the chessboard there are 32 chess pieces in black and white. However, with the development of advanced technology we can play chess without using the original chess board and pieces, namely by using a chess app that can be played on a smartphone. In addition, with Artificial Intelligence, we can play not against humans but against computers. Therefore proposed an android based chess learning game app that allows users to play and learn chess through a smartphone. Based on the results of the system feasibility test by the user through a questionnaire, this chess learning game application obtained a feasibility result of 62.2%.

Keywords : Android, Chess, Artificial Intelligent, Learning Games