

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI HANIFIDA UNTUK MENGHAFAL ASMAUL HUSNA BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Nama : M. Anang Setiawan
NRP : 11.04.111.00060
Program Study : Teknik Informatika
Dosen Pembimbing : Cucun Very Angkoso, S.T., M.T.
Arik Kurniawati, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Dunia pendidikan mulai masuk kedalam dunia teknologi informasi. Banyak sekali kegiatan positif yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di lingkungan pendidikan. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan agama, khususnya agama islam. Sekarang cukup banyak aplikasi-aplikasi seperti Al-Qur'an digital dan jadwal shalat yang terpasang di komputer maupun laptop. Namun, untuk aplikasi kategori *game* masih belum tersedia.

Hanifida merupakan metode baru yang dirasa sangat efektif dalam menghafal 99 asmaul husna. Media-media yang ada masih belum menggunakan media digital, apalagi berbasis *game mobile*. Seperti kita ketahui, perangkat *mobile* sangat digemari oleh masyarakat, khususnya *mobile android*. Belajar menghafal asmaul husna melalui *game* juga akan lebih menarik, ringkas, dan tidak cepat bosan. Media yang akan digunakan dalam mengimplementasikan metode hanifida yaitu melalui *game* edukasi dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam belajar yang menyenangkan. Di dalam *game* ini terdapat menu materi dan *game* yang terdiri dari 4 *level*.

Game edukasi Hanifida secara langsung memunculkan hasil penilaian pemain. Pada tiap-tiap *level* menggunakan metode *fuzzy* untuk mengkategorikan nilai pemain. Dari 4 *level* permainan tersebut, masing-masing nilai akan diambil dan diakumulasikan untuk mendapatkan nilai akhir. Diakhir permainan, pemain akan mendapatkan *badge* digital yang berisikan nilai pemain dari setiap *level* dengan format *.jpeg*.

Kata kunci : Hanifida, *Mobile Android*, *game* edukasi, *fuzzy* .