

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI BELAJAR SHOLAT  
BERBASIS *ANDROID***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Salman Hadi**

**13.11.7072**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2016**

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI BELAJAR SHOLAT  
BERBASIS *ANDROID***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Salman Hadi**

**13.11.7072**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI BELAJAR SHOLAT  
BERBASIS *ANDROID***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Salman Hadi**

**13.11.7072**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**

  
**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI BELAJAR SHOLAT**  
**BERBASIS *ANDROID***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Salman Hadi**

**13.11.7072**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

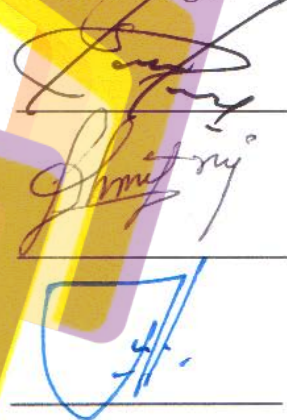
**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Agustus 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2016



Salman Hadi

NIM. 13.11.7072

## MOTTO

”Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.”

**(QS. Ali-Imran: 139)**

”Dan carilah pada apa-apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagian) untuk kehidupan di akhirat, jangan lupa bagianmu di dunia...”

**(QS. Al-Qashash: 77)**

Dari Abu Hurairah *radhiallahu 'anhu* dia berkata: Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda: ”Tanda baiknya Islam seseorang, dia meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat baginya.”

**(HR. Tirmidzi)**

Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu akan menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim) sedangkan harta terhukum. Kalau harta itu akan berkurang apabila dibelanjakan, tetapi ilmu akan bertambah apabila dibelanjakan.

**(Ali bin Abi Thalib)**

Kalau hidup sekedar hidup, Babi di hutan juga hidup Kalau bekerja sekedar bekerja, kera juga bekerja.

**(Buya Hamka)**

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Sholallahu 'Alaihi wa sallam, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya yang sangat saya cintai, ibu saya Wagilah dan bapak saya Asrori. Terima kasih atas do'a, semangat, kasih sayang dan segala hal yang selama ini telah diberikan hingga saya dapat sampai pada titik akhir perkuliahan dan meraih gelar sarjana komputer.
2. Kedua kakak saya, Lathif Cahyono dan Agus Nuri Jamaludin serta kedua adik saya Ali Abdul Fatah dan Nurhayati. Terimakasih atas segala doa, bimbingan, dan dukungannya. Semoga kita semua menjadi anak yang berbakti kepada agama dan orang tua kita.
3. Sahabat-sahabat kelas 13-SITI-05 yang selalu mengingatkan akan pentingnya penyelesaian penelitian ini. Sehingga saya menjadi terpacu untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman Unit Kegiatan Mahasiswa Unit Kerohanian Islam Jama'ah Shohwatul Islam yang pasti akan saya rindukan kebersamaanya yang tidak dapat tergantikan. Semoga UKI Jashtis menjadi lembaga yang diridhai oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala.
5. Dan teman-teman yang turut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul “Pembuatan *Game* Edukasi Belajar Sholat Berbasis *Android*” ini disusun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana Strata-1 pada Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
5. Keluarga besar penyusun terutama kedua orangtua yang tidak pernah lelah berdo'a dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penyusun.
6. Rekan-rekan 13-S1TI-05 yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah membantu penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

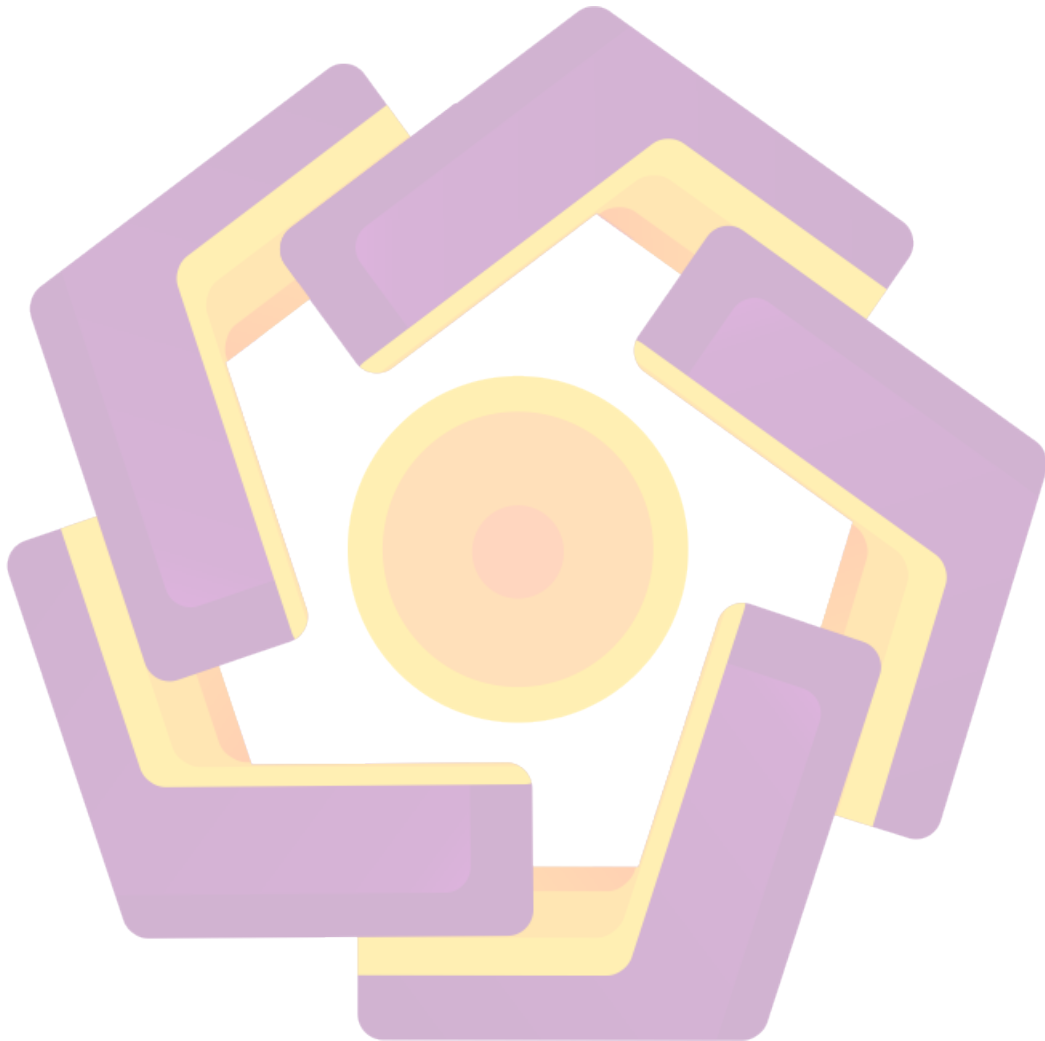
Penyusun menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat



diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Yogyakarta, 23 Agustus 2016

Penyusun



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 <i>Game</i> .....	8
2.2.1 Definisi <i>Game</i> .....	8
2.2.2 Elemen-elemen <i>Game</i> .....	9
2.2.3 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	11
2.2.4 Tahap Pembuatan <i>Game</i> .....	13
2.2.4.1 Menentukan <i>Genre Game</i> .....	13
2.2.4.2 Menentukan <i>Tool</i> .....	13
2.2.4.3 Merancang <i>Gameplay</i> .....	13

2.2.4.4	Merancang Grafis .....	14
2.2.4.5	Menentukan Suara .....	14
2.2.4.6	Pembuatan .....	14
2.2.4.7	<i>Publishing</i> .....	14
2.2.5	Pengembangan <i>Game</i> .....	14
2.2.5.1	Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar .....	15
2.2.5.2	Perumusan <i>Gameplay</i> .....	15
2.2.5.3	Penyusunan <i>Asset</i> dan <i>Level Design</i> .....	15
2.2.5.4	<i>Test Play (Prototyping)</i> .....	15
2.2.5.5	<i>Development</i> .....	16
2.2.5.6	<i>Alpha / Close Beta Test (UX - Initial Balancing)</i> .....	16
2.2.5.7	Rilis .....	16
2.3	Teori <i>Analisis Game</i> .....	16
2.3.1	<i>Analisis SWOT</i> .....	17
2.3.2	<i>Analisis Kebutuhan dan Sumber Daya Manusia</i> .....	17
2.3.2.1	<i>Analisis Kebutuhan</i> .....	17
2.3.2.2	<i>Analisis Sumber Daya Manusia</i> .....	18
2.3.3	<i>Analisis Kelayakan</i> .....	18
2.3.3.1	<i>Kelayakan Teknologi</i> .....	18
2.3.3.2	<i>Kelayakan Hukum</i> .....	18
2.3.3.3	<i>Kelayakan Operasional</i> .....	19
2.4	<i>Flowchart</i> .....	19
2.4.1	Simbol <i>Flowchart</i> .....	19
2.4.1.1	<i>Flow Direction Symbols</i> .....	20
2.4.1.2	<i>Processing Symbols</i> .....	20
2.4.1.3	<i>Input Output Symbols</i> .....	21
2.5	<i>Software Yang Digunakan</i> .....	21
2.5.1	<i>Cocos 2D-JS</i> .....	21
2.5.2	<i>Cocos Studio</i> .....	23
2.5.2.1	<i>UI editor</i> .....	23
2.5.2.2	<i>Animation editor</i> .....	23

2.5.2.3	<i>Data Cruncher</i>	24
2.5.2.4	<i>Scene Editor</i>	24
2.5.3	<i>Cocos Code IDE</i>	24
2.5.4	<i>Inkscape</i>	25
2.5.5	<i>Audacity</i>	26
2.6	<i>JavaScript</i>	26
2.7	<i>Android</i>	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		<b>30</b>
3.1	Gambaran Umum	30
3.2	Analisis	31
3.2.1	Analisis <i>SWOT</i>	31
3.2.1.1	Kekuatan ( <i>Strengths</i> )	31
3.2.1.2	Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> )	32
3.2.1.3	Peluang ( <i>Opportunities</i> )	32
3.2.1.4	Ancaman ( <i>Threats</i> )	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan dan Sumber Daya Manusia	33
3.2.2.1	Kebutuhan Sistem	33
3.2.2.1.1	Kebutuhan Fungsional	33
3.2.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	38
3.2.2.2	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	41
3.2.3	Analisis Kelayakan	42
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	42
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	43
3.2.3.3	Kelayakan Operasional	43
3.3	Perancangan <i>Game</i>	44
3.3.1	<i>Game Overview</i>	44
3.3.1.1	<i>Game Concept</i>	44
3.3.1.2	<i>Feature Set</i>	45
3.3.1.3	Judul <i>Game</i>	45
3.3.1.4	<i>Genre</i>	45
3.3.1.5	<i>Tools</i>	45

3.3.1.6	<i>Gameplay</i>	46
3.3.1.6.1	<i>Game Progression</i>	46
3.3.1.6.2	<i>Objective</i>	48
3.3.1.6.3	<i>Play Flow</i>	48
3.3.1.6.4	<i>Target Audience</i>	49
3.3.2	<i>User Interface Game</i>	49
3.3.2.1	<i>Flowchart Game</i>	49
3.3.2.2	<i>Rancangan User Interface</i>	56
3.3.3	<i>Rancangan Suara</i>	64
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>		65
4.1	<i>Implementasi</i>	65
4.1.1	<i>Pembuatan Karakter</i>	66
4.1.2	<i>Pembuatan Background</i>	69
4.1.3	<i>Pembuatan Property</i>	69
4.1.3.1	<i>Property Level 1</i>	70
4.1.3.2	<i>Property Level 2</i>	71
4.1.3.3	<i>Property Level 3</i>	72
4.1.3.4	<i>Property Level 4</i>	73
4.1.4	<i>Pembuatan User Interface</i>	74
4.1.4.1	<i>Pembuatan Splash Screen</i>	75
4.1.4.2	<i>Pembuatan Menu Utama</i>	75
4.1.4.3	<i>Pembuatan Tampilan Materi</i>	77
4.1.4.4	<i>Pembuatan Tampilan Permainan</i>	78
4.1.4.5	<i>Pembuatan Tampilan Pengaturan</i>	78
4.1.5	<i>Pembuatan Suara</i>	79
4.1.6	<i>Pemrograman Game</i>	81
4.1.7	<i>Package ke dalam Format APK</i>	83
4.1.8	<i>Manual Instalasi</i>	86
4.1.9	<i>Manual Game</i>	86
4.2	<i>Pembahasan</i>	87
4.2.1	<i>Pembahasan Antarmuka Game</i>	87

4.2.1.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	88
4.2.1.2	Tampilan Menu Utama .....	88
4.2.1.3	Tampilan Materi .....	89
4.2.1.4	Tampilan Pengaturan .....	90
4.2.1.5	Tampilan Permainan .....	90
4.2.1.6	Tampilan Petunjuk Permainan .....	91
4.2.1.7	Tampilan Permainan <i>Level 1</i> .....	93
4.2.1.8	Tampilan Permainan <i>Level 2</i> .....	94
4.2.1.9	Tampilan Permainan <i>Level 3</i> .....	95
4.2.1.10	Tampilan Permainan <i>Level 4</i> .....	96
4.2.1.11	Tampilan Hasil Permainan .....	97
4.2.1.12	Tampilan Rapor .....	98
4.2.2	Pembahasan Kode Program .....	100
4.2.2.1	Persiapan Bahan .....	100
4.2.2.2	Menambahkan Objek .....	102
4.2.2.3	Pembuatan Animasi .....	103
4.2.2.4	Memutar Suara .....	104
4.2.2.5	Mengatur <i>Volume</i> Suara dan Menghentikan Suara .....	104
4.2.2.6	Menambah Teks .....	105
4.2.2.7	Membuat Tombol .....	106
4.2.2.8	Membuat <i>Slider</i> .....	107
4.2.2.9	<i>Pushing, Popping, dan Replacing Scene</i> .....	108
4.2.2.10	Menggeser Objek .....	110
4.2.2.11	Membuat Hitungan Mundur .....	113
4.3	Uji Coba <i>Game</i> .....	114
BAB V PENUTUP .....		122
5.1	Kesimpulan .....	122
5.2	Saran .....	122
DAFTAR PUSTAKA .....		124

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Flow Direction Symbols</i> .....	20
Tabel 2.2 <i>Processing Symbols</i> .....	20
Tabel 2.3 <i>Input Output Symbols</i> .....	21
Tabel 3.1 <i>Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) Pembuatan game</i> .....	39
Tabel 3.2 <i>Kebutuhan Perangkat Keras Smartphone (Android) Pengujian Game</i> .....	39
Tabel 3.3 <i>Kebutuhan Manusia Untuk Perancangan</i> .....	41
Tabel 3.4 <i>Kebutuhan Manusia Untuk Penerapan</i> .....	42
Tabel 4.1 <i>File-file Gambar Gerakan Sholat</i> .....	67
Tabel 4.2 <i>File-file Property Level 1</i> .....	70
Tabel 4.3 <i>File-file Property Level 2</i> .....	71
Tabel 4.4 <i>File-file Property Level 3</i> .....	72
Tabel 4.5 <i>File-file Property Level 4</i> .....	73
Tabel 4.6 <i>File-file Splash Screen</i> .....	75
Tabel 4.7 <i>File-file Menu Utama</i> .....	75
Tabel 4.8 <i>File-file Tampilan Materi</i> .....	77
Tabel 4.9 <i>File-file Tampilan Permainan</i> .....	78
Tabel 4.10 <i>File-file Tampilan Pengaturan</i> .....	79
Tabel 4.11 <i>File-file Suara</i> .....	80
Tabel 4.12 <i>Pengujian Pada Menu Utama</i> .....	114
Tabel 4.13 <i>Pengujian Pada Menu Materi</i> .....	114
Tabel 4.14 <i>Pengujian Pada Menu Pengaturan</i> .....	115
Tabel 4.15 <i>Pengujian Pada Menu Permainan</i> .....	115
Tabel 4.16 <i>Pengujian Pada Menu Petunjuk Level 1, 2, 3, dan 4</i> .....	116
Tabel 4.17 <i>Pengujian Pada Permainan Level 1</i> .....	116
Tabel 4.18 <i>Pengujian Pada Permainan Level 2</i> .....	117
Tabel 4.19 <i>Pengujian Pada Permainan Level 3</i> .....	118
Tabel 4.20 <i>Pengujian Pada Permainan Level 4</i> .....	119
Tabel 4.21 <i>Pengujian Pada Perangkat Smartphone</i> .....	120



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android .....	27
Gambar 3.1 <i>Flowchart Game Belajar Sholat</i> .....	50
Gambar 3.2 <i>Flowchart Game Belajar Sholat Level 1</i> .....	52
Gambar 3.3 <i>Flowchart Game Belajar Sholat Level 2</i> .....	53
Gambar 3.4 <i>Flowchart Game Belajar Sholat Level 3</i> .....	54
Gambar 3.5 <i>Flowchart Game Belajar Sholat Level 4</i> .....	55
Gambar 3.6 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	57
Gambar 3.7 Tampilan Menu Utama .....	57
Gambar 3.8 Tampilan Materi .....	58
Gambar 3.9 Tampilan Permainan .....	59
Gambar 3.10 Tampilan Petunjuk Permainan .....	60
Gambar 3.11 Tampilan <i>Gameplay Level 1</i> .....	61
Gambar 3.12 Tampilan <i>Gameplay Level 2</i> .....	61
Gambar 3.13 Tampilan <i>Gameplay Level 3</i> .....	62
Gambar 3.14 Tampilan <i>Gameplay Level 4</i> .....	62
Gambar 3.15 Tampilan Rapor .....	63
Gambar 3.16 Tampilan Pengaturan .....	64
Gambar 4.1. Gambar Karakter .....	66
Gambar 4.2 Gambar <i>Background Game Belajar Sholat</i> .....	69
Gambar 4.3 Gambar Hasil <i>Publish Cocos Studio</i> .....	74
Gambar 4.4 Pengaturan <i>Pitch</i> pada <i>Audacity</i> .....	79
Gambar 4.5 Tampilan <i>Preference Cocos Code IDE</i> .....	82
Gambar 4.6 Pengaturan <i>Frameworks Cocos Code IDE</i> .....	82
Gambar 4.7 <i>File-File</i> Projek <i>Game Belajar Sholat</i> .....	83
Gambar 4.8 Tampilan <i>Keystore Creation</i> .....	85
Gambar 4.9 Tampilan Pengaturan <i>Packaging “BelajarSholat” Project</i> .....	85
Gambar 4.10 <i>File</i> Hasil <i>Packaging Cocos Code IDE</i> .....	86
Gambar 4.11 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	88
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama .....	89
Gambar 4.13 Tampilan Materi .....	89

Gambar 4.14 Tampilan Pengaturan .....	90
Gambar 4.15 Tampilan Permainan .....	91
Gambar 4.16 Tampilan Petunjuk Permainan <i>Level 1</i> .....	92
Gambar 4.17 Tampilan Petunjuk Permainan <i>Level 2</i> .....	92
Gambar 4.18 Tampilan Petunjuk Permainan <i>Level 3</i> .....	92
Gambar 4.19 Tampilan Petunjuk Permainan <i>Level 4</i> .....	93
Gambar 4.20 Tampilan Permainan <i>Level 1</i> .....	94
Gambar 4.21 Tampilan Permainan <i>Level 2</i> .....	95
Gambar 4.22 Tampilan Permainan <i>Level 3</i> .....	96
Gambar 4.23 Tampilan Permainan <i>Level 4</i> .....	97
Gambar 4.24 Tampilan Hasil Permainan <i>Level 1</i> .....	97
Gambar 4.25 Tampilan Hasil Permainan <i>Level 2</i> .....	98
Gambar 4.26 Tampilan Hasil Permainan <i>Level 3</i> .....	98
Gambar 4.27 Tampilan Hasil Permainan <i>Level 4</i> .....	98
Gambar 4.28 Tampilan Rapor .....	99
Gambar 4.29 <i>Supported Device Game Belajar Sholat</i> .....	121

## INTISARI

Pendidikan anak di usia dini sangat penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan pada masa ini anak-anak cenderung mulai mempelajari hal-hal baru. Usia dini merupakan masa pembentukan yang sangat efektif dan dapat menentukan masa depan anak. Pendidikan agama khususnya sholat perlu untuk disampaikan kepada anak-anak agar anak-anak dapat memahami tentang sholat dari masa kecil. Hal ini dilakukan agar ketika dewasa anak-anak menjadi terbiasa dengan sholat dan tidak kesulitan dalam mempelajarinya. Diperlukan media khusus untuk membantu orang tua dalam membimbing anak-anak untuk mempelajari tata cara sholat yang benar.

Oleh karena itu perlu dibuat suatu sarana yang menarik untuk dapat mendidik anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak suka bermain, sehingga sarana yang tepat untuk dapat mendidik anak-anak adalah melalui *game* edukasi berbasis *android*. Hal ini dikarenakan *game* dapat membuat anak-anak dapat bermain sambil belajar dan *android* merupakan sistem operasi yang mudah untuk dioperasikan oleh anak-anak. *Game engine* yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini adalah *Cocos2d-JS* yang bersifat *open source* dan *multiplatform*.

Aplikasi yang dihasilkan dalam skripsi ini adalah berupa *game* edukasi Belajar Sholat yang bertujuan untuk memperkenalkan tata cara sholat wajib kepada anak-anak.

**Kata Kunci:** *Game*, Edukasi, *Game Engine*, *Cocos2d-JS*, *Android*.

## **ABSTRACT**

*Education of children at an early age is very important to do. This is because at this age children tend to start to learn new things. Early childhood is a time of formation of a highly effective and can determine the future of the children. Religious education especially prayers need to be delivered to the children so that children can understand about prayer from childhood. This is done so that when adult children become accustomed to pray and have no difficulty in studying it. Special media required to assist parents in guiding children to learn the correct way to pray.*

*Therefore, it needs to be made an attractive means to be able to educate children in a fun way. Children love to play, so that the appropriate tools to be able to educate children is through educational games based on Android. This is because games can make children can play while learning and android operating system which is easy to be operated by children. Game engine is used in the manufacture of this educational game is Cocos2d-JS is open source and multiplatform.*

*Applications generated in this thesis is a form of prayer Learning educational game aimed at introducing ordinances obligatory prayers to children.*

**Keyword:** *Game, Education, Game Engine, Cocos2d-JS, Android.*

