

ABSTRAK

Nama : Akbar Zidan Al Zakki
NPM : 140 2018 607
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Belajar asyik Pemrograman Java™ dengan Gim Java Learn

Kurangnya motivasi dan antusiasme dalam belajar pemrograman Java™ merupakan salah satu faktor yang menyebabkan pelajar tidak lulus dalam mata kuliah pemrograman, termasuk dasar-dasar pemrograman. Minimnya motivasi tersebut dapat disebabkan oleh banyak dan beratnya tantangan yang dihadapi selama belajar, seperti memahami kode program, menghafal sintaks, dan memahami alur program. Pemanfaatan prinsip gamifikasi dapat membantu pelajar mengelola berbagai tantangan tersebut dengan lebih baik; hal inilah yang menjadi target pengembangan aplikasi “Java Learn” yang Penulis kembangkan. Java Learn menyediakan materi pembelajaran dan latihan teori dan praktik untuk larik, pengulangan, dan metode dengan memaksimalkan teknik gamifikasi *difficult*, *achievement*, dan *point*. Pengembangan aplikasi ini mengikuti metodologi *Game Development Life Cycle* dan selalu memperhatikan data yang valid serta materi dan perangkat yang legal sesuai dengan ketentuan dan syariat Islam. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa 92% responden mahasiswa baru dan lama, berpendapat bahwa Java Learn meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar pemrograman.

Kata kunci: pemrograman, Java™, gamifikasi, gim edukasi, GDLC, Universitas YARSI