

## ABSTRAK

Nama : Fazreen Nurul Hikam Pambudi  
NPM : 140 2018 122  
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika  
Judul : Pengembangan Gim Edukasi “Q-WARE” untuk Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android

Berdasarkan hasil Survei Penggunaan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) di DKI Jakarta pada tahun 2019 yang dilakukan oleh Pusat Pelayanan Statistik Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi DKI Jakarta menemukan bahwa pemanfaatan TIK jenis komputer di ibu kota cukup tinggi. Sayangnya, ketidaktahuan masyarakat pada dasar komputer masih didapatkan, terutama mengenai *hardware* yang lokasinya berada dalam *Central Processing Computer (CPU)* komputer. Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah dalam proses pengenalannya, seperti penggunaan cara yang konvensional atau keterbatasan alat peraga. Oleh karena itu dilakukanlah penelitian dengan ditujukan untuk menghasilkan media pembelajaran pengenalan *hardware* pada *CPU* komputer dengan bentuk sebuah gim edukasi yang dinamakan Q-WARE dan tinjauannya dalam Islam. Pengenalan *hardware* pada gim dibuat dengan memanfaatkan model 3D sebagai alat peraga dan dua bentuk permainan untuk membantu pemain dalam belajar dan mengenal *hardware*, yaitu kuis dan *puzzle* rakit. Untuk pengembangannya gim dibangun dan diuji menggunakan enam fase dalam metodologi *GDLC (Game Development Life Cycle)*, yaitu *Initiation, Pra-Production, Production, Testing, Beta*, dan *Release*. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan oleh 72 responden Q-WARE merupakan aplikasi yang dinilai “Sangat Baik”. Berdasarkan ti Islam juga menilai Q-WARE sebagai aplikasi yang membawa dampak positif dan keberadaannya tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

**Kata kunci :** Q-WARE, media pembelajaran, gim edukasi, *hardware*.