

ABSTRACT

Technological developments strongly supports virtually any need, including childrens at an early age into adulthood. The rapid development of desktop games not only make the game function as mere entertainment but either can be a learning tool for all ages. Problems of education, especially in the education system Sundanese script is still less attention, the technology can be used as a means to assist and facilitate the learning process Sundanese script symbols to guide users to play while learning.

The use of this interactive game can help in the process of knowledge Sundanese script and can be one media interactive learning for all ages. The method used in this software development is an ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model and use Extreme Programming (XP) method. Unified Modeling Language (UML) is used as the modeling software. This interactive game using the Unity that use the JavaScripts programming language and applied to desktop-based systems that use the Windows operating system.

Game Applications For Interactive Learning Using Script Sundanese-Based Desktop is able to create a user to gain new experience in learning the alphabet Sundanese apart from other learning media.

Keywords: *Interactive Games, Sunda script symbol, a desktop application*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini sangat mendukung hampir semua kebutuhan, termasuk anak - anak di usia dini hingga dewasa. Pesatnya perkembangan *game dekstop* tidak hanya membuat permainan berfungsi sebagai hiburan semata tetapi dapat menjadi alat belajar untuk segala umur. Masalah pendidikan, terutama dalam sistem pendidikan *aksara* bahasa *Sunda* masih kurang perhatian, teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu dan memfasilitasi proses pembelajaran *aksara* bahasa *Sunda* dapat membimbing penggunaanya untuk bermain sambil belajar.

Penggunaan *game interaktif* ini dapat membantu dalam proses pengetahuan *aksara* bahasa *Sunda* dan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif untuk segala umur. Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dan Metode *Extreme Programming (XP)*. *Unified Modeling Language (UML)* digunakan sebagai pemodelan perangkat lunak. *Game interaktif* ini menggunakan *Unity* yang menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* dan diterapkan ke sistem berbasis *dekstop* yang menggunakan sistem operasi windows.

Aplikasi *Game* Untuk Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Aksara* Bahasa *Sunda* Berbasis *Dekstop* ini mampu membuat *user* untuk mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran *aksara* bahasa *sunda* selain dari media-media pembelajaran lainnya.

Kata Kunci : *Game* Interaktif, *aksara sunda*, aplikasi *dekstop*