

## **Minat Memainkan *Game* Edukasi Berbasis *Smartphone* (Studi Kasus Pada Minat Komunitas *Gamer* Semarang Memainkan *Game Bubble Zoo Collect* )**

RB. Hendri Kuswantoro

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta  
e-mail: rbhendrikuswantoro@gmail.com

### ***Abstrak***

Perkembangan teknologi saat ini telah memasuki segala aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang adalah telepon pintar atau *smartphone*. Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu berbagai keperluan di antaranya membuka internet, sebagai sarana *multimedia*, bermain *game*, proses pembelajaran dan lain-lain.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode *survey* dengan penyebaran kuesioner kepada komunitas *gamer* Semarang sebanyak 20 anggota. Seluruh anggota komunitas mempunyai kebiasaan memainkan *game*. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Kemudahan memainkan sebesar 78 %; Kegunaan sebesar 78 %; persepsi Sikap sebesar 83%. Dari kemudahan, kegunaan dan sikap berpengaruh signifikan terhadap minat memainkan *game* sebesar 90%. Hasil pengujian memberikan bukti bahwa komunitas *gamer* Semarang berminat memainkan *game Bubble Zoo Collect* ketika akan menambah pengetahuan.

Kata kunci: Kerangka TAM, *Game* Edukasi, *User Interface*.

### ***Abstract***

*Current technological developments have entered all aspects of life. One of the most developed technologies is smart phones or smartphones. Aside from being a communication tool, smartphone is also one of the tools that can be used to help various purposes including opening the internet, as a means of multimedia, playing games, learning process and others.*

*Data collection methods in this study use survey methods by distributing questionnaires to Semarang gamers as many as 20 members. All members of the community have a habit of playing games. Determination of samples in this study using total sampling method. The results of this study indicate that: Ease of playing is 78%; Usage of 78%; Attitude perceptions of 83%. From the ease, usefulness and attitude significantly influence the interest in playing the game by 90%. Test results provide evidence that the gamers community is interested in playing game games Bubble Zoo Collect when it will increase knowledge.*

*Keywords: TAM Framework, Educational Game, User Interface.*