

ABSTRAK

Nurindo, Indah. 2022. *Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Isyarat SIBI (Studi Kasus : SLB Negeri Karimun)*, Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Alena Uperiati, S.T., M.Cs. Pembimbing II: Nola Ritha, S.T.,M.Cs.

Penelitian mengenai rancang bangun *Game Edukasi* ini dilakukan untuk dapat membuat media alternative yang bisa digunakan oleh anak tunarungu di SLB Negeri Karimun dalam mempelajari atau media pengenalan awal Huruf Bahasa Isyarat SIBI, karena SIBI sulit dipergunakan oleh Tuna rungu untuk berkomunikasi. SIBI hanya dapat digunakan sebagai bahasa isyarat di Sekolah dan tidak dipergunakan sebagai bahasa isyarat komunikasi sehari-hari atau komunitas Tunarungu dalam berkomunikasi karena sering menggunakan Bahasa Isyarat BISINDO, sehingga tunarungu mengalami kesulitan menggunakan SIBI banyak memilih menggunakan BISINDO sebagai bahasa interaksi. Metode yang digunakan dalam perancangan yaitu metode *Scrum* yang beranggotakan satu orang dengan waktu pengerjaan selama 30 hari, sesuai dengan jadwal perancangan. Pada tahap pengujian aplikasi *Game* dilakukan pengujian *black box testing* dan UAT (*User Acceptance Test*) dan sistem yang dibuat dapat diterima oleh pengguna dengan hasil persentase rata-rata sebesar 99,45% yaitu sangat kuat serta pengujian responden mengalami peningkatan setelah mencoba aplikasi *Game Edukasi Bahasa Isyarat SIBI*.

Kata kunci: *Game, Scrum, SIBI*

ABSTRACT

Nurindo, Indah. 2022. *Implementation of the Scrum Method in the Design of SIBI Sign Language Educational Games (Case Study: SLB Negeri Karimun)*. Thesis. Tanjungpinang: Department of Informatics, Faculty of Engineering, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisor: Alena Uperiati, S.T., M.Cs. Co-advisor: Nola Ritha, S.T.,M.Cs.

Research on the design of this educational *Game* was conducted to create alternative media that can be used by deaf children at SLB Negeri Karimun in learning or media for the initial introduction of SIBI Sign Language Letters, because SIBI is difficult for the deaf to communicate. SIBI can only be used as a sign language at school and is not used as a sign language for daily communication or the Deaf community in communicating because they often use BISINDO Sign Language, so that the deaf have difficulty using SIBI, many choose to use BISINDO as an interaction language. The method used in the design is the *Scrum* method which consists of one person with a working time of 30 days, according to the design schedule. At the *Game* application testing stage, black box testing and UAT (User Acceptance Test) are carried out and the system made is acceptable to users with an average percentage result of 99.45% which is very strong and respondent testing has increased after trying the Language Education *Game* application SIBI signal.

Keywords: *Game, Scrum, SIBI*