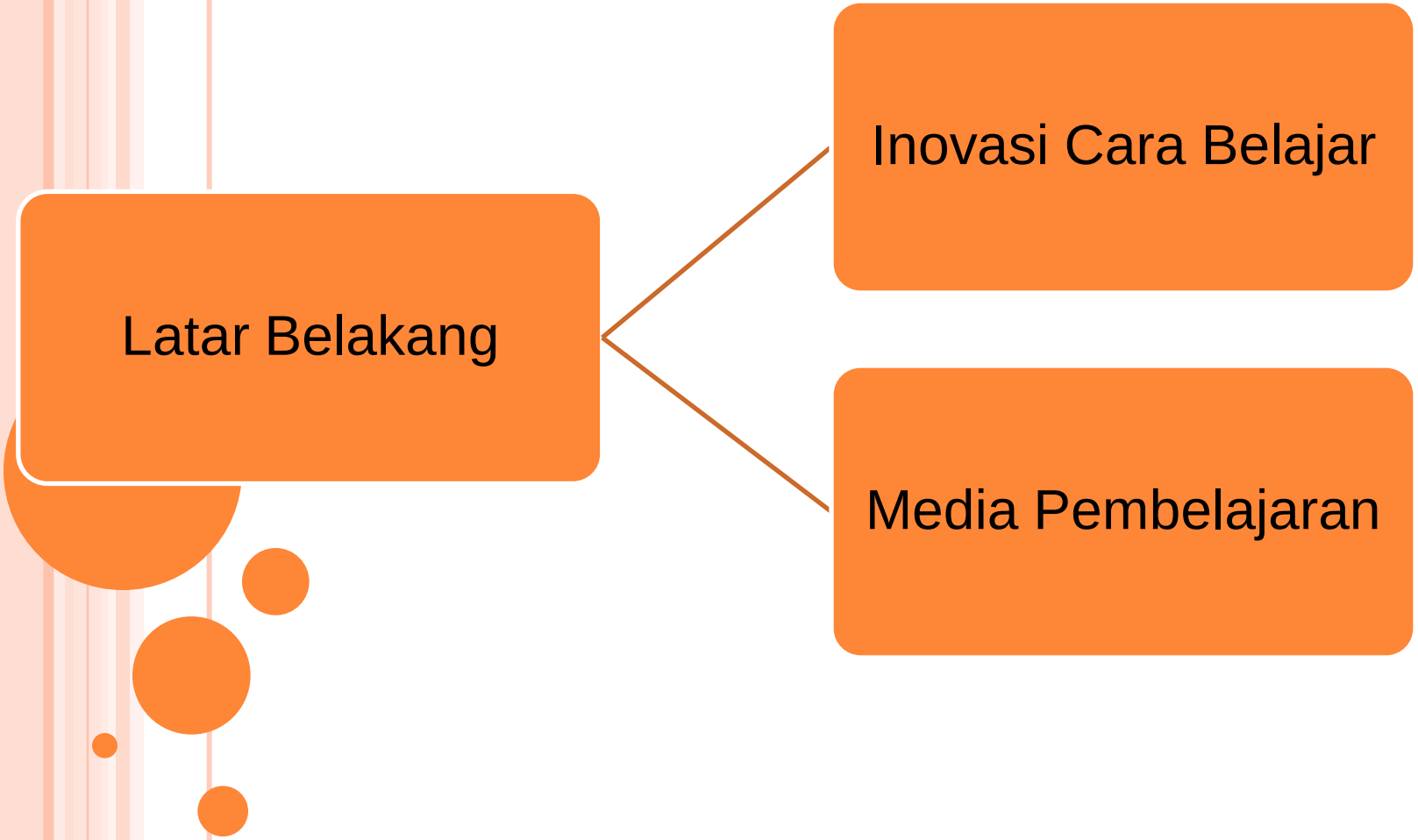
PEMBANGUNAN APLIKASI GAME EDUKASI PETUALANGAN PULAU PINTAR

Asep Ridwan Kurniawan
10107597

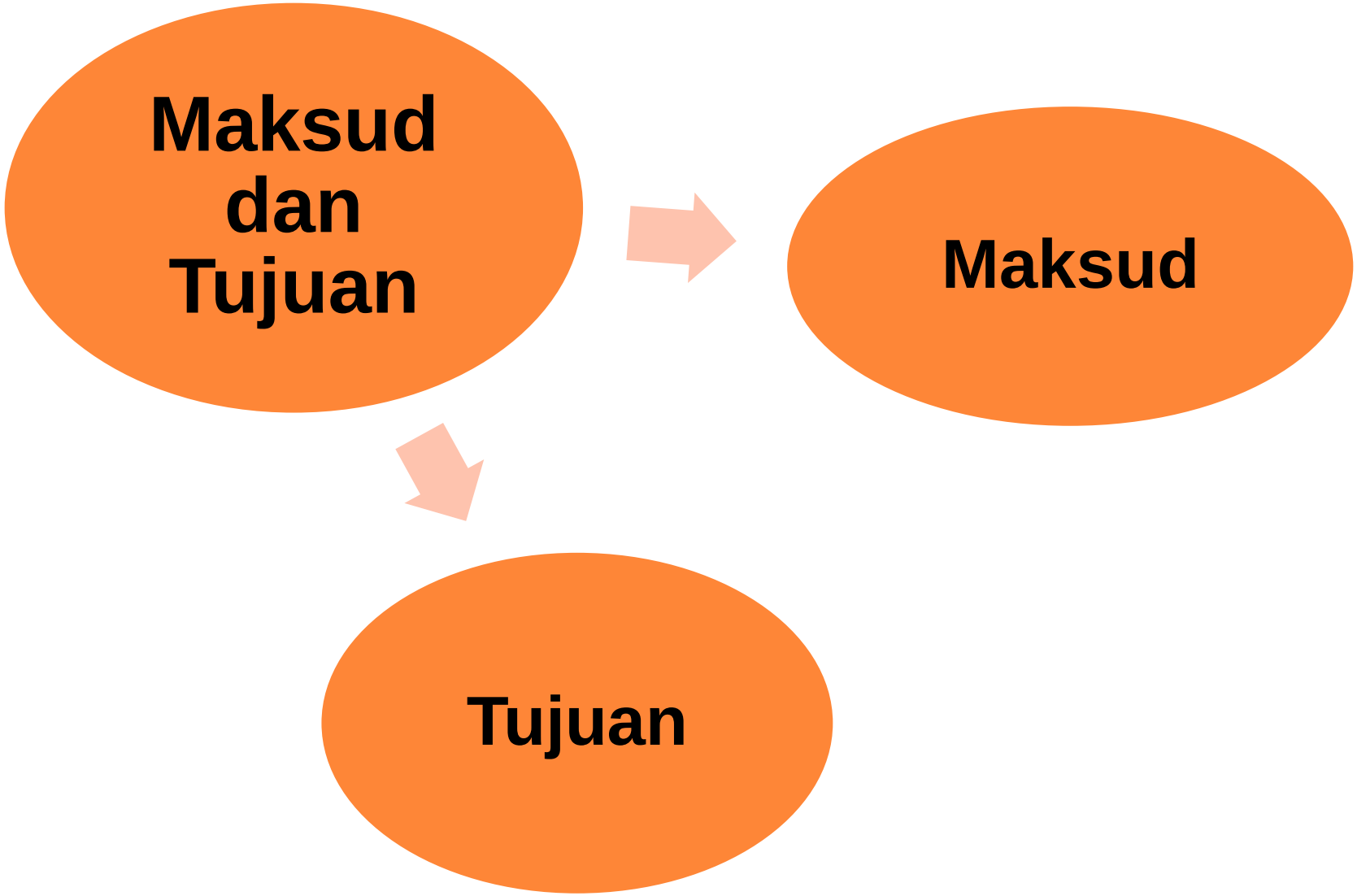
Pembimbing:
Galih Hermawan, S.Kom, M.T.

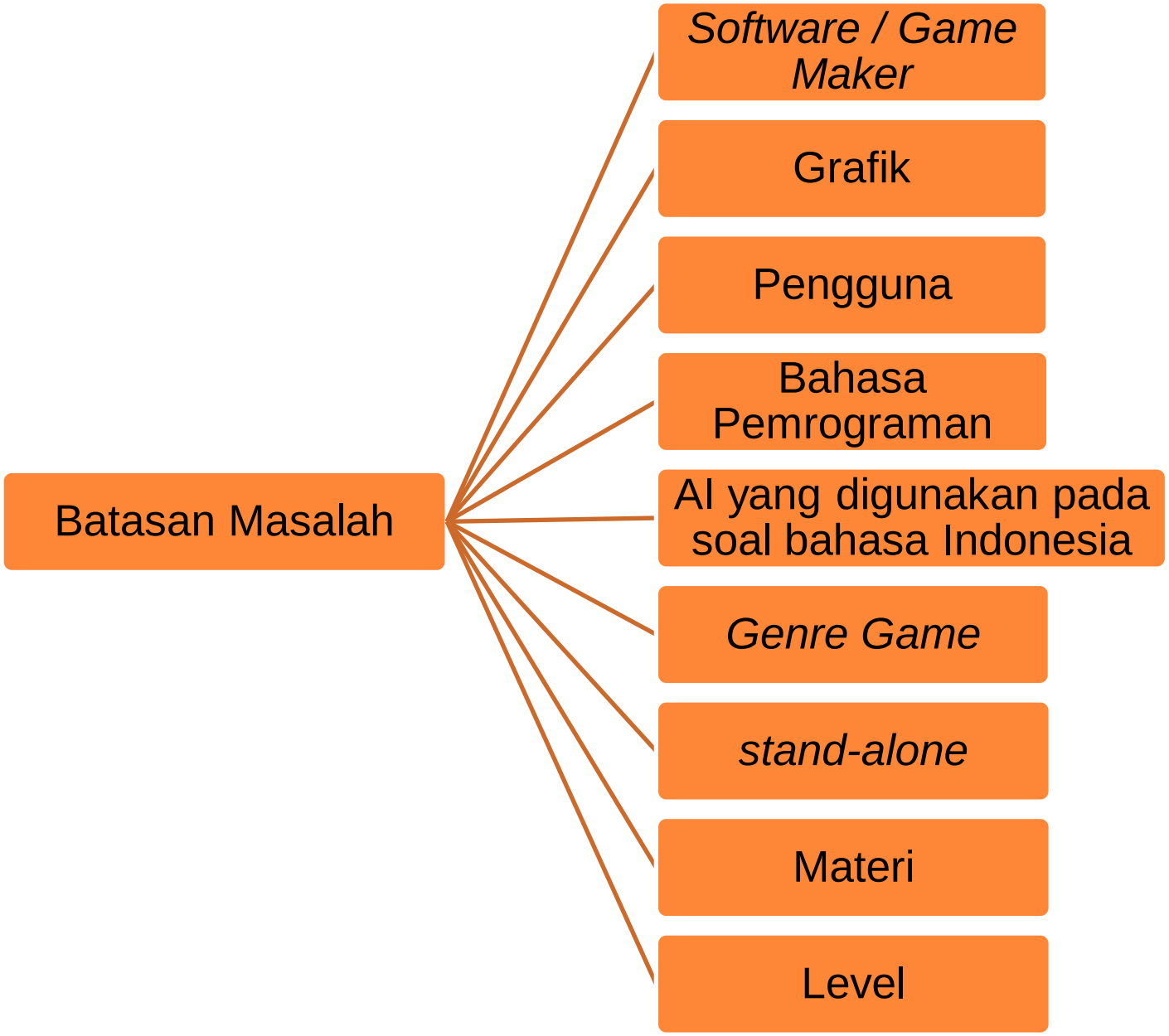

Latar Belakang
Inovasi Cara Belajar
Media Pembelajaran

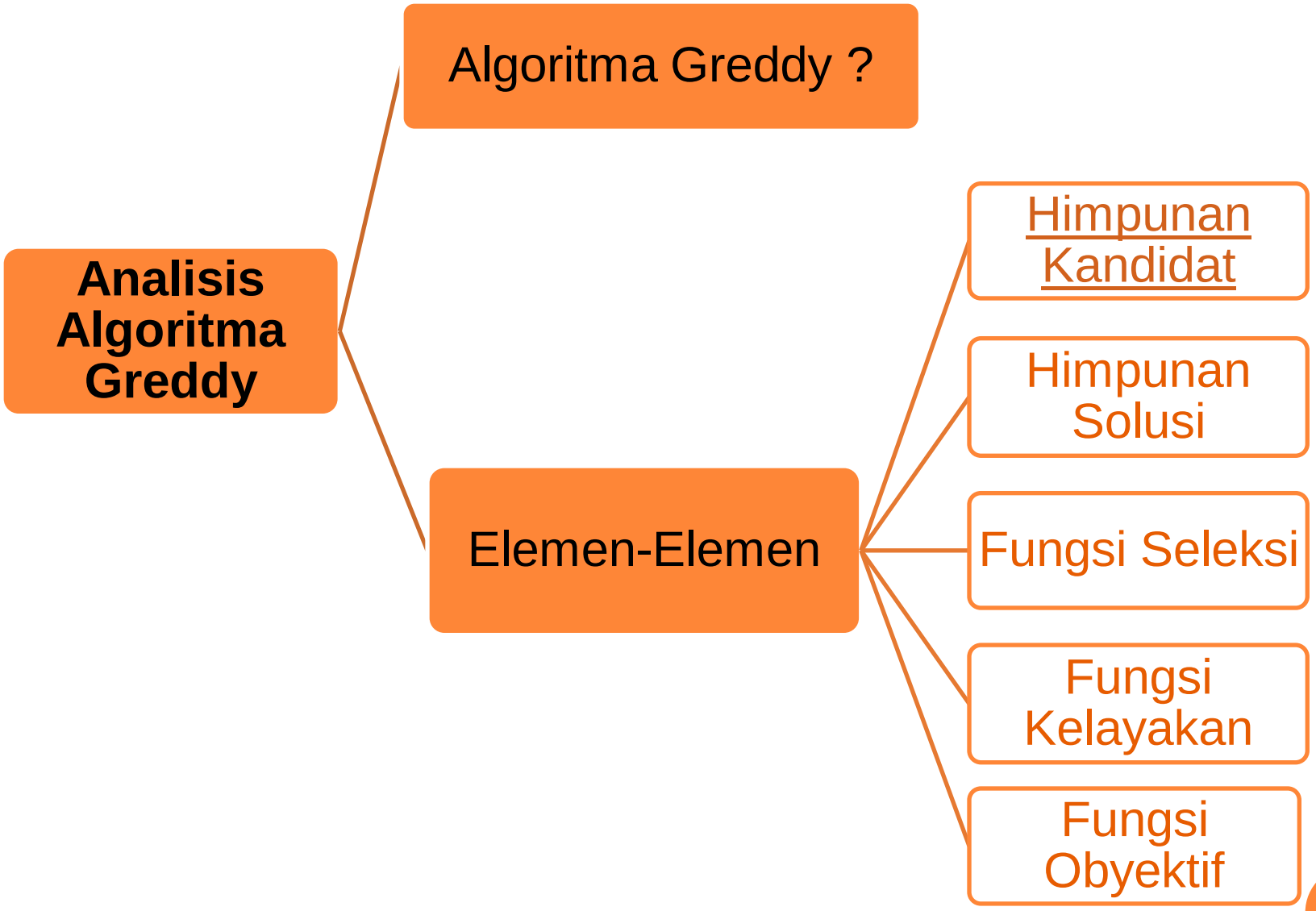
Rumusan Masalah

Bagaimana menyajikan bentuk permainan dengan muatan bahan pelajaran kelas IV sekolah dasar didalamnya?

Bagaimana memaksimalkan aktivitas belajar mengajar secara berkesinambungan antara peserta didik dan materi pelajaran dalam bentuk permainan?


Maksud dan Tujuan
Maksud
Tujuan


Batasan Masalah
Software / Game Maker
Grafik
Pengguna
Bahasa Pemrograman
AI yang digunakan pada soal bahasa Indonesia
Genre Game
stand-alone
Materi
Level


Analisis Algoritma Greddy
Algoritma Greddy ?
Elemen-Elemen
Himpunan Kandidat
Himpunan Solusi
Fungsi Seleksi
Fungsi Kelayakan
Fungsi Obyektif

Himpunan Kandidat

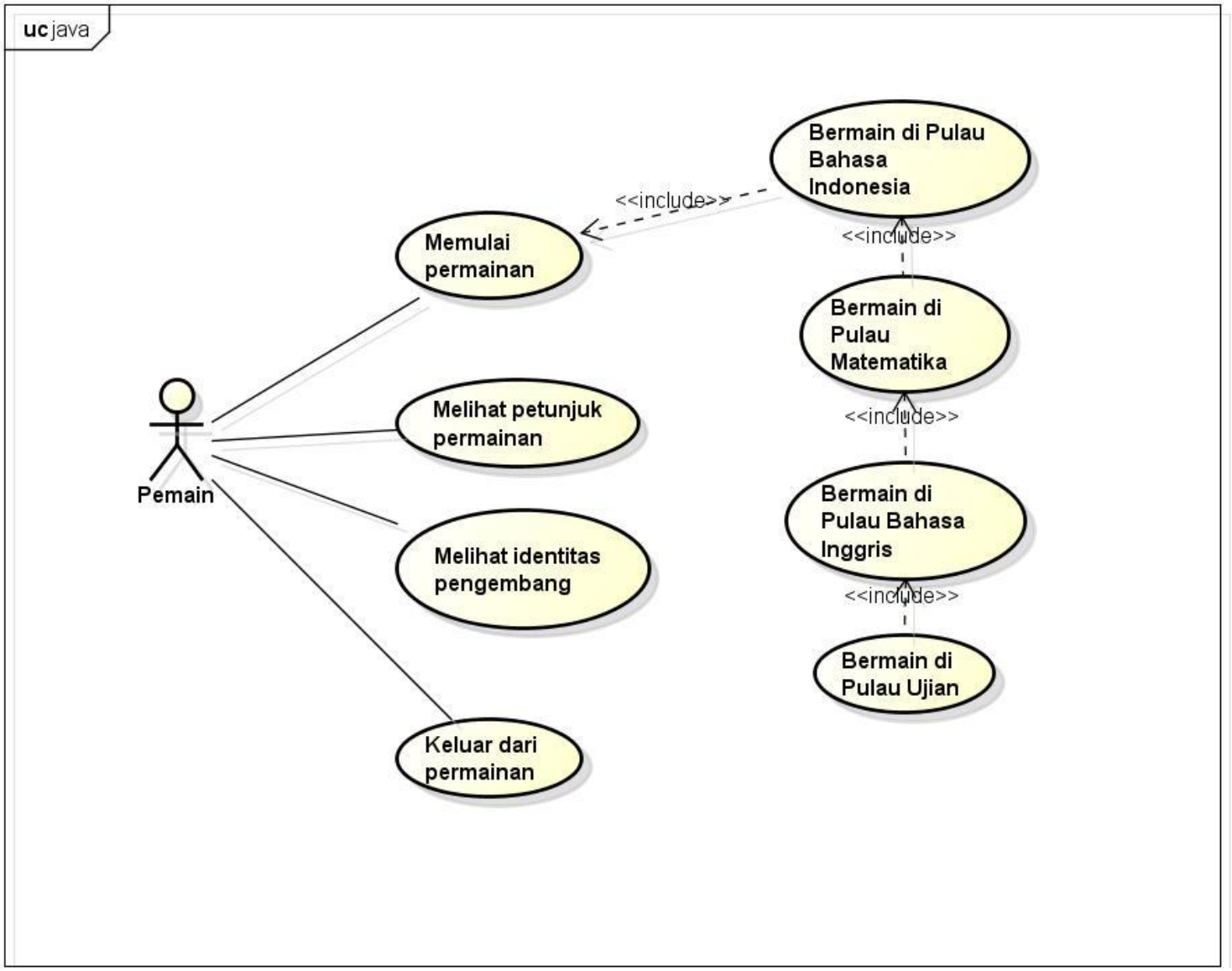
letters ={ r,n,w,q,o,t,e,k,d,g,l,j,h,i,g,f,s,x,z,p,u,a,y,c,v,b,a,m}



Algoritma *greedy* dapat kita tuliskan sebagai berikut :

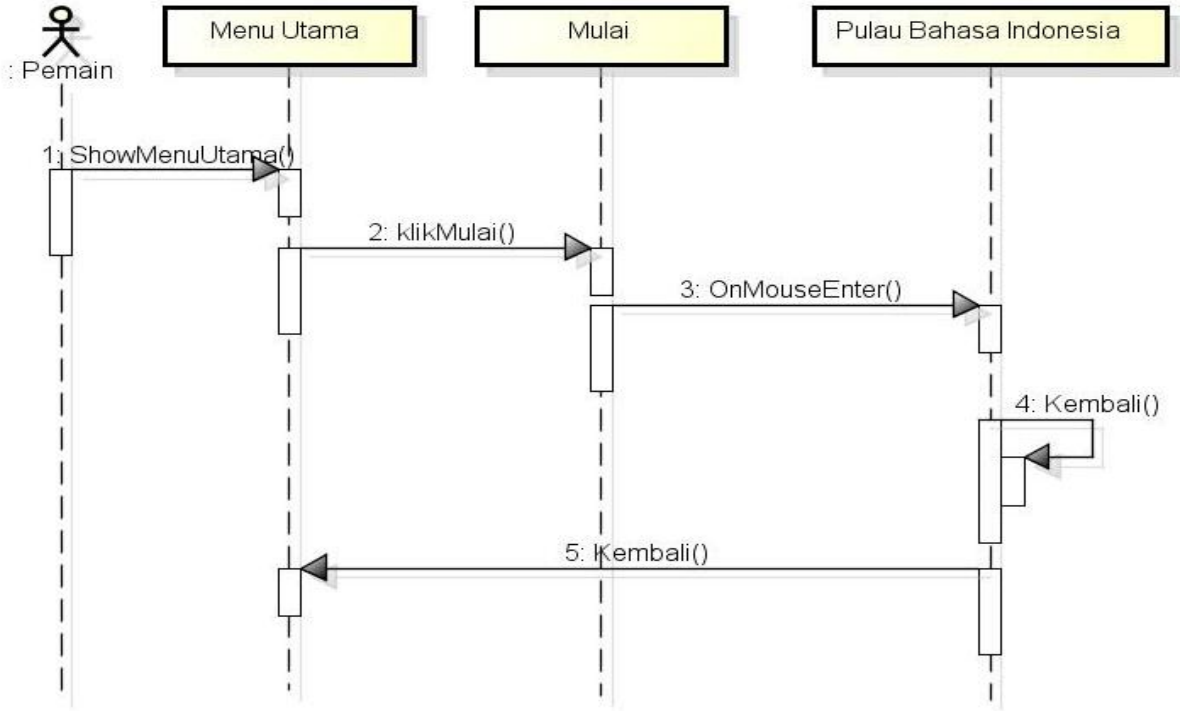
- Inisialisasi Solusi
- Pilih Kandidat
- Kurangi Kandidat
- Periksa Kandidat
- Periksa Solusi

USE CASE


uc java
Bermain di Pulau Bahasa Indonesia
<<include>>
Memulai permainan
<<include>>
Bermain di Pulau Matematika
<<include>>
Melihat petunjuk permainan
Pemain
Bermain di Pulau Bahasa Inggris
<<include>>
Melihat identitas pengembang
Bermain di Pulau Ujian
Keluar dari permainan

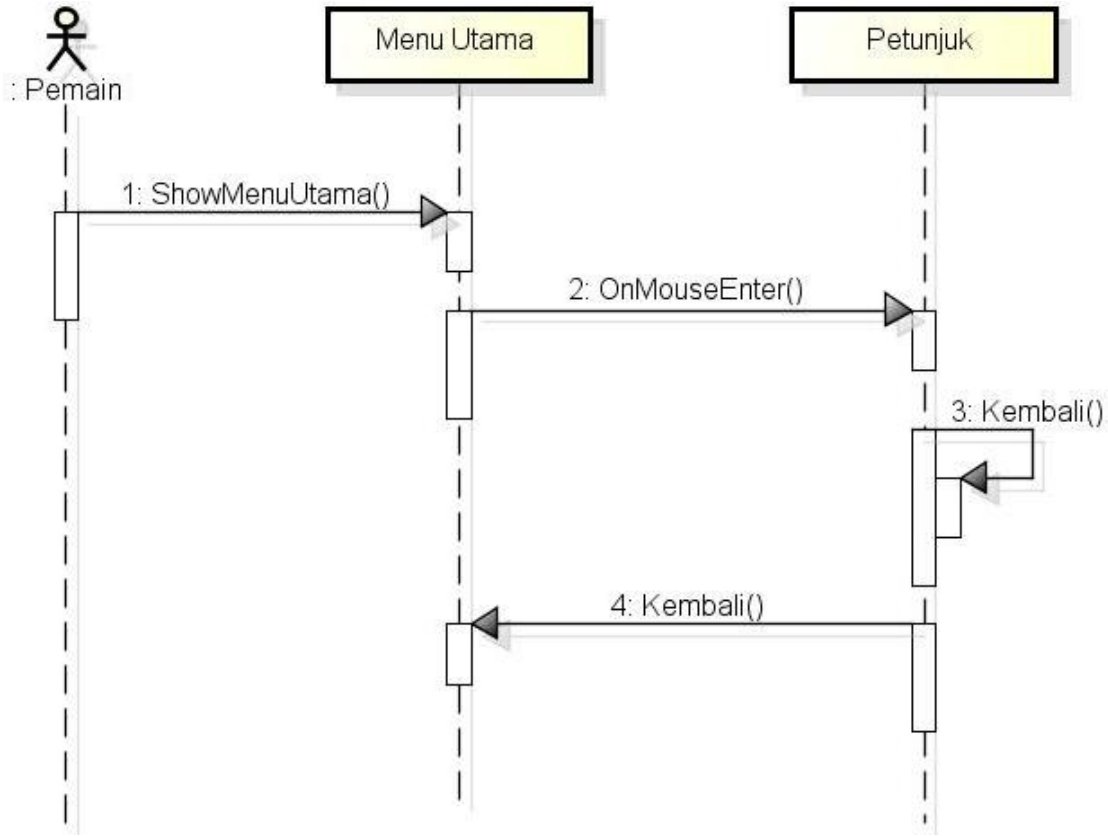
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Memulai Permainan**



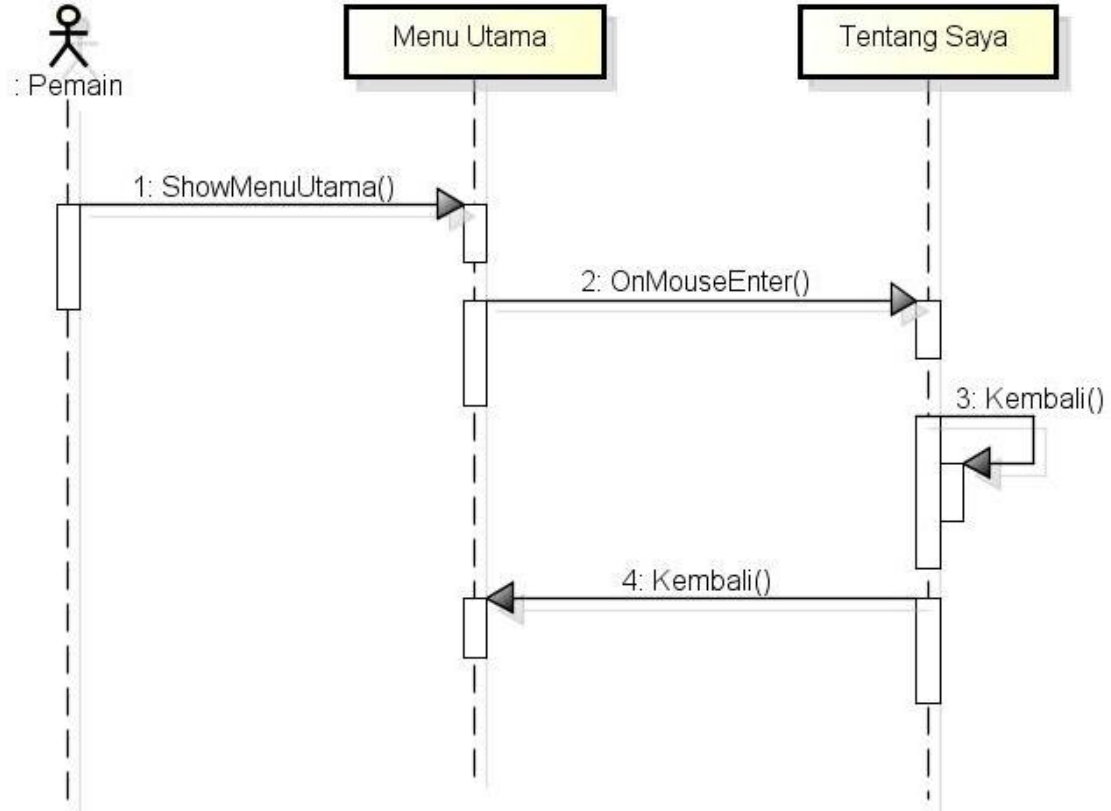
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Petunjuk**



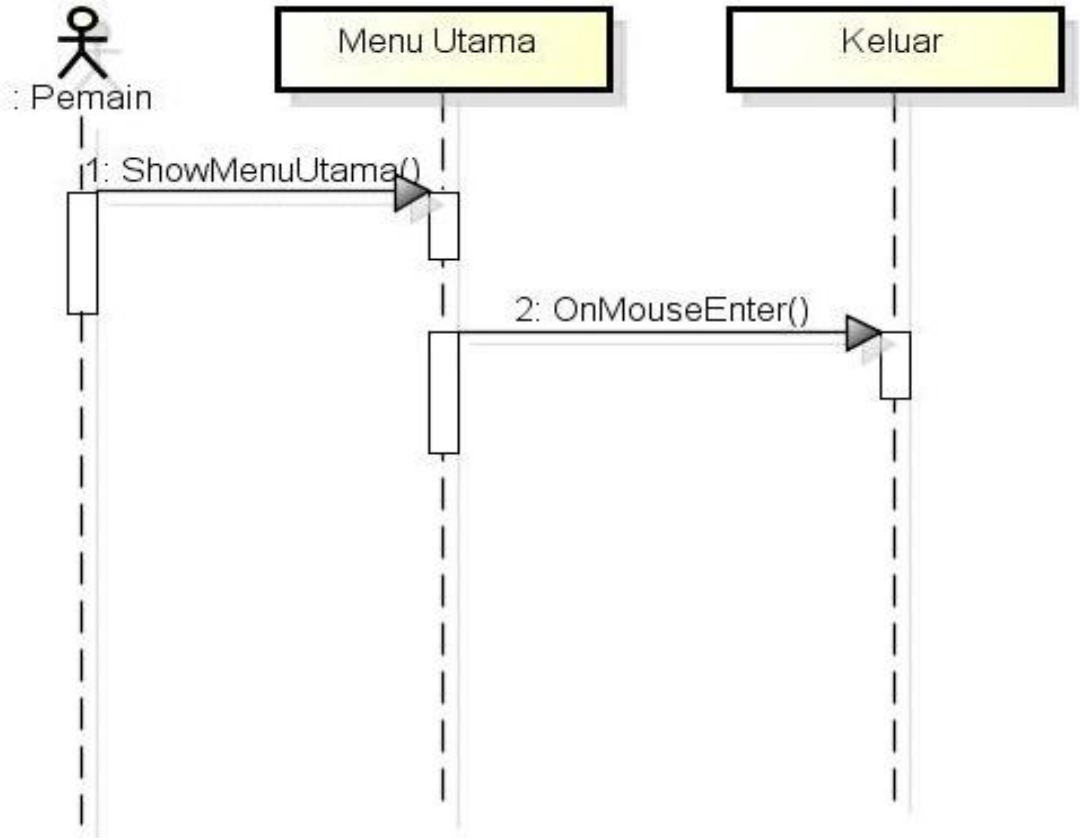
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Identitas Pengembang**



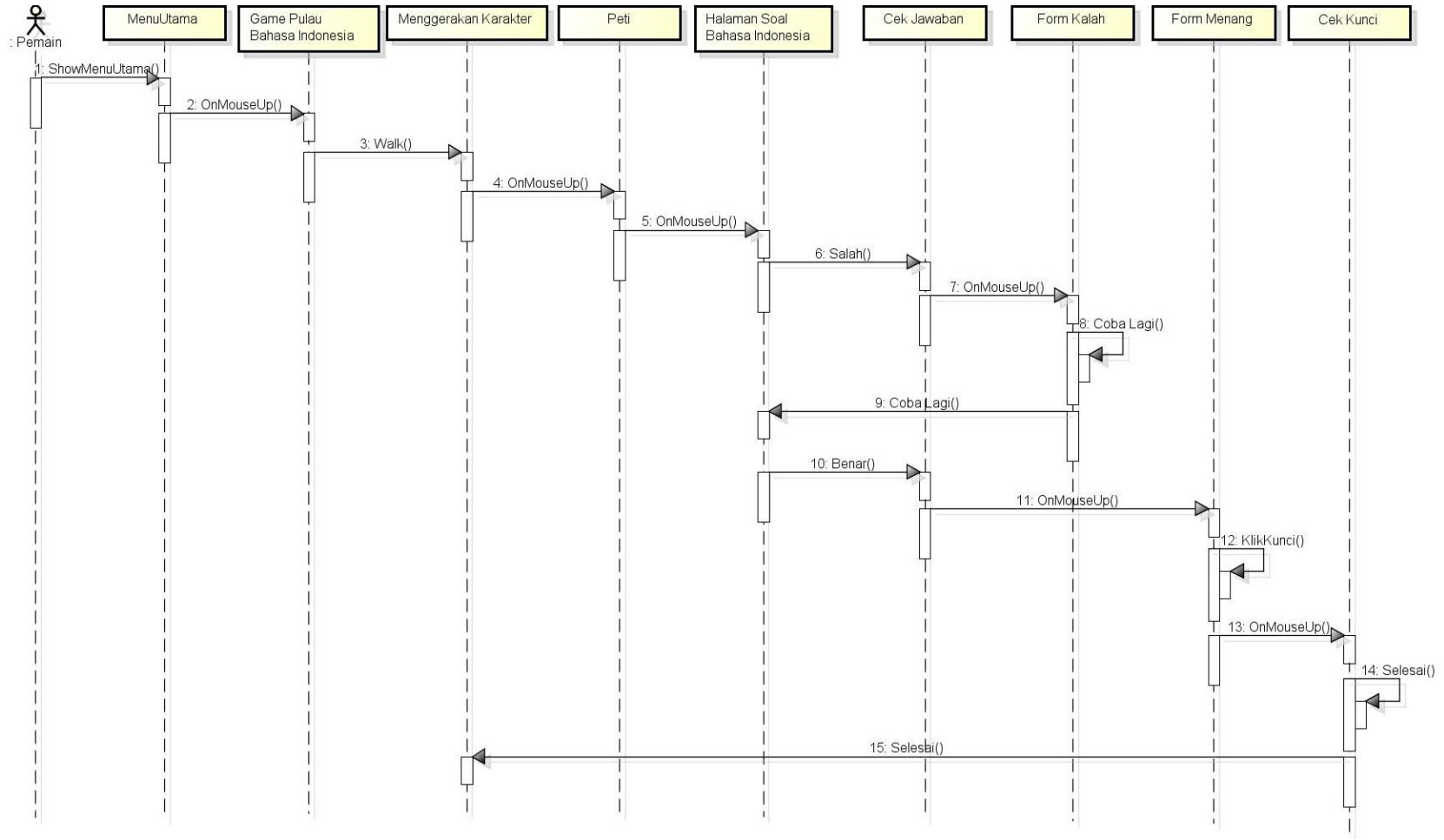
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Keluar**



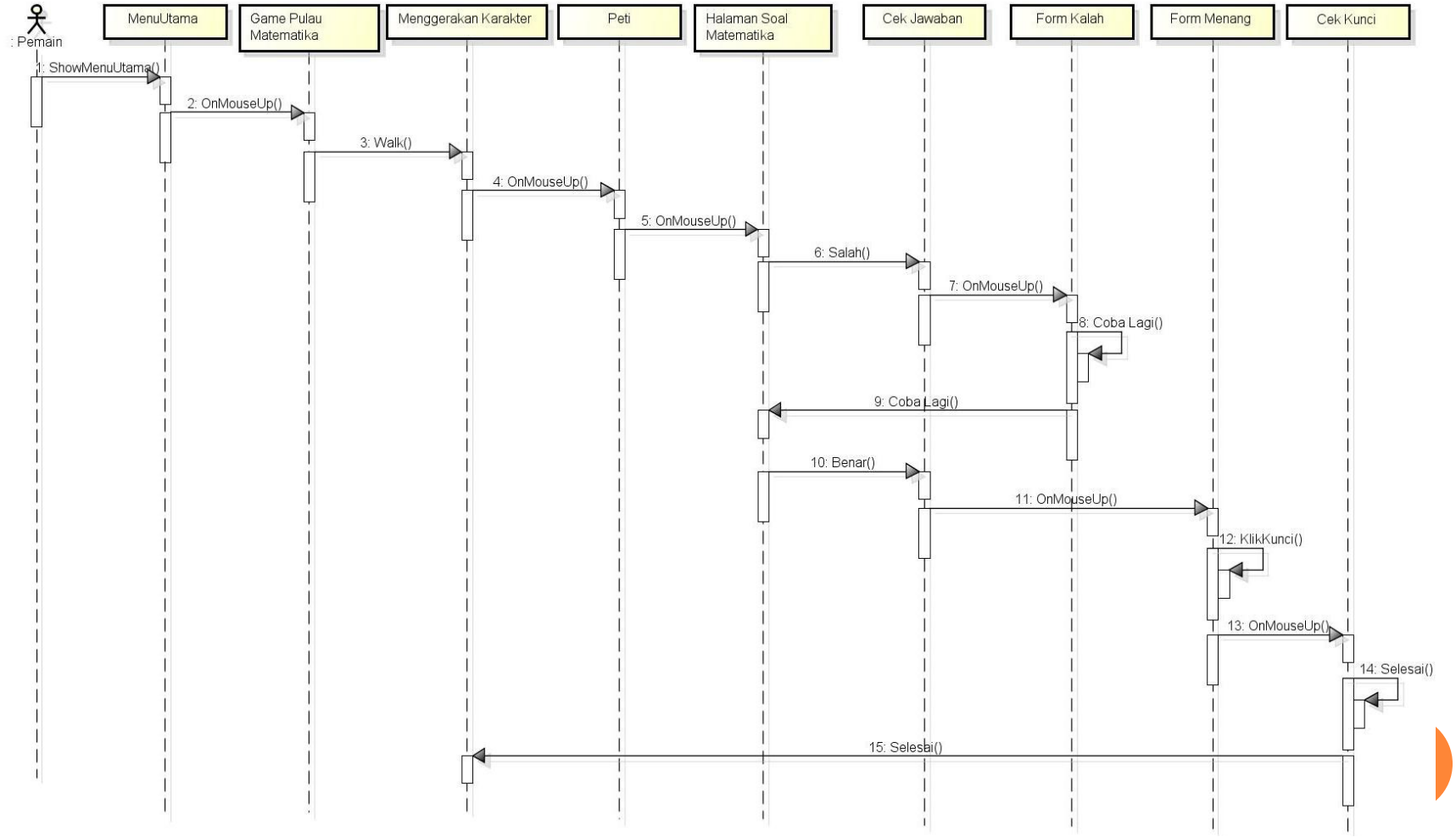
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Bermain Pulau Bahasa Indonesia**



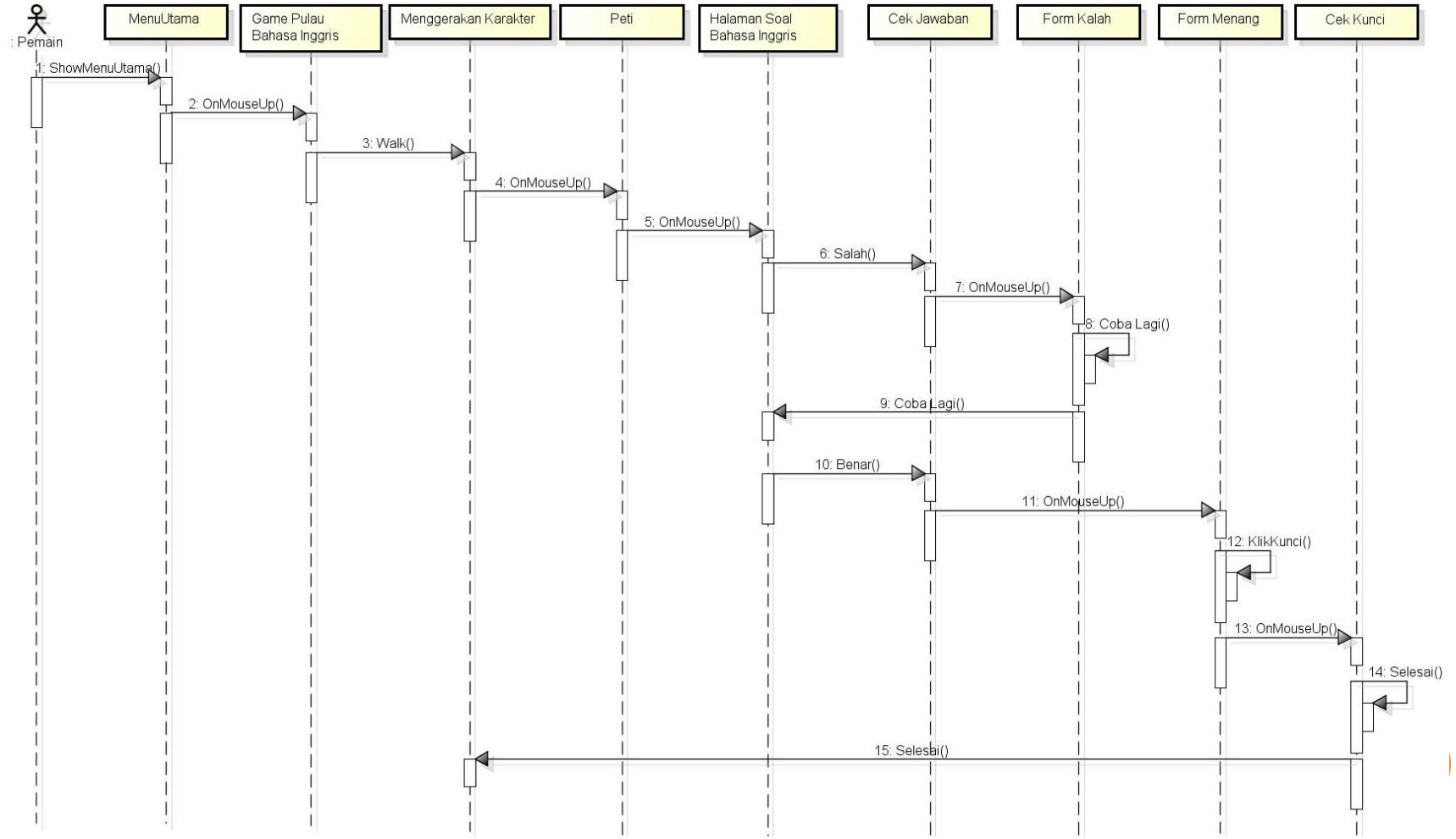
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Bermain Pulau Matematika**



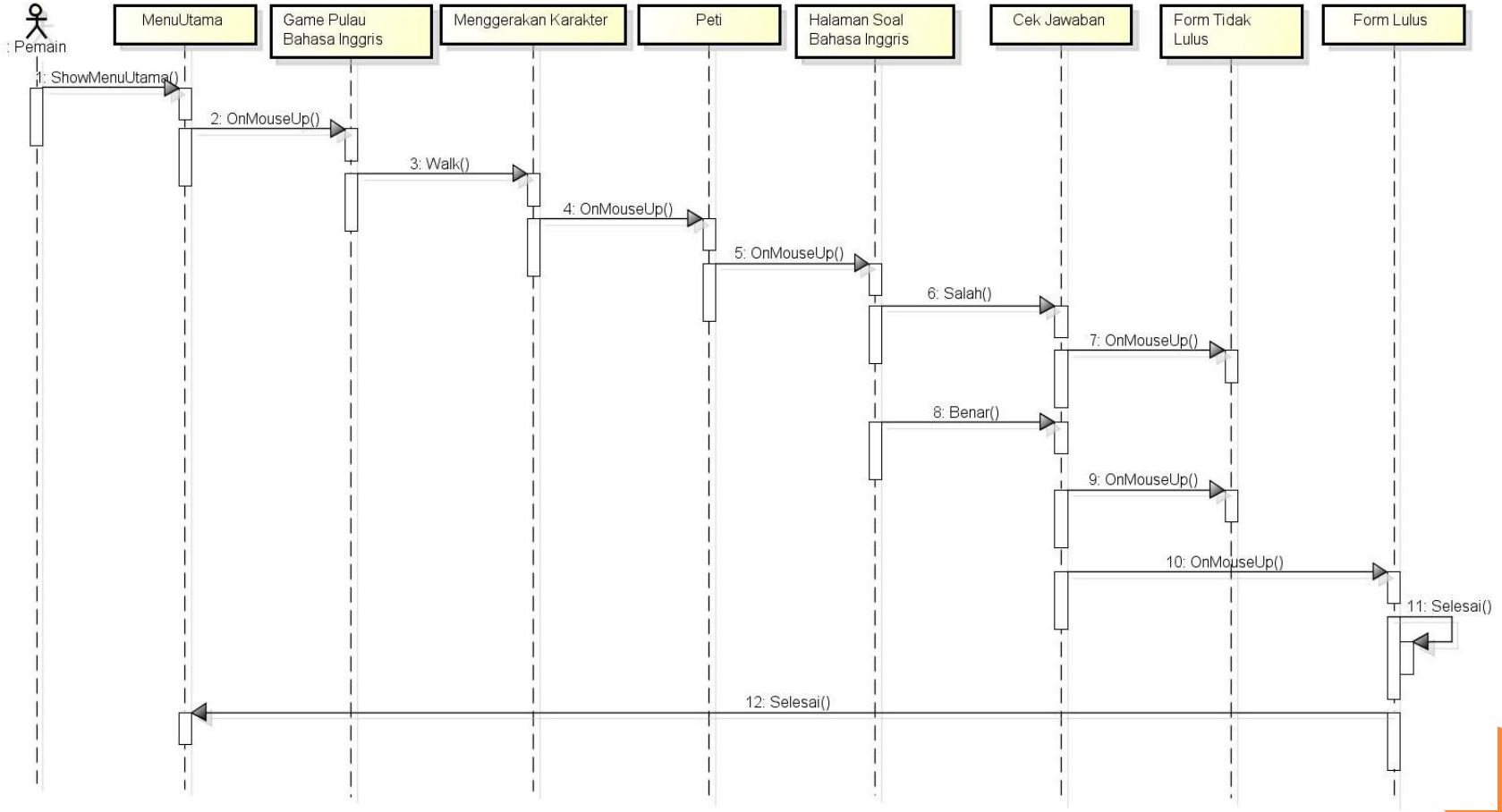
SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Bermain Pulau Bahasa Inggris**

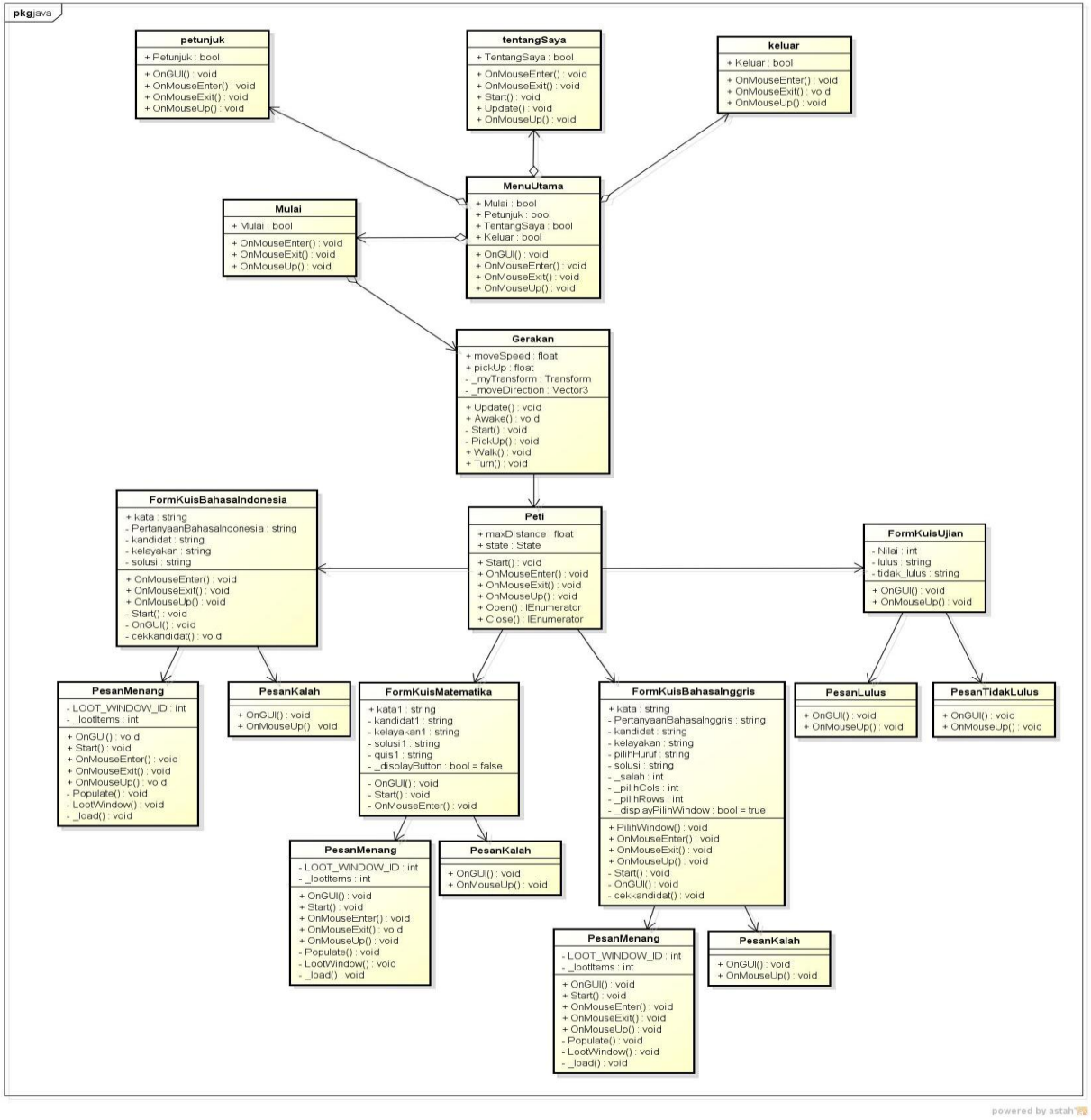


SEQUENCE DIAGRAM

- ***Sequence Diagram* Bermain Pulau Ujian**



CLASS DIAGRAM



KESIMPULAN

- Aplikasi game edukasi petualangan pulau pintar dapat memaksimalkan aktivitas belajar mengajar secara berkesinambungan antara peserta didik dan materi pelajaran dalam bentuk permainan.

- Aplikasi game edukasi petualangan pulau pintar mampu memberikan suasana yang lebih tenang ketika belajar.

SARAN

- Pertanyaan dibuat lebih dinamis, agar pemain tidak merasa bosan dengan pertanyaan yang sama.

- Materi pelajaran perlu diperbanyak.

DEMO PROGRAM

