PEMBANGUNAN GAME MATEMATIKA BERHITUNG

NU`MAN FAHLEVI
(10108657)

Penguji I
Alif Finandhita, S.Kom

Penguji II
Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom

Penguji III
Hendri Karisma, S.Kom

LATAR BELAKANG



BELUM BISA FOKUS DAN MUDAH HILANG KONSENTRASI



CARA BELAJAR YANG KURANG MENARIK



TERBATASNYA ALAT PERAGA DAN MEDIA PENDUKUNG

MAKSUD DAN TUJUAN

MAKSUD

MEMBANGUN GAME MATEMATIKA BERHITUNG UNTUK ANAK-ANAK

TUJUAN

MEMBANTU ANAK UNTUK LEBIH MUDAH
DAN FOKUS DALAM BELAJAR BERHITUNG

MEMBANTU ANAK AGAR DAPAT
LEBIH TERTARIK BELAJAR BERHITUNG

BATASAN MASALAH



USIA SASARAN PENGGUNA



GRAFIS DAN PENDEKATAN ANALISIS



GAME ANAK CERDAS



GAME BOBBY BOLA

GAME MATEMATIKA SEJENIS YANG MENJADI PANDUAN



DILAMBANGKAN MENGGUNAKAN
ANGKA HINDU-ARAB

METODOLOGI PENELITIAN

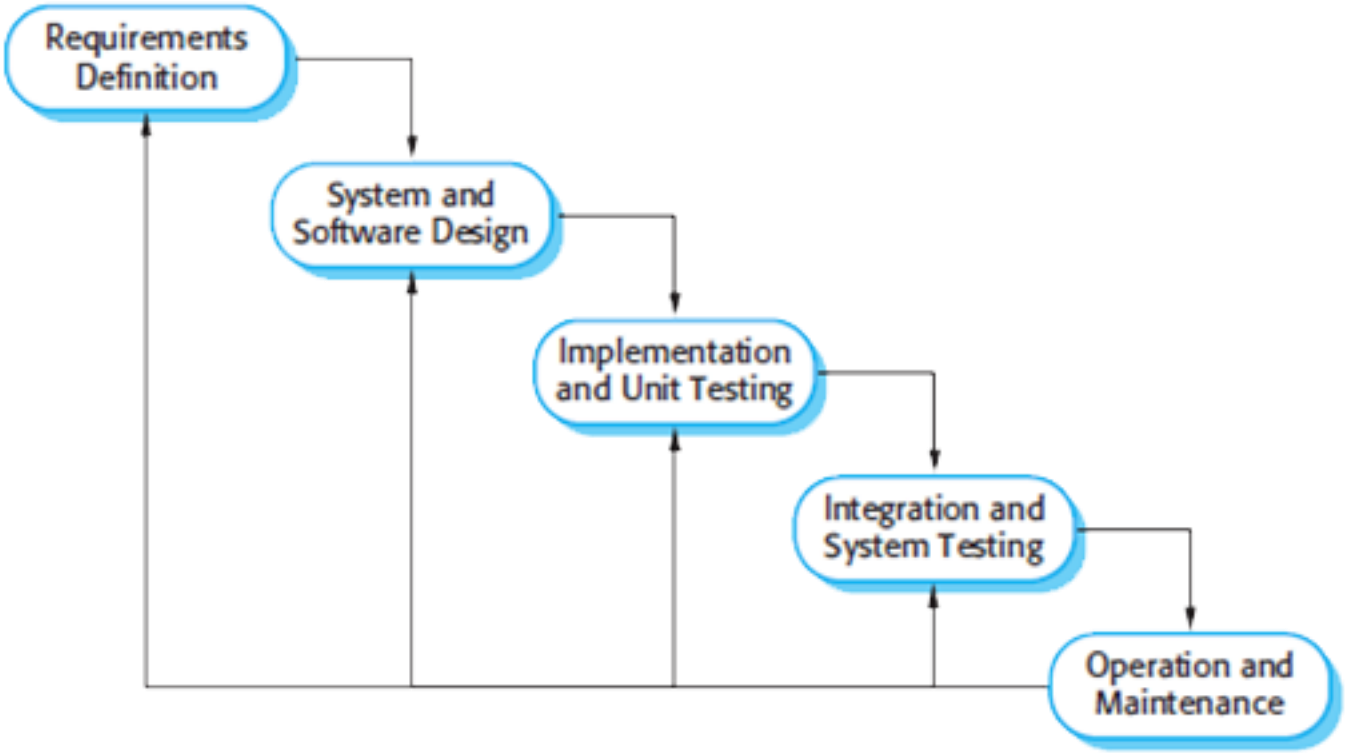
METODE PENGUMPULAN DATA

STUDI LITERATUR

WAWANCARA

OBSERVASI

METODE PEMBANGUNAN P/L



METODE WATERFALL (Ian Sommerville, 9th edition)

ANALISIS
GAME SEJENIS



GAME ANAK CERDAS



GAME BOBBY BOLA

GAME MATEMATIKA SEJENIS

KOMPONEN-KOMPONEN GAME



SI LAMPU



BOBBY BOLA

TOKOH UTAMA / PENOKOHAN

KOMPONEN-KOMPONEN GAME







SUARA, WARNA, DAN REWARD

KESIMPULAN GAME SEJENIS

HASIL ANALISIS YANG DIDAPAT
DARI DUA GAME SEJENIS INI
DIGUNAKAN SEBAGAI PANDUAN
UNTUK TAHAP SELANJUTNYA YAITU
PEMBANGUNAN GAME MATEMATIKA BERHITUNG

GAME MATEMATIKA BERHITUNG

PENGENALAN TOKOH UTAMA

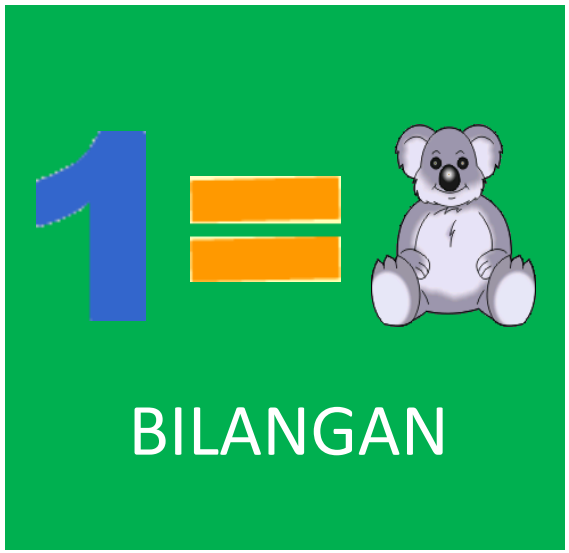


DENGAN NAMA **RAKA**

MEMANDU SETIAP BAGIAN PERMAINAN

TOKOH UTAMA / PENOKOHAN

STORYLINE GAME







BENTUK PERMAINAN DALAM GAME

STORYLINE GAME



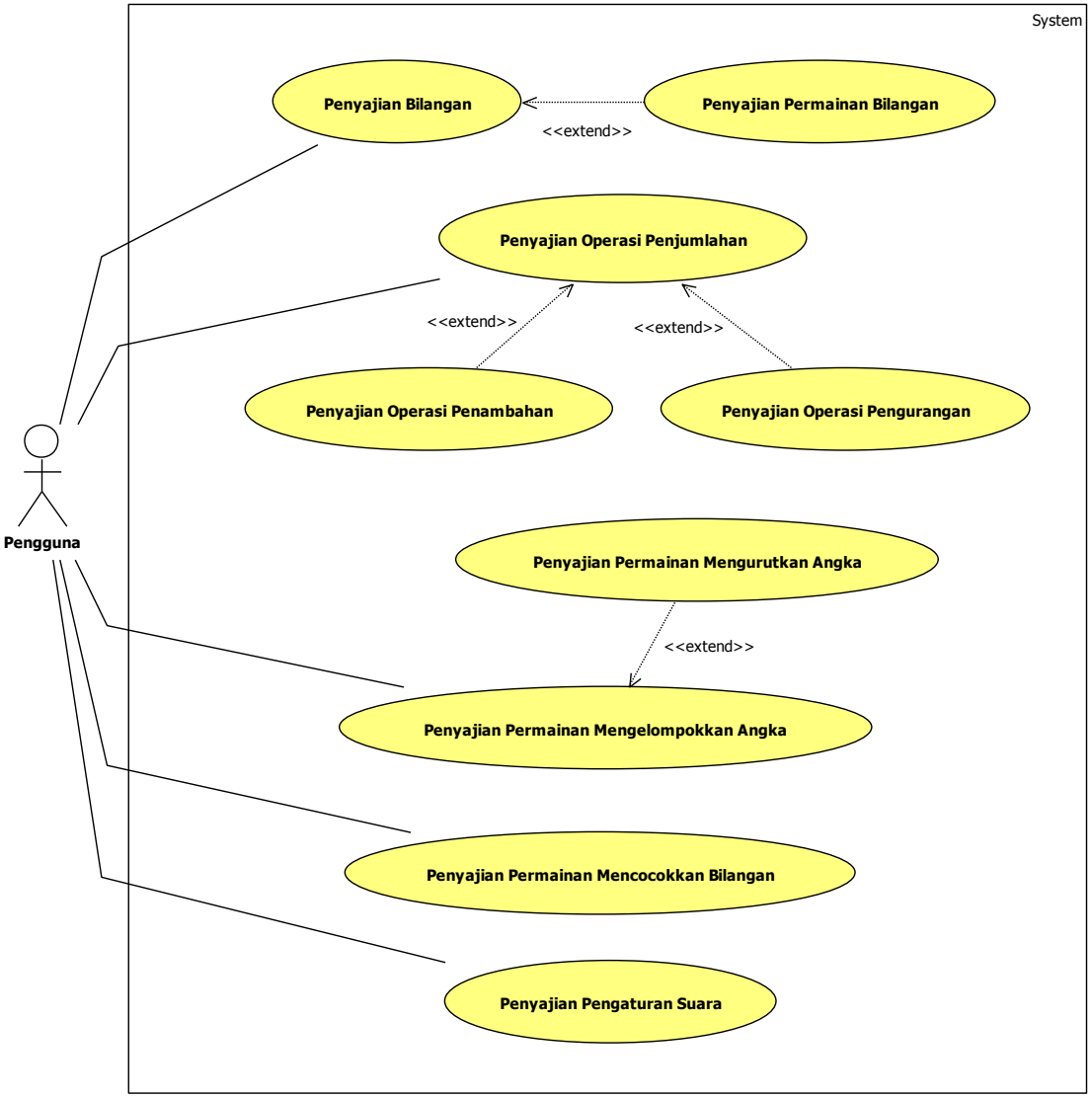
MENGELOMPOKKAN & MENGURUTKAN ANGKA



MENCOCOKKAN BILANGAN

BENTUK PERMAINAN DALAM GAME

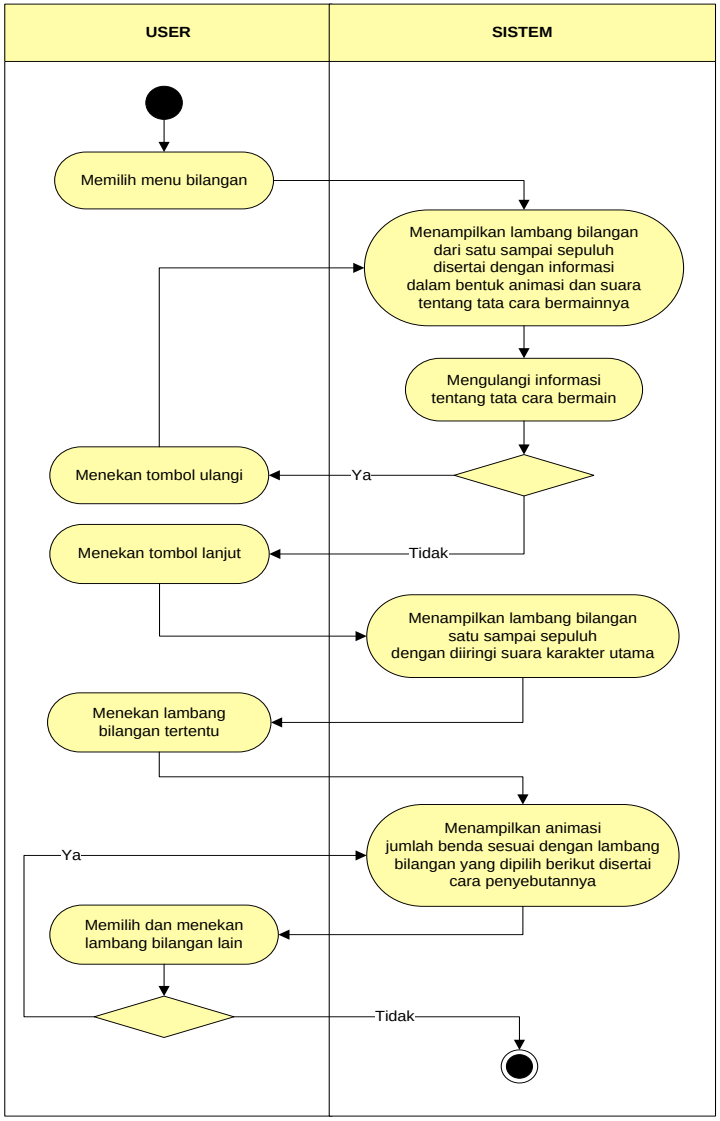
ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL



USE CASE DIAGRAM

Identifikasi		
Nomor	1	
Nama	Bilangan	
Tujuan	Memulai menu bilangan	
Deskripsi	Pengguna memilih menu bilangan untuk segera ditampilkan	
Aktor	Pengguna	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Pengguna berada di menu utama	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu bilangan		
		2. Menampilkan lambang bilangan dari satu sampai sepuluh disertai dengan informasi dalam bentuk animasi dan suara tentang tata cara bermainnya
		3. Menyediakan pilihan untuk mengulangi informasi tentang tata cara bermain atau melanjutkan ke bagian selanjutnya
4. Menekan tombol lanjut		
		5. Menampilkan lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan diiringi suara karakter utama
6. Menekan lambang bilangan tertentu		
		7. Menampilkan animasi jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan yang dipilih berikut disertai cara penyebutannya
Kondisi akhir	Sistem menampilkan lambang bilangan dari satu sampai sepuluh pada layar	

USE CASE SCENARIO BILANGAN



ACTIVITY DIAGRAM BILANGAN

IMPLEMENTASI SISTEM

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Processor dengan kecepatan 2.8 Ghz
2	Monitor	Monitor dengan resolusi 1024 x 768 pixel
3	Graphic Card	VGA 512 MB
4	Harddisk	Space 250 GB
5	Memori	RAM 2 GB
6	Mouse	Standar
7	Keyboard	Standar
8	Speaker	Standar

KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Microsoft Windows XP	Digunakan sebagai sistem operasi
2	Adobe Flash CS5	Digunakan sebagai tool pembangun
3	Adobe Photoshop CS5	Digunakan sebagai tool desain
4	Adobe Flash Player 10	Digunakan sebagai tool compiler

KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

MEMBANTU ANAK-ANAK MENJADI LEBIH FOKUS DALAM BELAJAR BERHITUNG

MEMILIKI BENTUK ANIMASI, WARNA SERTA GAMBAR-GAMBAR MENARIK YANG DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAI SARANA BELAJAR BERHITUNG

SARAN

MENAMBAHKAN DAN MEMODIFIKASI
KOMPONEN-KOMPONEN GAME AGAR
DAPAT MEMBANTU ANAK UNTUK LEBIH TERTARIK

MENYEDIAKAN BENTUK DAN CARA INTERAKSI
YANG LEBIH MUDAH DIPAHAMI ANAK USIA 3-5 TAHUN



TERIMA KASIH ATAS PERHATIANNYA