

**GAME EDUKASI MATEMATIKA MENGENAL BANGUN DATAR
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA KELAS 4 SDN 12
SEMENDE DARAT LAUT**

SKRIPSI



Disusun oleh

ARIYANSI

2035028

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER**

UNIVERSITAS BATURAJA

2023



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

HALAMAN PERSETUJUAN

Naska skripsi yang berjudul '*Game* Edukasi Matematika Mengenal Bangun Datar Menggunakan Adobe Animate Pada Kelas 4 Sdn 12 Semende Darat Laut'

Disusun oleh:

Nama : Ariyansi
Npm : 2035028
Fakultas : Teknik Dan Komputer
Program Studi : Informatika

Telah disusun dan dikoreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing menyetujui mahasiswa tersebut untuk diuji.

Baturaja, 28 November 2023

Pembimbing I

Abdul Rahman M.kom

NIDN. 0216059202

Pembimbing II

Jum Dapiokta M.Kom

NIDN. 0204078501



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

HALAMAN PERSETUJUAN

Naskah skripsi yang berjudul “*Game* Edukasi Tebak Kata Literasi Pada Siswa Sekolah Dasar *Fase A* Kelas 1 Studi Kasus SDN 15 Semende Darat Laut.” disusun oleh :

Nama : Peby Tamara
Npm : 2035027
Fakultas : Teknik Dan Komputer
Program Studi : Informatika

Telah disusun dan dikoreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing menyetujui mahasiswa tersebut untuk diuji.

Baturaja, 24 November 2023

Pembimbing I

M. Nang Al Kodri, M.Kom

NIDN.0231128301

Pembimbing II

Jum Dapiokta, ST., M.Kom

NIDN.0204078501

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
2.1	Simbol Flowchart Dan Keterangannya	19
2.2	Simbol <i>Use Case</i> Dan Keterangannya	22
2.3	Simbol <i>Activity</i> Dan Keterangannya	23
2.4	Penelitian Terdahulu	27
3.1	Identifikasi Aktor	36
3.2	Identifikasi Diagram <i>Use Case</i>	37
3.3	Skenario <i>Use Case</i> materi	38
3.4	Skenario <i>Use Case</i> game	39
3.5	Skenario <i>Use Case</i> Keluar	40
3.6	Daftar Pertanyaan Di Ajukan Kepada Responden	47
4.1	Kreteria Presentase 59
4.2	Hasil Kreteria Presentase	60
.....
4.3	Hasil Pengujian Secara Keseluruhan	63

Daftar Gambar

Nomor	Daftar Gambar	Halaman
2.1	Tahap Metode Waterfal	29
3.1	Gambar Sekolah	31
3.2	Analisis Sistem Yang Di Usulkan	35
3.3	<i>Use Case</i> Diagram	37
3.4	<i>Use Case</i> Materi	38
3.5	<i>Use Case</i> Game	39
3.6	<i>Use Case</i> Keluar	40
3.7	<i>Activity</i> Diagram Materi	41
3.8	<i>Activity</i> Diagram <i>Game</i>	41
3.9	<i>Activity</i> Diagram Keluar	42
3.10	<i>Desain</i> Menu Utama <i>game</i>	43
3.11	<i>Desain</i> Menu pilihan	44
3.12	<i>Desain</i> Menu Materi	44
3.13	<i>Desain</i> pilihan Menu Materi	44
3.14	<i>Desain</i> Menu Level	45
3.15	<i>Desain</i> Tampilan Halaman <i>Game</i>	45
3.16	<i>Desain</i> Tampilan Halaman Waktu Habis	46
3.17	<i>Desain</i> Tampilan Halaman Keluar	56
4.1	Menu Utama	50

4.2	Halaman Menu Pilihan	51
4.3	Pilihan Menu Materi	52
4.4	Halaman Menu Materi Yang Di Pilih.....	54
4.5	Halaman Pilihan Menu Level	55
4.6	Halaman Menu Pilihan Level	57
4.7	Tombol Keluar	58