



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

**Mengembangkan Sebuah Game “Puzzly” Yaitu Game Puzzle Yang Bertujuan Untuk
Mengasah Kemampuan Otak Anak**

BIDANG KEGIATAN :

PKM-KARSA CIPTA

Diusulkan Oleh :

Damara Jati P (A22.2013.02361)

Widyo Tatag P (A22.2013.02346)

N kukuh Rizki N (A22.2013.02375)

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2014

PENGESAHAN PKM-KARSA CIPTA

1. Judul Kegiatan : Mengembangkan Sebuah Game “Puzzly”
Yaitu Game Puzzle Yang Bertujuan Untuk Mengasah Kemampuan Otak Anak
2. Bidang Kegiatan : PKM-KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Damara Jati P
 - b. NIM : A22.2013.02361
 - c. Jurusan : Teknik Informatika-D3
 - d. Universitas : Universitas Dian Nuswantoro
 - e. Alamat Rumah dan No. Tel/HP : Jl. Bukit mawar III Rt 02/Rw 24,
089668501140
 - f. Alamat Email : damarajati@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 2 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Sugiyanto,M.Kom
 - b. NIDN : 0630047401
 - c. Alamat Rumah dan No. Tel/HP : Jl. Angrek III/2 Panjang, 08156508954
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Dikti : Rp 1.328.000,00
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 bulan

Semarang, 7 Agustus 2014

Menyetujui

Ketua Program Studi

(Sugiyanto,M.Kom)

NIP. 0686.11.1999.182

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan

(Usman Sudibyo,S.Si.,M.Kom)

NIP. 0686.11.1996.100

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Damara Jati P)

NIM. A22.2013.02361

Dosen Pendamping

(Sugiyanto,M.Kom)

NIP. 0686.11.1999.182

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	2
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	3
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	4
4.1 Anggaran Biaya	4
4.2 Jadwal Kegiatan	4
DAFTAR PUSTAKA	5
LAMPIRAN – LAMPIRAN	6

RINGKASAN

Pada bahasan ini kami akan membuat sebuah game yaitu “Puzzly” game puzzle yang berisi gambar – gambar untuk diselesaikan oleh anak.

Tujuan dengan adanya pembuatan produk ini adalah untuk mengasah otak anak, game ini akan mengasah kecepatan berfikir anak dengan menjodohkan gambar – gambar yang sudah ada dengan tampilan yang menarik.

BAB I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

berkaca dari perkembangan teknologi moden, kini banyak sekali game dengan berbagai macam genre, kebanyak adalah game yang hanya bertujuan untuk kesenangan semata, sedikit game yang bermanfaat terutama game untuk anak – anak.

Anak – anak zaman sekarang sangat menyukai game yang hanya digunakan untuk kesenangan belaka, alangkah baiknya jika mereka mau belajar sambil bermain menggunakan game – game puzzle yang memang berfungsi untuk mengasah otak anak

PERUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana membuat tampilan yang menarik anak
2. Bagaimana agar calon konsumen mampu melihat manfaat pada game ini

TUJUAN

Tujuan dari pembuatan produk ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Menjadikan game yang bermanfaat untuk anak
2. Meningkatkan kemampuan otak anak

LUARAN YANG DIHARAPKAN

Luaran yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Anak mampu menjadi lebih kreatif
2. Anak mampu lebih cerdas dan berfikir dengan cepat

MANFAAT

Manfaat dari pembuatan produk ini adalah menjadikan anak – anak menjadi lebih cerdas dan lebih cepat berfikir juga meningkatkan kreatifitas mereka.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game

adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan system perhagaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas – tugas yang ada dalam permainan.

2.2 Puzzle

adalah sebuah masalah atau “enigma” yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis, atau ditulis. Banyak tebakkan yang berakar dari masalah matematika dan logistic serius seperti catur, diambil dari permainan papan, lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakkan disebut **enigmatologi**.

Sejarah tebakkan berawal dari ribuan tahun lalu, **tangram** merupakan salah satu yang pertama dan masih merupakan tebakkan paling populer. Dalam beberapa kuil di jepang biksu biasa menulis tebakkan matematika di dinding kuil.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pembuatan produk ini dilaksanakan melalui 5 tahap :

Perencanaan :

- Persiapan bahan
- Persiapan alat
- Persiapan desain

Pelaksanaan :

- Perakitan bahan
- Evaluasi

Pengujian alat :

- Pengujian game, yaitu fungsi dari game, dan bagaimana cara memainkannya

Evaluasi produk :

- Analisis data

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Peralatan penunjang ()	Rp 1.100.000,00
2	Lain – lain ()	Rp 228.000,00
Jumlah		Rp 1.328.000,00

4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Minggu Ke			
		1	2	3	4
1	Persiapan peralatan yang dibutuhkan untuk menunjang pembuatan produk ini	■			
2	Analisa berbagai macam game puzzle yang sudah ada	■			
3	Pembuatan desain / <i>interface</i> game		■		
4	Pengujian produk ini			■	
5	Pembuatan laporan akhir				■

DAFTAR PUSTAKA

<http://www.id.wikipedia.org/wiki/tebakan>

<http://www.id.wikipedia.org/wiki/game>

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Damara jati pratama
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika-D3
4	NIM	A22.2013.02361
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 13 Juli 1995
6	E-mail	damarajati@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	089668501140

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Institusi	SDN Sompok SMG	SMPN 8 SMG	SMA 11 SMG
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk - Lulus	2001 - 2007	2007 - 2010	2010 - 2013

C. Pemakalah Seminar Nasional (*Oral Presentation*)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dengan pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa.

Semarang, 7 Agustus 2014

Pengusul

(Damara Jati P)

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Nur kukuh rizki n
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika-D3
4	NIM	A22.2013.02275
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 20 agustus 1994
6	E-mail	kukuhvecteen@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	089668867297

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Institusi	SDN bendan ngisor 01/02	SMPN 13 SMG	SMKN 4 SMG
Jurusan	-	-	Multimedia
Tahun Masuk - Lulus	2000 - 2006	2006 - 2009	2009 - 2012

C. Pemakalah Seminar Nasional (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	- 7

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dengan pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa.

Semarang, 7 Agustus 2014

Pengusul

(Nur kukuh rizki n)

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Widyo tatag prayoga
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknik Informatika-D3
4	NIM	A22.2013.02364
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, Mei 1995
6	E-mail	widyotatag@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	089606433873

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA/SMK
Nama Institusi	SDN Kebonsawahan 1 Juwana	SMPN 2 Juwana	SMK Tunas Harapan Pati
Jurusan	-	-	Animasi
Tahun Masuk - Lulus	2000 - 2006	2006 - 2009	2009 - 2012

C. Pemakalah Seminar Nasional (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dengan pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa.

Semarang, 7 Agustus 2014

Pengusul

(Widyo tatag prayoga)

A. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dengan pengajuan Hibah Program Kreativitas Mahasiswa.

Semarang, 7 Agustus 2014

Pengusul

(Damara jati p) 9

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1.

Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Sewa laptop 2	Pendukung Kegiatan	2	510.000	Total 1.020.000
Alat Tulis	Pendukung Kegiatan		80.000	Total 80.000
SUB TOTAL (Rp)				1.100.000

2.

Lain – Lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Administrasi	Digunakan saat proses perijinan, pembuatan laporan sewaktu waktu jika memerlukan biaya kegiatan administrasi		150.000	Selama 1 bulan kegiatan
Publikasi	Publikasi melalui media internet mengenai berlangsungnya kegiatan hingga akhir		78.000	Pulsa internet dan komunikasi selama 1 bulan
SUB TOTAL (Rp)				228.000
Total (Keseluruhan)				1.328.000

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dwi Widyastuti (A22.2012.02255)	Teknik Informatika-D3	Ilmu Komputer	6 jam/minggu	Menyusun, membuat proposal PKM.
2	Ayu Pangestu Wilujeng (A22.2012.02235)	Teknik Informatika-D3	Ilmu Komputer	6 jam/minggu	Mencari refrensi dan materi yang digunakan sebagai bahan pembuatan game
3	Joko Sutyono (A22.2012.02246)	Teknik Informatika-D3	Ilmu Komputer	6 jam/minggu	Membuat desain game Puzzly



UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Jl. Imam Bonjol No. 205 – 207 Semarang 50131
Telp. (024) 3517261, 3560567, 3541140, 3582877, Fax. (024) 3569684
Homepage : <http://www.dinus.ac.id> ; E-mail : secretariat@dinus.ac.id

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Damara Jati P
NIM : A22.2013.02361
Program Studi : Teknik Informatika-D3
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa usulan (**Isi sesuai dengan bidang PKM**) saya dengan judul :
Mengembangkan Sebuah Game “Puzzly” Yaitu Game Puzzle Yang Bertujuan Untuk
Mengasah Kemampuan Otak Anak.

Yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014 **bersifat original dan belum pernah dibiayai
oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya
bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan
seluruh biaya pelaksanaan yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar – benarnya.

Mengetahui,
Ketua Bidang Kemahasiswaan ,

(Erika Devi Udayanti, S.Kom,M.CS)
NIP. 0686.11.2012.443

Semarang, 6 Agustus 2014
Yang Menyatakan,
Ketua

Materai Rp 6000
(Damara Jati P)
NIM. A22.2013.02361