



Petikan
SURAT KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI AKPRIND YOGYAKARTA
Nomor : 107 /SK/Dek/FTI/III/2020

Tentang:

PENUGASAN DOSEN DALAM PENYUSUNAN LUARAN PENELITIAN
ATAU PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PADA SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

- MENIMBANG : 1. Bahwa Dosen di Fakultas Teknologi Industri Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta diwajibkan menyusun luaran penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat, yang dapat berupa Publikasi Ilmiah Jurnal atau Seminar serta Kekayaan Intelektual.
2. Bahwa untuk pelaksanaan tugas tersebut perlu diberi penugasan melalui Surat Keputusan Dekan.
- MENINGGAT : 1. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 20.
2. Undang-undang nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 45
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Permenristekdikti) Republik Indonesia nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 1.
4. Buku Panduan Dosen Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta Tahun 2017.
- MEMPERHATIKAN : Tugas dan Kewajiban Dosen dalam Pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

MEMUTUSKAN

- MENETAPKAN : Surat Keputusan Dekan tentang "Penugasan Menyusun Luaran Penelitian atau Pengabdian Kepada Masyarakat pada Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020"

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini, akan dibetulkan sebagaimana mestinya.



Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada Tanggal : 2 Maret 2020

Dekan,

Dr. Ir. Toto Rusianto, MT
NIK. 93.0166.466.E

Petikan disampaikan :

Kepada Yth.

Renna Yanwastika Ariyana, S.T., M.Kom.

Dosen FTI-IST AKPRIND Yogyakarta



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201974214, 4 Oktober 2019

Pencipta

Nama : **Renna Yanwastika Ariyana**
Alamat : IST AKPRIND Yogyakarta, Jl. Kalisahak No. 28 Komplek Balapan,
Tromol Pos 45, Yogyakarta, Di Yogyakarta, 55222
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta**
Alamat : IST AKPRIND Yogyakarta, Jl. Kalisahak No. 28 Komplek Balapan
Tromol Pos 45, Yogyakarta, Di Yogyakarta, 55222
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Puzzle Game Tokoh Wayang Punakawan**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 25 September 2019, di Yogyakarta
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000157623

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Panduan Penggunaan

PUZZLE GAME TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

Renna Yanwastika Ariyana, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

I. Pendahuluan	1
II. Cara Penggunaan Aplikasi.....	1

I. Pendahuluan

Puzzle Game Tokoh Wayang Punakawan merupakan sebuah *game* desktop berjenis *puzzle* dengan memanfaatkan tokoh wayang punakawan yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman budaya Jawa pada anak khususnya pewayangan. *Game* ini dikhususkan untuk anak taman kanak-kanak dan sekolah dasar dengan rentang usia antara 5-9 tahun, namun tidak menutup kemungkinan untuk dimainkan oleh usia di atasnya sebagai sarana untuk lebih mengenal budaya Jawa. Pada *game* ini terdapat 3 level permainan *puzzle* dengan tingkat kesulitan berbeda pada setiap levelnya, makin tinggi level yang dicapai maka permainan akan semakin sulit.

II. Cara Penggunaan Aplikasi

Operasional *puzzle game* tokoh wayang punakawan ini melibatkan anak-anak sebagai *user* yang menggunakan sistem.

1. Buka aplikasi dengan melakukan double klik icon game yang ada di desktop. Tunggu sampai intro loading selesai dan langsung masuk ke menu utama seperti ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1. Menu Utama Puzzle Game Tokoh Wayang Punakawan

2. Pada menu pengenalan tokoh wayang, akan diperkenalkan tokoh-tokoh dari wayang punakawan lengkap dengan gambar dan deskripsi dari masing-masing tokoh.
3. Untuk masuk ke halaman pengenalan tokoh wayang punakawan, klik tombol pengenalan tokoh wayang, maka otomatis sistem akan menampilkan tokoh wayang punakawan. Klik lanjut untuk melihat tokoh-tokoh wayang punakawan yang lainnya dan klik kembali jika ingin melihat deskripsi tokoh wayang sebelumnya. Adapun tampilan halaman pengenalan tokoh wayang punakawan dapat dilihat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Pengenalan Tokoh Wayang Punakawan

4. Pada menu permainan, akan ditampilkan 3 level permainan yang dapat dipilih oleh pengguna, adapun level permainan puzzle dapat dilihat pada Gambar 3. Setiap *button menu* akan menuju ke masing-masing permainan



Gambar 3. Tampilan Pilihan Level Permainan Puzzle Game

5. Permainan *puzzle* pada masing-masing *level* menggunakan metode *drag and drop mouse*. Gerakan *drag and drop* merupakan dasar dalam memainkan *game*, ketika *mouse* di *drag* maka objek akan mengikuti dan ketika di *drop* maka objek akan terlepas. Aturan *drag and drop* dibuat sesuai pecahan *puzzle* dengan mengikuti pola tertentu untuk dapat melanjutkan permainan ke level selanjutnya
6. Pada sub menu *level 1*, pemain harus merangkai huruf yang di susun secara acak hingga menjadi satu rangkaian kata yang benar. Jika merasa sudah selesai mencocokkan kata-kata dapat menekan tombol periksa. Ketika pengguna salah merangkai maka akan muncul emoticon menangis, ketika jawaban benar maka akan muncul emoticon tersenyum dan pengguna dapat melanjutkan permainan ke bagian selanjutnya. Level 1 permainan puzzle ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Permainan Level 1

7. Aturan permainan pada level 2 hampir sama dengan level 1, hanya saja pada level 2 yang di acak tidaklah huruf namun gambar yang berhubungan dengan tokoh-tokoh wayang punakawan. Tampilan permainan pada level 2 ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Permainan Level 2

8. Pada level 3 pengguna harus mencocokkan kata-kata sesuai dengan gambar yang berhubungan dengan karakter tokoh wayang punakawan.



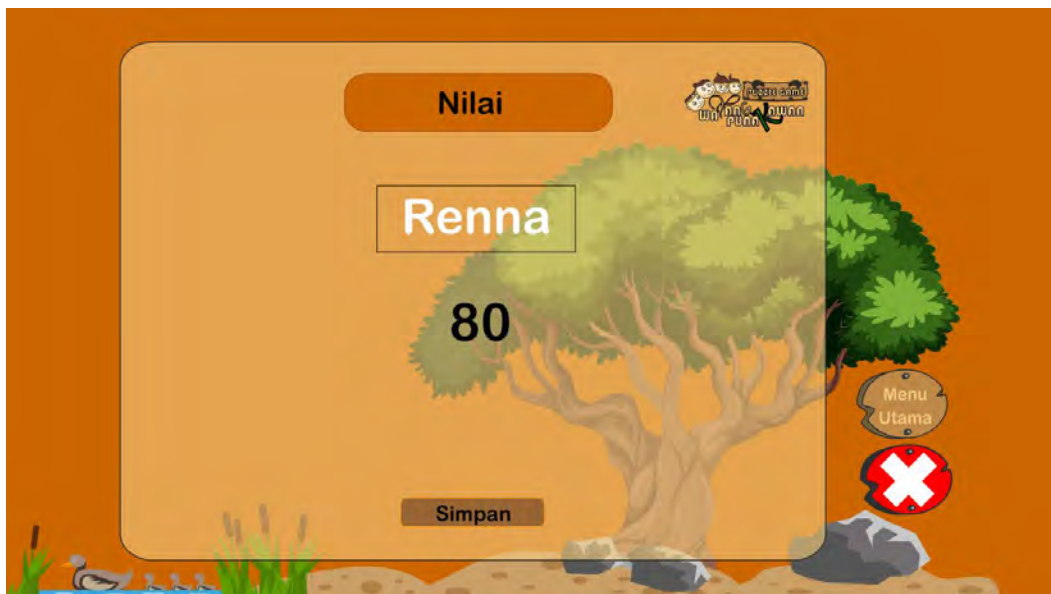
Gambar 6. Tampilan Permainan Level 3

9. Pada menu profil akan ditampilkan profil dari pembuat aplikasi. Adapun tampilan halaman profil ditunjukkan oleh Gambar 7.



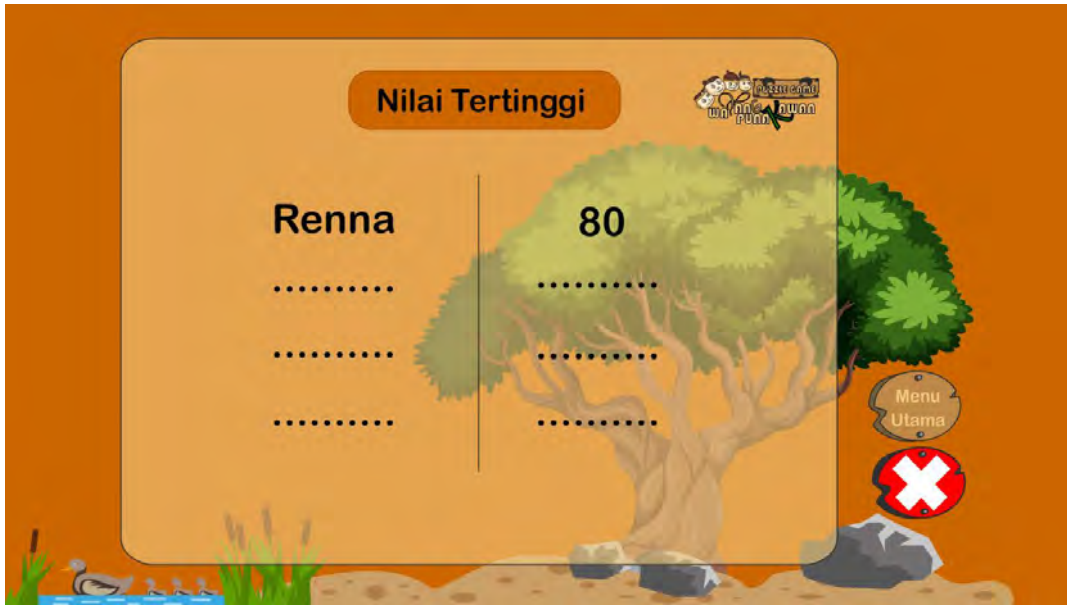
Gambar 7. Tampilan Halaman Profil Pembuat Aplikasi

10. Pada halaman skor, pengguna dapat melihat nilai akhir dari permainan. Pengguna dapat menginputkan nama dan klik simpan untuk menyimpan skor yang didapatkan. Tampilan halaman skor dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Skor Akhir

11. Ketika halaman nilai di simpan maka aplikasi akan otomatis menyimpan dan menuju ke halaman skor tertinggi. Apabila nilai pemain masuk dalam 5 nilai tertinggi, maka nama dan nilai akan tersimpan di halaman nilai tertinggi.



Gambar 9. Tampilan Halaman Nilai Tertinggi

12. Menu Bantuan, akan menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi puzzle game. Klik lanjut untuk melihat petunjuk selanjutnya atau kembali jika ingin kembali melihat petunjuk penggunaan sebelumnya.



Gambar 10. Tampilan Halaman Bantuan