

## ABSTRAK

Aditya Saputra, 10121044

PEMBUATAN *GAME* PACMATH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2024

Kata kunci : *Game*, Labirin, Python, Matematika, *Testing*

( xiii + 42 + Lampiran)

Di era digital, perkembangan teknologi terutama *game* sangat menjanjikan untuk dipelajari. Hal ini bisa dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran interaktif bagi setiap penggemar *game*. Media pembelajaran menggunakan *game* dapat menjadi salah satu alternatif bagi siswa sekolah dasar untuk belajar tentang operasi dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. *Game* dibuat menggunakan *software* Visual Studio Code dengan bahasa pemrograman python dan Adobe Photoshop CC 2019 beserta IbisPaint X sebagai desain karakternya. Pembuatan *game* bertema labirin ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) melalui beberapa tahapan, yaitu konsep (*concept*), pada tahap konsep penulis menentukan judul *game* yaitu PacMath yang ditujukan untuk anak Sekolah Dasar. Perancangan (*design*), pada tahap ini penulis membuat desain antarmuka dan desain karakter. Pengumpulan bahan (*matrial collecting*), pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan dalam pembuatan *game*, antara lain suara dan font. Implementasi (*implementations*), tahap di mana *game* diimplementasikan pada *software* Visual Studio Code menggunakan bahasa pemrograman Python. *Hosting*, pada tahap ini *game* siap dirilis atau disebarkan untuk bisa segera dimainkan. Pengujian (*testing*), pada tahap ini dilakukan uji coba *game* PacMath menggunakan uji coba *Blackbox Testing*. Hasil dari pengembangan tahapan ini adalah sebuah *Game Desktop* bertema *game* labirin yang bernama “PacMath” yang dapat dijalankan di PC atau laptop. PacMath dapat di *download* dengan alamat <https://bit.ly/m/pacmath>.

Daftar Pustaka (2016 - 2023)