

ABSTRAK

Sahrul Firmansyah

2013171007

GAME EDUKASI MENGENAL JENIS SAMPAH DAN PINTAR MEMANFAATKAN SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN CONSTRUCT 2

Dalam pembuatan *game* menggunakan metode pengembangan sistem menggunakan *v-model*. Serta menggunakan perancangan detail, pengcodingan dan pengujian *game* di akhir pembuatannya. *Game* ini mengusung Genre *game* edukasi bertemakan sampah. Alat bantu yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah *software construct 2*, CorelDraw X7, dan Photoshop. Hasil dari pembuatan *game* edukasi ini adalah *game* edukasi berbasis android bernama “NYALI” , sebuah *game* edukasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengenal jenis sampah dan pintar memanfaatkan sampah dengan metode 3R serta rasa peduli terhadap lingkungan.

Kata Kunci : *Game* edukasi, 3R, Sampah, Android, Construct 2

ABSTRACT

Sahrul Firmansyah

2013171007

GAME EDUKASI MENGENAL JENIS SAMPAH DAN PINTAR MEMANFAATKAN SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN CONSTRUCT 2

In making the game using system development method using a *v-model*. As well as using detailed design, modeling and game testing at the end of its creation. This game carries the garbage-themed educational game genre. The tools used in the making of this game are software construct 2, CorelDraw X7, and Photoshop. The result of making this educational game is an android-based educational game called “NYALI”, an educational game that is expected to provide benefits in recognizing the types of waste and smartly utilizing garbage with the 3R method and a sense of caring for the environment.

Keywords: Educational games, 3R, Garbage, Android, Construct 2