

LAPORAN PROYEK 1 PERANCANGAN GAME DENGAN QR CODE

A.NAMA ANGGOTA KELOMPOK 2

1. ANNISA NURALI FEHERA
2. DENI FIRMAN
3. FITRI RAMA DAHLIA
4. JOYA INELDA RINJELITA
5. MUHAMMAD ALIF SAPUTRA
6. SRI BULAN MARNIATI

B.GAME PILIHAN

NAMA = SECRET NUMBER

DESKRIPSI = PERMAINAN MEREbut DAN MENGUMPULKAN POIN ANGKA TERBANYAK SEHINGGA DAPAT MENGALAHKAN ANGKA TERAKHIR

C.BAHAN DAN ALAT

1. BAHAN
 - ☐ KERTAS HVS WARNA BIRU,PINK,PUTIH
 - ☐ KERTAS KARTON
 - ☐ KERTAS PRINT BARC ODE
 - ☐ LEM
2. ALAT
 - ☐ HP,KOMPUTER,PRINTER
 - ☐ GUNTING
 - ☐ CUTTER
 - ☐ PENGGARIS
 - ☐ PULPEN,PENSIL,PENGHAPUS

D.PEMBUATAN/PERANCANGAN

1. MEMILIH SOAL SESUAI TEMA PEMBELAJARAN
 - 1) Ada berapa tahapan dalam proses produksi multimedia
= 3 tahapan
 - 2) Pengertian dari pra produksi
= pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi
 - 3) Offline editing merupakan bagian dari proses ...
= produksi
 - 4) Langkah terakhir yang dilakukan dalam proses produksi adalah...
= membangun / membuat versi beta

- 5) Sebutkan 3 tahap produksi multimedia
 - = - tahap pra produksi
 - Tahap produksi
 - Tahap pasca produksi
- 6) Ya atau Tidak kalau konseptualisasi atau ide merupakan langkah tahap pasca produksi? alasannya!
 - = tidak, karena konseptualisasi atau ide merupakan tahap pra produksi
- 7) Membuat perhitungan biaya yang jelas dan benar merupakan tahapan?
 - = tahap pra produksi, bagian planning, financial planning/budgeting
- 8) Ya atau tidak kalau konten merupakan tahap produksi
 - = ya
- 9) Dalam tahap pasca produksi setelah aplikasi beta diuji dan direvisi lalu memasuki tahap pengemasan. apa yang terjadi pada produk akhir
 - = produk akhir bisa dibakar ke cd rom atau dipublikasikan di internet sebagai sebuah konten web
- 10) Sebutkan 5 proses bagian dari pemrosesan isi!
 - = - proofing
 - Editing
 - Assembly
 - Formatting
 - compressing
- 11) Legalitas adalah produsen dan pengguna program multimedia harus menyadari dan mematuhi undang-undang hak cipta. Multimedia, menurut definisi adalah?
 - = Menggabungkan berbagai unsur dari berbagai sumber, maka dari itu adalah penting untuk mengetahui bagaimana penggunaan materi-materi diatur dalam batasan hukum
- 12) 12. Umur, gender, bahasa dan profesi merupakan bagian dari?
 - = Target Audience
- 13) 13. Sarana untuk menggabungkan semua elemen; Text, graphics, animation, Sound, video adalah pengertian dari?
 - = Authoring Tools
- 14) 14. Membuat perhitungan biaya yang jelas dan rasional adalah?
 - = Financial Planning/Budgeting
- 15) 15 Ya atau tidak! Tujuan proyek adalah pengembang multimedia harus menentukan tujuan yang harus dicapai oleh produk akhir multimedia tersebut. Tujuan harus bisa dihitung (measurable) dan ditelaah dari sudut pandang pengguna.
 - = Ya

- 16) 16. Ya atau tidak! Revisi pada pasca produksi berarti melakukan penyesuaian akhir pada produk berdasarkan hasil evaluasi sebelum produk diluncurkan adalah bagian dari tahap produksi
- = Tidak
- 17) 17. Apa perbedaan evaluasi di tahap produksi dengan evaluasi di tahap pasca produksi?
- = Mengevaluasi setiap hambatan yang terjadi, hasil evaluasi harus dibuat catatannya serta catatan antisipasinya ini penting untuk pegangan proyek berikutnya yang akan dibahas pada saat memulai proyek selanjutnya, untuk mengeliminir kesalahan serta gangguan. Evaluasi terakhir dilakukan setelah mendapat umpan balik dari beta testing
- 18) 18. Temuan-temuan dijadikan acuan untuk merevisi kekurangan baik, itu berupa software atau isi. Pengertian dari?
- = Merevisi software dan isi berdasarkan evaluasi
- 19) 19. Tahap implementasi pra-produksi dimana semua anggota tim pengembang multimedia bekerja. Pengertian dari tahap?
- = Tahap produksi
- 20) 20. Jelaskan pengertian proofing, editing, assembly!
- Proofing merupakan proses pembuatan
 - Editing merupakan proses pengeditan
 - Assembly merupakan proses perakitan

2. MEMBUAT LINK QR CODE

<https://www.qrstuff.com/>

3. MENCETAK QR CODE





4. MENYUSUN



5. MENCOBAKAN/TESTING

Dimainkan oleh 1 orang, nanti orang tersebut memilih satu kotak dan menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut jika tidak bisa menjawab dia tidak mendapatkan skor jika bisa menjawab akan mendapat skor sesuai aritmatika yang berada di kotak tersebut, memilih kotak sampai akhir kemudian bisa mengalahkan skor yang berada di akhir.