

**PENGAJUAN KEKAYAAN INTELEKTUAL
PROGRAM KOMPUTER**



Judul HKI
“TERAS MATEMATIKA”

Pengusul:

Ria Octa Vioni	NPM. 19.1.01.05.0026
Serly Anggristia	NPM. 18.1.01.05.0012
Cintya Mentari Putri	NPM. 19.1.01.05.0009
Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.	NIDN. 0724077901

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2020**

MULTIMEDIA

A. INTERFASE

1. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Teras Matematika merupakan aplikasi *game* berbasis android berupa latihan soal operasi dasar matematika. Pembuatan *Teras Matematika* menyesuaikan alur pembuatan aplikasi *game* pada *QuickApp Ninja* yaitu dengan memilih salah satu *template* yang menampilkan satu gambar tentang operasi dasar matematika.

Teras Matematika merupakan nama aplikasi yang digunakan sebagai identitas dari sebuah media pembelajaran. Kepanjangan dari *Teras Matematika* adalah “Terampil Operasi Dasar Matematika”. Akronim ini dibuat selaras dengan tujuan pembuatan media latihan soal yaitu untuk meningkatkan minat dan kemampuan operasi dasar matematika pada siswa kelas 4 SD/MI.

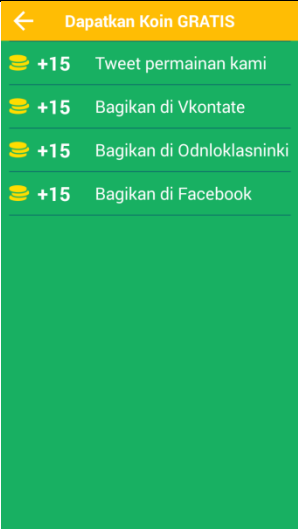
2. Tampilan *Teras Matematika*

Pada *Teras Matematika* terdapat gambar tampilan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

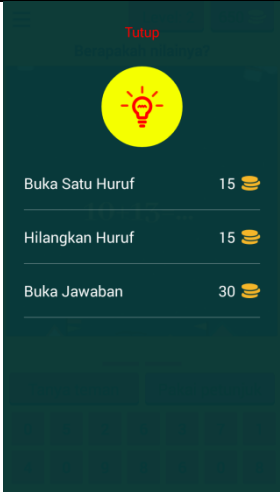
Tabel 1. Tampilan Produk Multimedia

No	<i>Teras Matematika</i>	Keterangan
1.		Tampilan ini berisi logo yang muncul ketika pengguna membuka <i>Teras Matematika</i> . Logo terdiri dari nama aplikasi yaitu <i>Teras Matematika</i> yang memiliki ikon “TM”. Berdasarkan psikologi warna, warna kuning memberi arti kehangatan dan rasa bahagia seolah menimbulkan keinginan untuk bermain. Selain itu terdapat pula simbol operasi dasar matematika yaitu penjumlahan, pengurangan,

		perkalian, dan pembagian. Gambar anak berseragam sekolah menggambarkan <i>Teras Matematika</i> merupakan media pembelajaran.
2.	 The screenshot shows the main interface of the 'Teras Matematika' app. At the top, it displays 'Level: 1' and a score of '650'. The question 'Berapakah nilainya?' (What is the value?) is followed by the math problem $3+8=...$. Below the problem, there are two buttons: 'Tanya teman' (Ask friend) and 'Pakai petunjuk' (Use hint). At the bottom, there is a numeric keypad with digits 0-9. A small '1' is visible above the keypad, indicating the number of coins used or remaining.	Gambar di samping merupakan tampilan level yang berisi soal operasi dasar matematika. Selain berisi soal, pada tampilan tersebut juga berisi jumlah koin, level yang dikerjakan, kotak bantuan berupa “Tanya Teman” dan “Pakai Petunjuk”, kolom jawaban, serta beberapa angka yang diacak. Pada pojok kiri atas terdapat tombol menu.
3.	 The screenshot shows a success screen in the app. At the top, it says 'Bagus Sekali!' (Great!). Below this, the same math problem $3+8=...$ is displayed. At the bottom, there is a 'Lanjut' (Next) button. A small '11' is visible above the button, indicating the number of coins earned.	Tampilan ini muncul saat pemain menjawab dengan benar sehingga mendapatkan 5 koin tambahan. Terdapat <i>feedback</i> yang bertuliskan “Bagus Sekali!” dan gambar soal beserta jawaban. Pemain dapat melanjutkan ke level berikutnya dengan menekan “Lanjut”.

4.		Tampilan ini muncul saat pemain salah dalam mengisi jawaban. Hal ini ditandai dengan muncul tulisan “Jawaban Salah”.
5.		Tampilan di samping adalah salah satu fitur untuk mendapatkan tambahan koin sebesar 15 dengan membagikan disalah satu pilihan yaitu <i>Tweet</i> permainan kami, <i>Bagikan di Vkontate</i>, <i>Bagikan di Odnoklasninki</i>, atau <i>Bagikan di Facebook</i>.

6.		Gambaran di samping merupakan tampilan level pada <i>Teras Matematika</i>. Level yang sudah diselesaikan terdapat tanda centang pada pojok kanan atas. Level yang akan dimainkan ditandai dengan kata “Main” dibawah keterangan level. Sedangkan level yang belum diselesaikan terdapat simbol gembok.
7.		Tampilan di samping merupakan salah satu fitur yang ada di <i>Teras Matematika</i> berupa bantuan. Jika pada suatu level mengalami kesulitan, bisa meminta bantuan yaitu dengan menghubungi orang lain melalui aplikasi komunikasi.

8.		Jika pemain tidak bisa menjawab dengan benar, pemain dapat memilih salah satu bantuan antara lain “Buka Satu Huruf” dengan menukar 15 koin, “Hilangkan Huruf” dengan menukar 15 koin, dan “Buka Jawaban” dengan menukar 30 koin.
9.		Tampilan di samping merupakan menu yang terdapat pada <i>Teras Matematika</i>. Terdapat pilihan “Dapatkan koin”, “Suara”, “Bagikan”, “Tentang”, dan “Hubungi Kami”.

B. DAFTAR PUSTAKA

<https://kodeunik.wordpress.com/2018/02/02/membuat-aplikasi-game-dengan-mudah-di-quickapp-ninja/> (diakses 18 Agustus 2020)

<https://quickappninja.com/> (diakses 31 Agustus 2020)