

ABSTRAK

Penerapan Puzzle Perakitan Rangkaian Adaptor Pada Aplikasi Game “Edge: Unknown Horizon” Berbasis Android, Jerry Muhammad Afdol, NIM E32161657, Tahun 2019, 50 hlm, Teknik Komputer, Politeknik Negeri Jember, Victor Phoa, S.Si., M.Cs. (Pembimbing).

Dalam pembuatan *puzzle* perakitan rangkaian adaptor, pemasangan suatu komponen ke tempat yang tepat sangat di prioritaskan. Perakitan rangkaian adaptor ini merupakan salah satu rangkaian yang dipilih oleh penulis sebagai salah satu contoh penerapan perakitan suatu rangkaian dengan mengenalkan simbol-simbol yang terdapat pada PCB (Printed Circuit Board). Pembuatan game ini dilakukan untuk menambah media pembelajaran baru mengenai elektronika dasar sebagai salah satu kontribusi yang dilakukan demi pendidikan elektronika yang lebih baik lagi.

Dalam merancang *puzzle* rangkaian adaptor ini, pencarian metode yang tepat untuk menerapkan suatu *puzzle* agar mudah dipahami dan dapat dinikmati oleh pemain sangatlah penting. Mengingat banyak nya pengembang game diluar sana yang mengangkat pembelajaran elektronika dasar sebagai salah satu tujuan dari sebagian game edukasi, maka dipilih-lah metode *drag and drop* sebagai metode yang mudah dimengerti dan sudah tidak asing lagi di dunia game edukasi.

Alasan memakai rangkaian adaptor sebagai *puzzle* dalam game, yaitu sebagai contoh PCB (Printed Circuit Board) kosong yang akan dipasangkan dengan komponen yang sesuai dengan simbol dan satuan yang terdapat pada PCB. Dengan menggunakan rangkaian adaptor ini, pemain akan mengetahui cara membaca satuan dan simbol pada PCB dan diharapkan bisa menerapkan hal serupa pada rangkaian elektronika yang lainnya..