

ABSTRAK

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang biasanya menggunakan potongan (*pieces*), dan pemain diminta memindahkan potongan (*pieces*) secara bebas. Umumnya puzzle memiliki potongan (*pieces*) dengan bentuk yang kompleks sehingga selama kita berusaha mencocokkan gambar, kita juga harus mencocokkan bentuk sambungannya.

Permainan puzzle ini dimulai dari jenis potongan Puzzle yang berjumlah belasan keping, hingga berjumlah puluhan bahkan ratusan keping. Pemain memindahkan potongan secara bebas di posisi mana saja, tanpa harus tergantung pada keberadaan ruang kosong. Program permainan ini adalah bentuk potongannya adalah kotak. Tampilan gambar Puzzle pun dilengkapi pemutar musik dan keterangan pengetahuan dari gambar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya ilmu pengetahuan umum (*Game Education*) yang dapat digunakan sebagai permainan sekaligus meningkatkan memori atau menguji daya ingat motorik dan menambah kecerdasan anak-anak.

Metodologi yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metodologi *Waterfall*, sedangkan tools pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah *Visual Basic 6.0*. Aplikasi ini sangat *user friendly* karena penggunaannya sangat mudah.

Kata Kunci : Puzzle Game Education, *Waterfall*, UML (*Unified Modeling Language*), *Visual Basic 6.0*

ABSTRACT

Puzzle is one type of game that usually use pieces (pieces), and the player asked to move the pieces (pieces) independently. Generally puzzle has pieces (pieces) with complex shapes, so long as we are trying to match the picture, we also have to match the form of connection.

This puzzle starts playing on the type of puzzle pieces, amounting to a dozen pieces, until the amount to tens or even hundreds of pieces. Players move the pieces freely in any position, without having to depend on the existence of empty space. This game is a form of program cuts are squares. Puzzle image display even includes a music player and a description of the image so that knowledge can be used in the learning process, especially general science (Game Education) which can be used as the game while enhancing memory or motor memory test and increase children's intelligence.

The methodology used in making this application using the methodologies Waterfall, while modeling tools using UML (unified Modeling Language). The programming language used for the manufacture of this application is Visual Basic 6.0. This application is very user friendly because of its use is very easy.

Keywords : *Puzzle Game Education, Waterfall, UML (unified Modeling Language), Visual Basic 6.0.*