

Indahr ...



INDAH RISKY LARASATI PORTOVOLIO

Merupakan mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta program studi Pendidikan Teknik Informatika kelas E3 dengan NIM 21520244015

More Info >



TEBAK RUMAH ADAT PROPINSSI DI INDONESIA

BY SIMAHAT TEAM

SIMAHAT TEAM

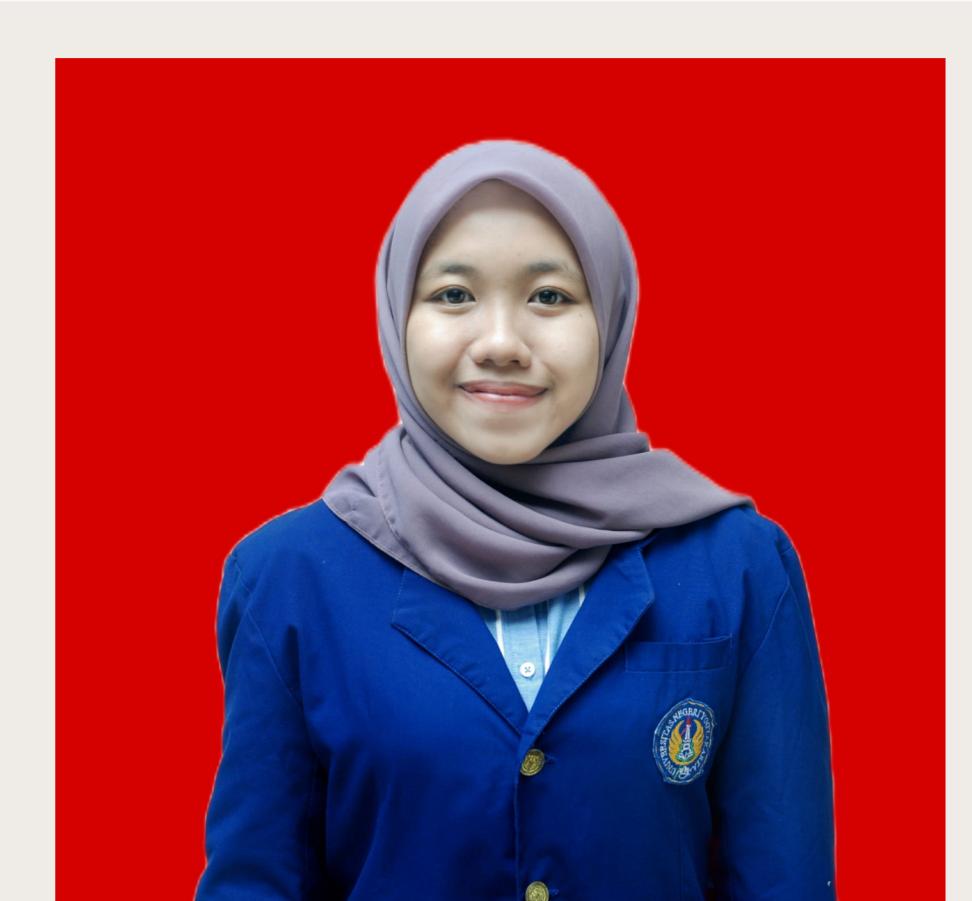
Terdiri atas tiga orang anggota tim



Umi Lailatun Nasibah



Rizka Fahriza



Indah Risky Larasati

LATAR BELAKANG

PERMAINAN TEBAK GAMBAR RUMAH ADAT PROPINSI DI INDONESIA

Indonesia sendiri terdiri atas 37 provinsi, yang dimana setiap daerahnya memiliki beragam ciri khas sendiri, mulai dari adat, makanan, pakaian, bahasa dan masih banyak lagi. Untuk itu kami menciptakan game "SIMAHAT" sebagai sarana edukasi untuk memperkenalkan beragam keunikan yang ada di Indonesia. Di harapkan melalui game ini mampu memberikan edukasi terkait warisan budaya bangsa kepada khalayak umum terutama pada anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa di kedepannya.



SIMAHAT GAME

Game "SIMAHAT", merupakan permainan tebak gambar berbasis website, yang menampilkan bentuk soal tebak gambar, terkait keunikan yang ada di Indonesia, gambar yang harus di tebak user mencakup rumah adat, makanan khas daerah, baju adat dan corak budaya berupa kesenian daerah.





Tahapan

SIMAHAT GAME

Tahapan permainan dalam game SIMAHAT (Tebak Gambar Rumah adat Provinsi di Indonesia)

TAHAP 1

Tebak Gambar Rumah Adat

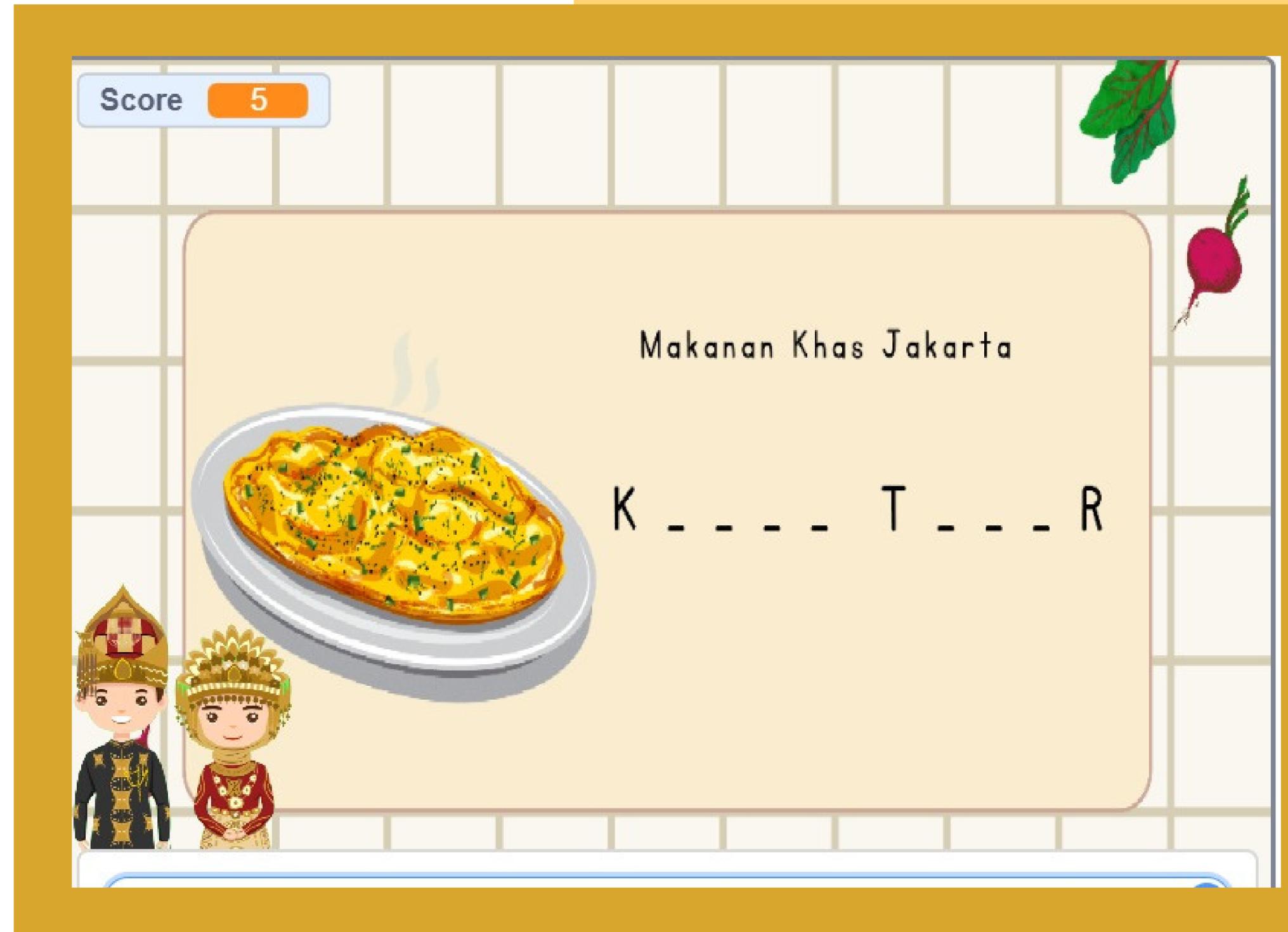
Tahap ini pemain diharuskan menebak nama daerah pada rumah adat yang ditampilkan, dengan menuliskannya pada kolom jawaban yang tertera, jika pemain berhasil menjawab maka akan mendapat point 5, pada setiap soal.



TAHAP 2

Tebak Makanan Adat Khas Daerah

Pada tahap ini pemain diharuskan menebak nama makanan khas daerah, dengan menebak gambar dalam permainan, pada tahap ini, selain diberikan gambaran terkait makanan, peserta juga akan diberikan clue berupa daerah asal makanan dan clue berupa sambungan huruf..



TAHAP 3

Tebak Gambar Pakaian Adat

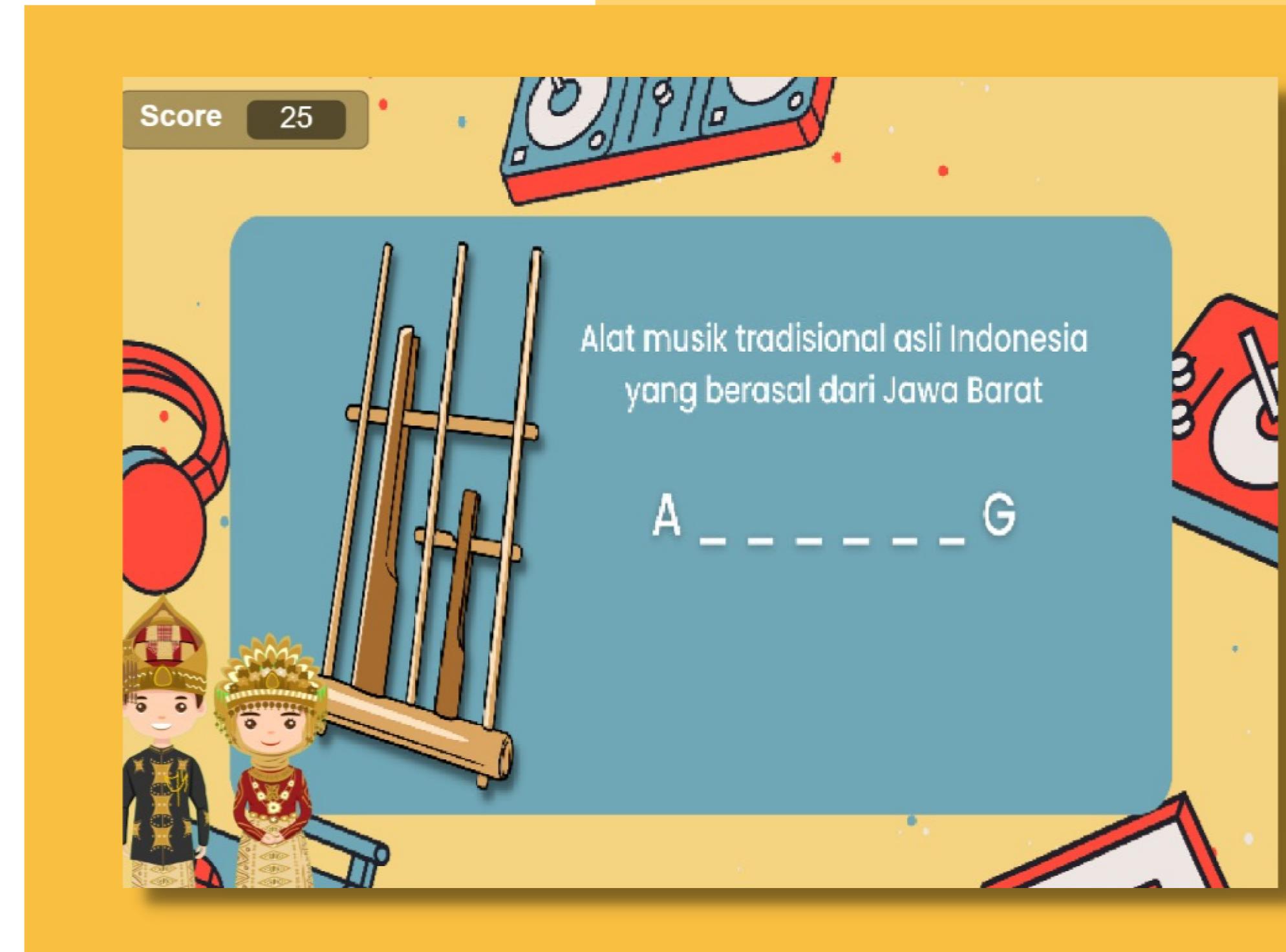
Pada tahap ini jenis persoalan berupa nama pakaian adat dan daerah asal pakaian adat, pada setiap soal pada tahap ini akan diberikan clue kepada pemain untuk menjawab berupa potongan huruf dan nama daerah pada soal yang menanyakan jenis pakaian adat pada daerah tertentu.



TAHAP 4

Tebak gambar alat musik

Pada tahap ini jenis persoalan berupa nama alat musik tradisional daerah, setiap soal pada tahap ini akan diberikan clue kepada pemain untuk menjawab berupa potongan huruf dan nama daerah pada nama alat musik yang ditanyakan.



Penjelasan

SIMAHAT GAME

Penjelasan permainan dalam game
SIMAHAT (Tebak Gambar Rumah adat
Provinsi di Indonesia)

Halaman Awal

Berisi button "PLAY" untuk memulai permainan, jika di tekan akan mengarah pada halaman dimulainya permainan, dan button "EXIT" digunakan jika kita ingin keluar dari permainan, jika tombol ini di tekan akan mengarah pada halaman akhir permainan.

Tahap Permainan

pada permainan terdiri atas 4 tahapan yang harus di lalui pemain, mulai tahap 1 sampai 4, untuk melewatkannya pemain harus berhasil menjawab persoalan pada setiap tahap dalam permainan.

Cara Main

setiap tahap pada permainan, pemain harus menjawab persoalan dengan urut untuk lanjut ke persosalan dan tahap selanjutnya, peserta dapat lanjut pada tahap berikutnya jika sudah memberikan jawaban, baik itu bernilai benar ataupun salah. pembedanya jika bernilai benar langsung lanjut, tapi jika bernilai salah akan diberikan jawaban yang benar atas soal tersebut, baru diperbolehkan lanjut ke tahap lanjutan.

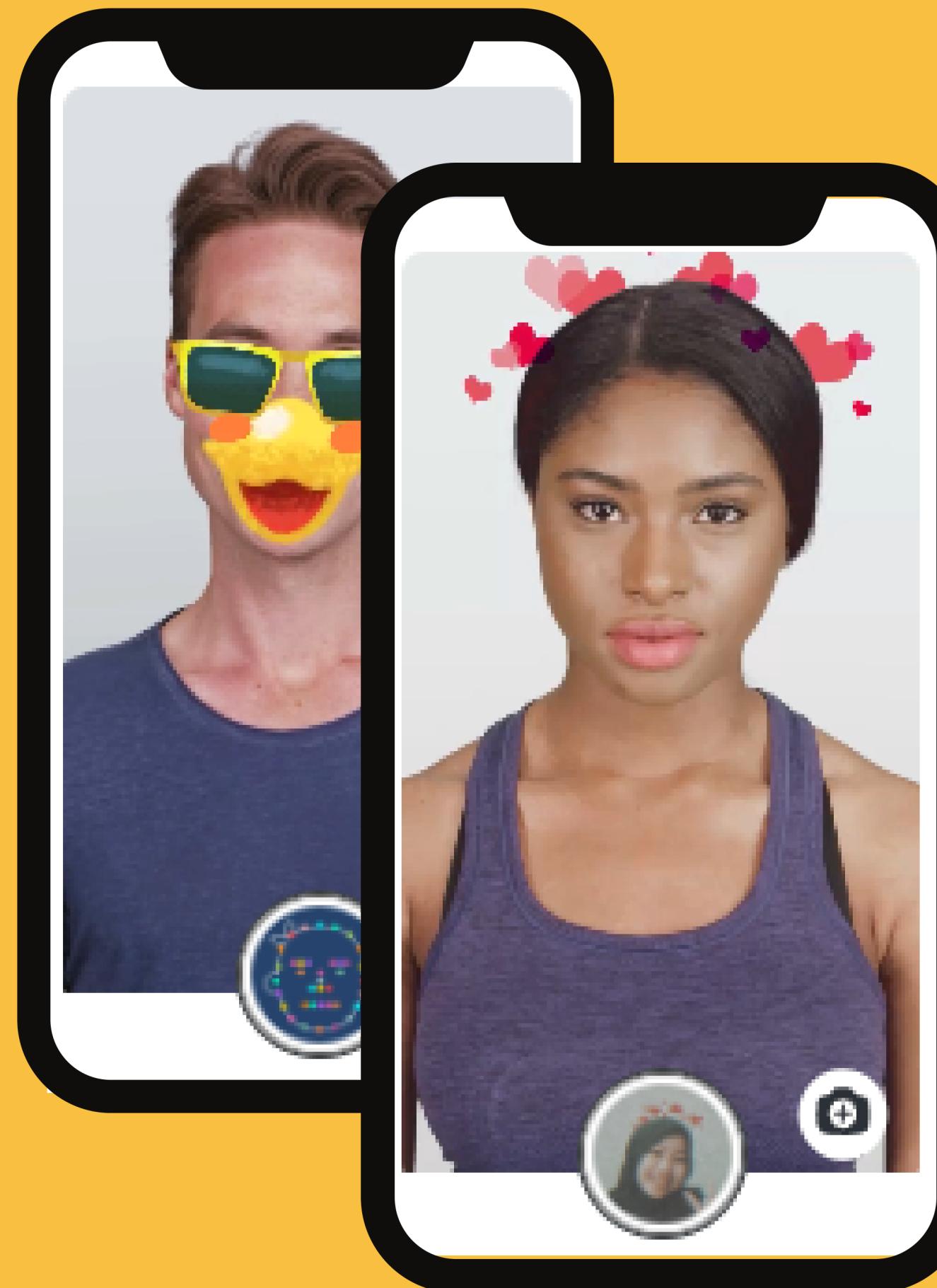


PERMAINAN TEBAK GAMBAR RUMAH ADAT PROPINSI DI INDONESIA

<https://unyku.id/AksesSimahat>

EFEK SNAPCHAT DENGAN AUGMENTED REALITY

BY Indah Risky Larasati



DESKRIPSI

Pengabungan sebuah efek visual dengan benda nyata yang di akses pada aplikasi snapchat, dan dibuat menggunakan efek pada Augmented reality

LATAR BELAKANG

Merupakan pemenuhan tugas pada matakuliah pengantar teknologi informasi pada semester 1, untuk mempelajari augmented reality pada kursus dicoding.

AKSES HASIL



POST EFFECT

Kode Akses Efek



FACE EFFECT

Kode Akses Efek



RED LOVE

Kode Akses Efek



SEGMENTATION

Kode Akses Efek



VISUAL SCRIPTING

Kode Akses Efek

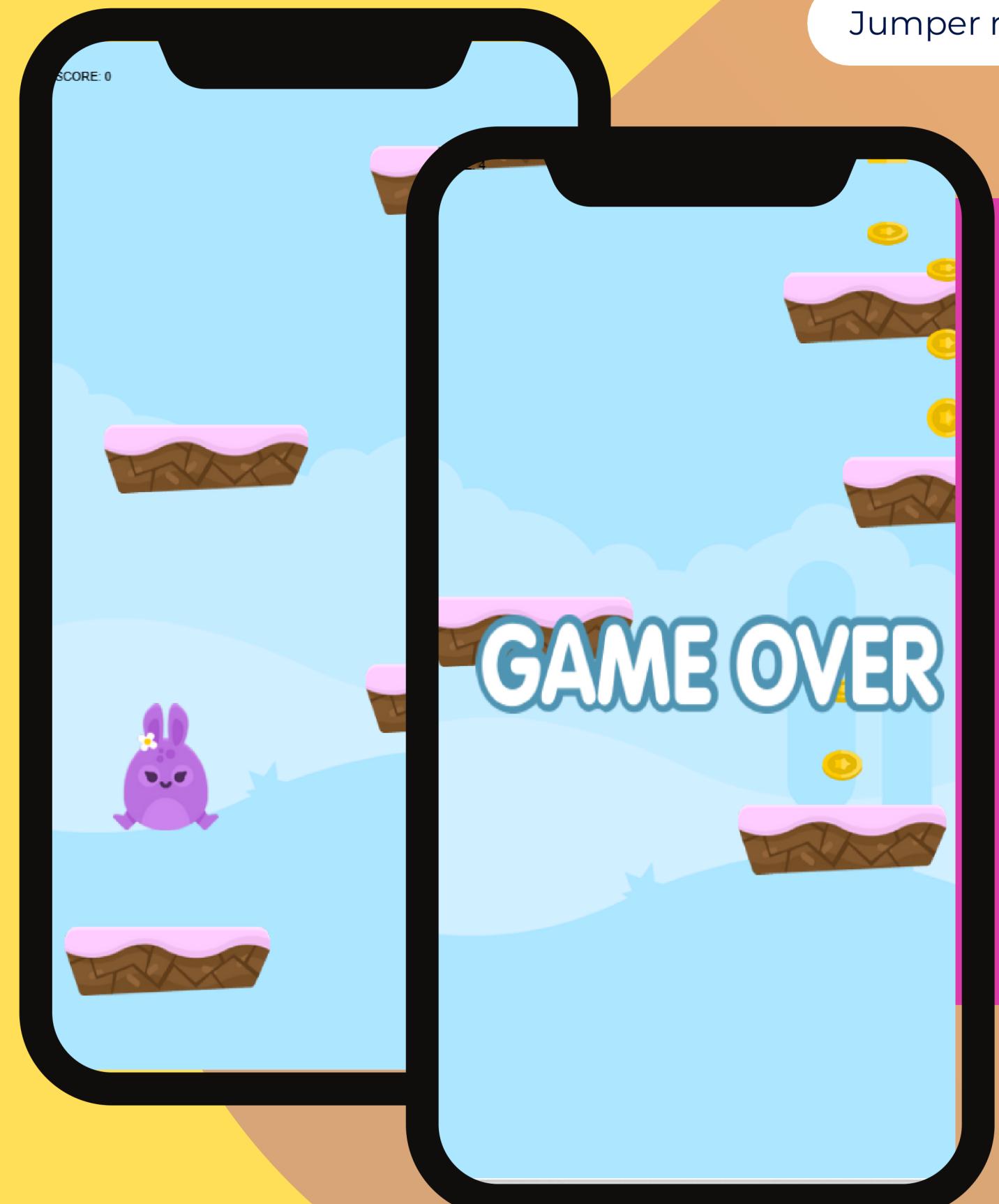
JUMPER RABBIT

CONSTRUCT-2

BY INDAH RISKY LARASATI

DESKRIPSI JUMPER RABBIT GAME

Merupakan sebuah game loncat kelinci untuk menambah score dengan memakan koin pada tumpuan, jenis game hiburan yang diutujukan untuk segala kalangan.



Jumper rabbit...



TEKNIK JUMPER RABBIT

Menggunakan rabbit sebagai player utama, dimana palyer harus mengumpulkan score dengan melompat dan memakan koin pada tumpuan, dalam game ini terdapat dua jenis tumpuan, dapat dilompati lebih dari satu kali dan hanya dapat dilompati sekali, jika player terjatuh maka permainan berakhir atau "game over".



Akses Game

https://drive.google.com/drive/folders/1yGIKI0oUJk_Mt0F8LNR_ePVF2ZDX2SqN?usp=share_link

Keterangan Akses

pada drive tertera aplikasi serta layout dan objek lyang digunakan dalam game..



RESERVASI HOTEL

TURU-COM

BY INDAH RISKY LARASATI

APLIKASI RESERVASI HOTEL TURU-COM

aplikasi pemesanan atau reservasi penginapan yang digunakan dalam mengelola sistem pemesanan serta transaksi antara pelangan dan admin hotel, Pada aplikasi ini penguna dapat melakukan transaksi pemesanan hotel yang nantinya data transaksi tersebut akan disimpan ke database dan dapat diolah oleh admin.

FITUR APLIKASI

01

Role Penguna

pada role pengguna terdapat fitur input data, pemesanan kamar dan transaksi pelangan.

02

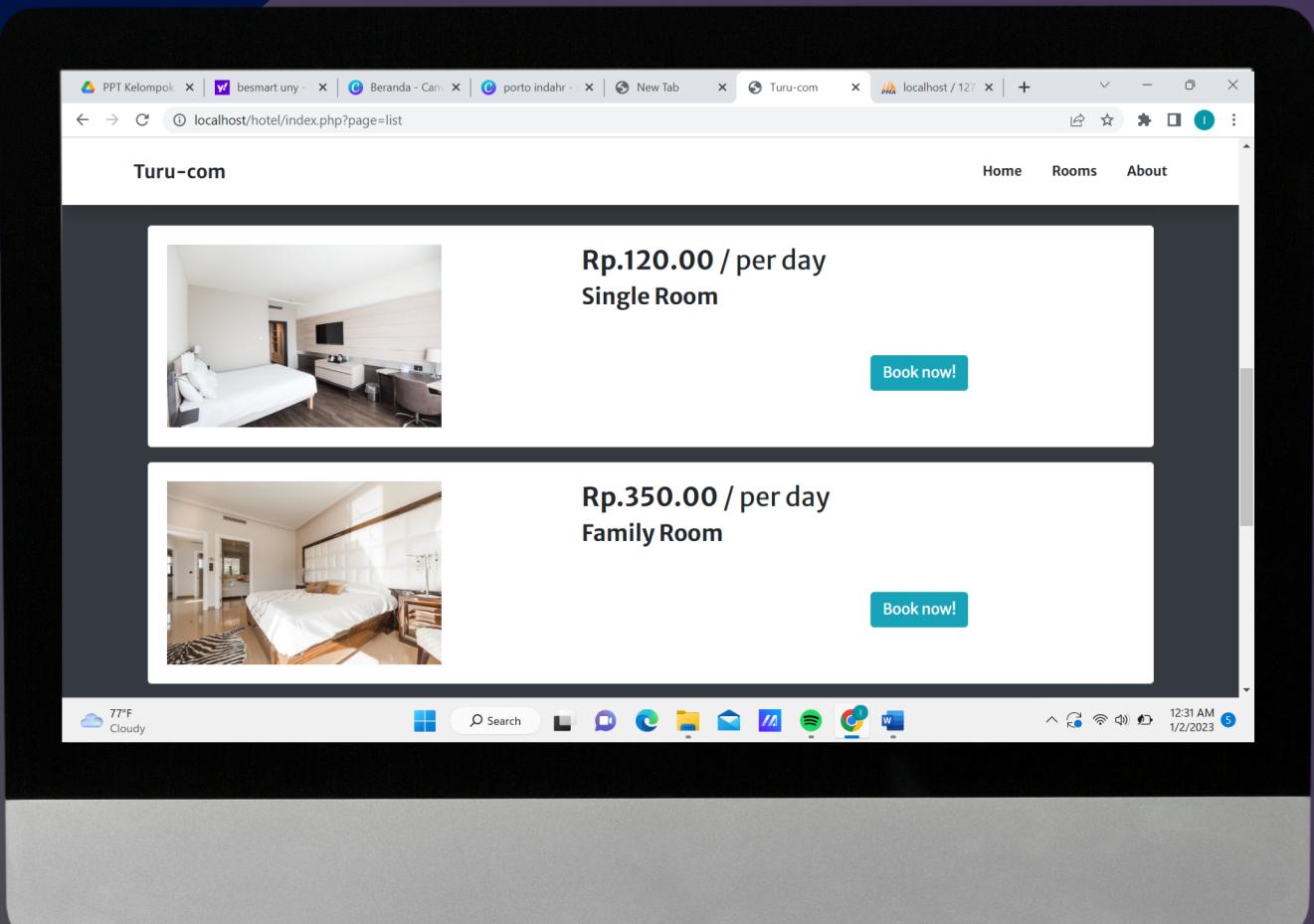
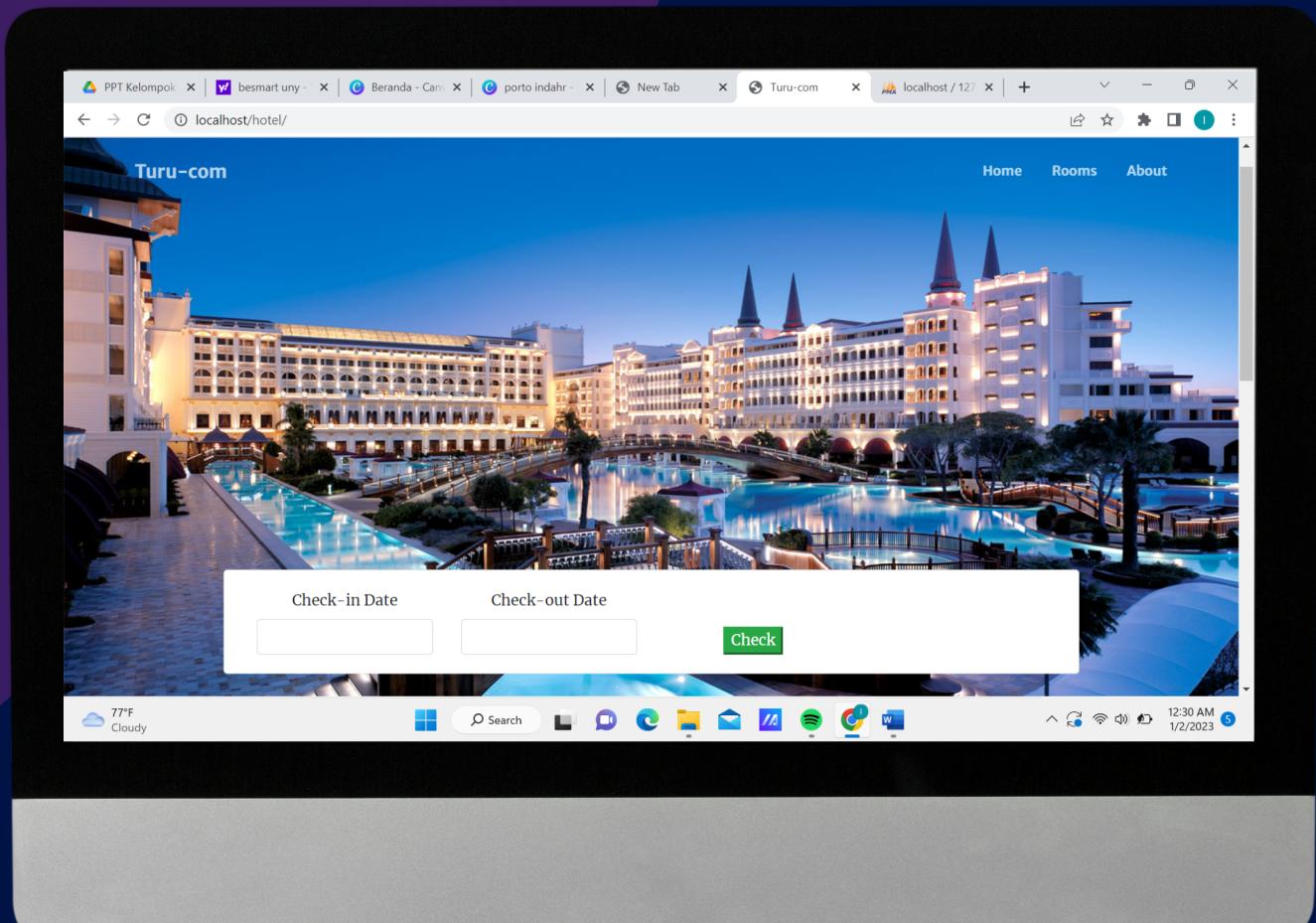
Role Admin

pada role admin terdapat input data kamar, input data admin,,input kamar, update kamar, tampilan, data pelanggan dan setting.

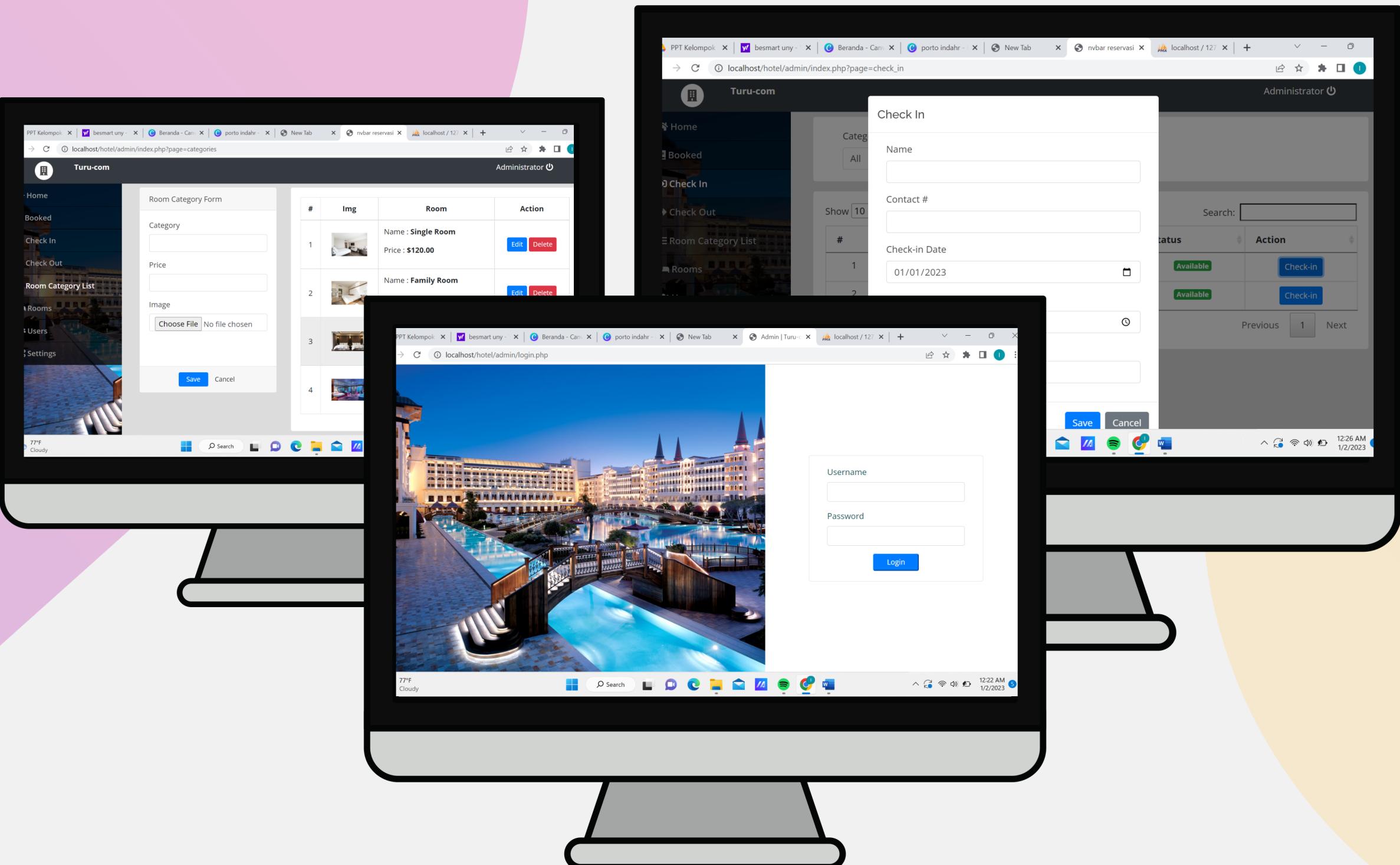
Latar Belakang

Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan para admin dalam mengelola data pelangan, aplikasi berbasis platfrom website agar pegguna tidak perlu menginstal serta daftar dahulu dalam menjalankan aplikasi, pengguna cukup mengakses link atau keyword untuk mengakseswebsite pemesanan

ROLE USERS



TURU-COM



ROLE ADMIN

ACHIEVEMENT...

