

ENGINEERING DESIGN PROCESS

Dibuat oleh: Nabela

Anggota



Azaira Nurul
fajri
(08)



Fatmawati
(15)



Francine kenesse
kireinaichi c.y
(18)



Teresa zaneta
putri
(35)



Virza
apriliany
(36)

DRAFTAR ISI

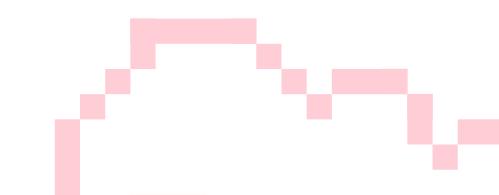
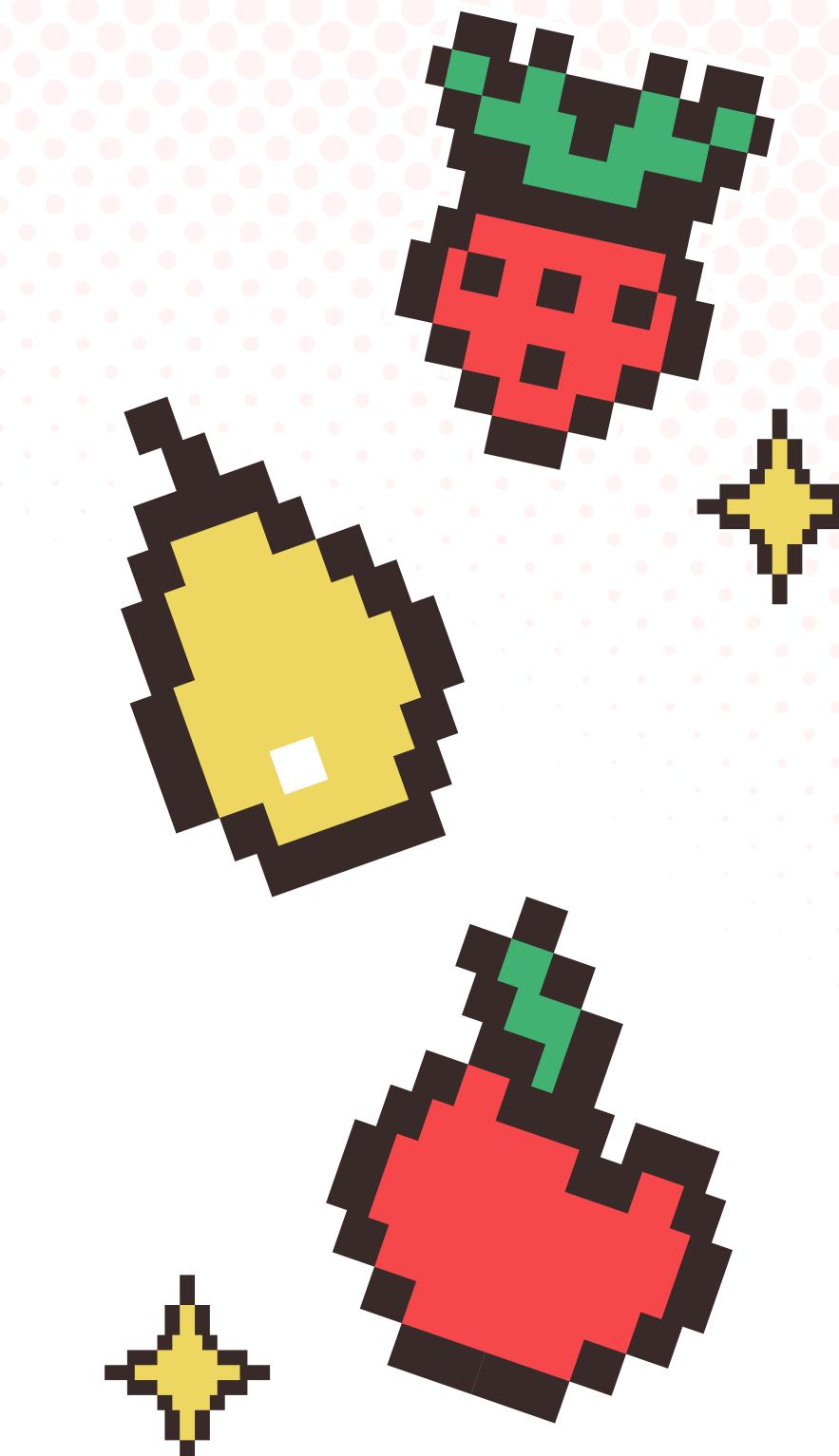
ASK

IMAGINE

PLAN

CREATE

IMPROVE



ASK ?

1. Apa masalah atau kebutuhan nya?

- Masih banyak orang yang belum mengetahui karakter atau kepribadian mereka sendiri.
- Kurangnya media interaktif yang menyenangkan untuk membantu seseorang terutama anak-anak untuk mengenal diri.
- Minimnya pendekatan edukatif berbasis karakter populer yang disukai seseorang (anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa.)
- Dibutuhkannya media hiburan yang juga mendidik, ringan namun tetap bermakna.
- Perlu media yang mampu mengajak orang-orang berefleksi melalui pilihan sederhana

ASK ?

2. Siapa yang mempunyai masalah tersebut?

Siapa saja, terutama pelajar, remaja, mahasiswa, atau bahkan orang dewasa yang ingin lebih memahami diri sendiri

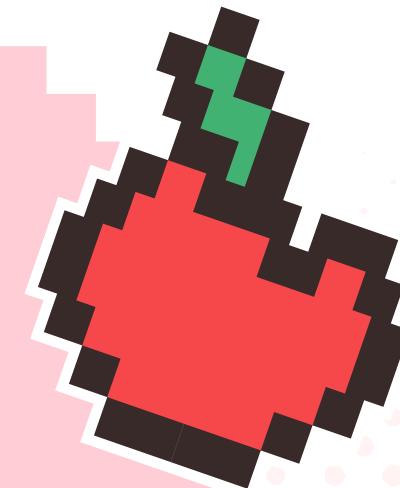
ASK ?

3. Mengapa penting untuk dipecahkan?

Karena pendekatan berbasis game lebih menarik, mudah diterima, dan tidak membosankan untuk remaja atau generasi digital, program ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siapa saja untuk mengenali diri lebih dalam.

IMAGINE

Game yang telah kami buat ini terinspirasi dari game anak-anak dan tes MBTI, tetapi game anak-anak kurang menjangkau usia yang luas dan tes MBTI itu sendiri memerlukan waktu luang yang banyak, sehingga kami membuat game ini supaya bisa digunakan oleh siapa saja dan kapan saja



FLASH

Aku karakter Pororo yang mana ya? Yuk, cek!

Ini hari pertama kamu sekolah dan kamu ingin memperoleh banyak teman dengan membagikan roti,
Kamu punya 2 pilihan:

1. Buat sendiri
2. Beli roti di toko kue

Kamu pilih yang mana?(1/2)= 1

Kamu bertemu teman baru,

Kamu punya 2 pilihan:

1. Sapa dia terlebih dahulu
- 2.Tunggu ia menyapa mu

Kamu pilih yang mana?(1/2)=2

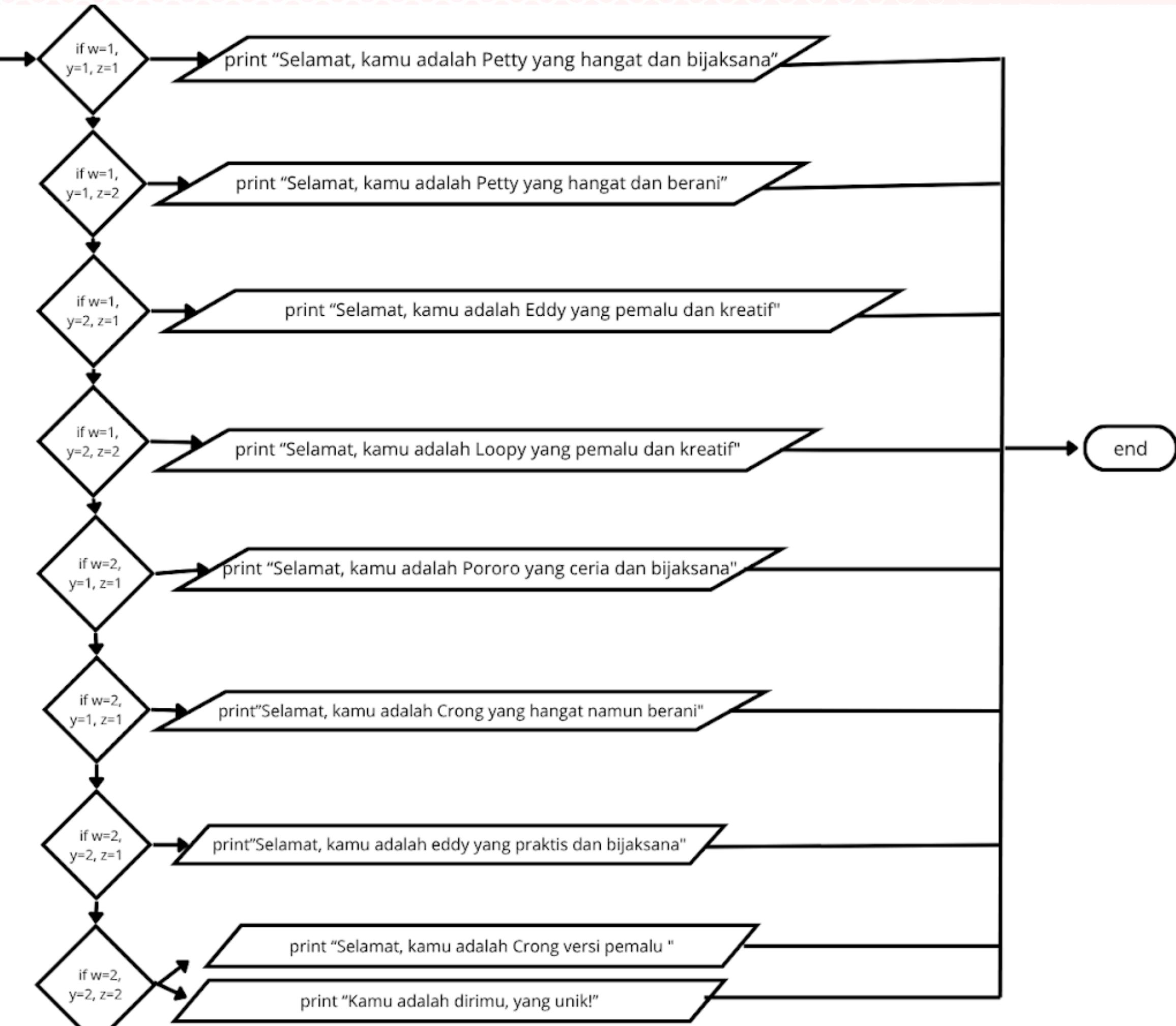
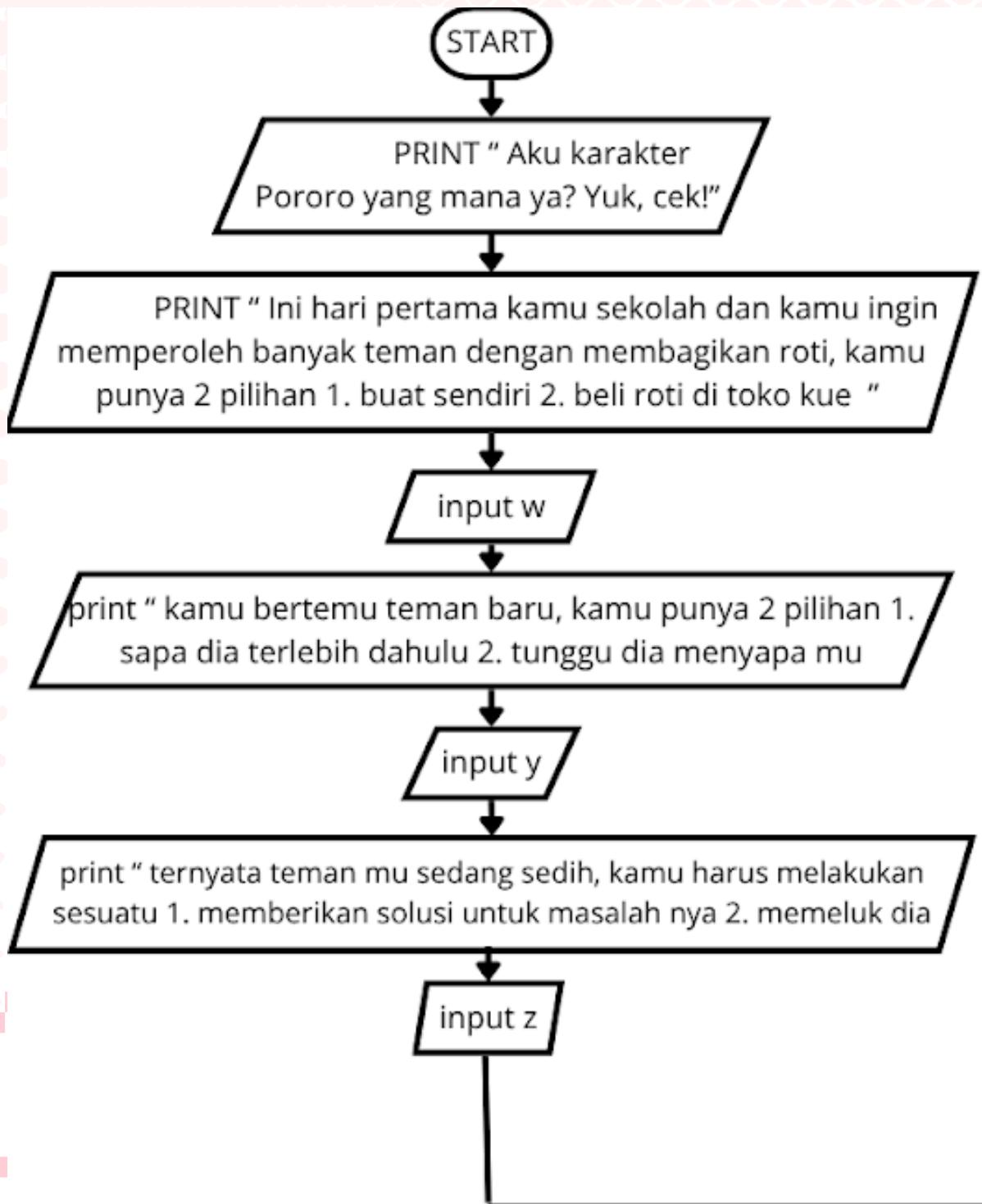
Ternyata, teman kamu sedang sedih,

kamu harus melakukan sesuatu:

- 1.Memberikan solusi untuk masalahnya
- 2.Memeluk dia

Apa yang kamu pilih?(1/2)=2

Selamat, kamu adalah Loopy yang pemalu dan kreatif



```
print("Aku karakter Pororo yang mana ya? Yuk, cek! ")
print("\nIni hari pertama kamu sekolah dan kamu ingin memperoleh banyak teman dengan membagikan roti,\nKamu punya 2 pilihan:\n1. Buat sendiri\n2. Beli")
w=int(input("Kamu pilih yang mana?(1/2)= "))
print("\nKamu bertemu teman baru, \nKamu punya 2 pilihan: \n1. Sapa dia terlebih dahulu \n2.Tunggu ia menyapa mu")
y=int(input("Kamu pilih yang mana?(1/2)= "))
print("\nTernyata, teman kamu sedang sedih, \nkamu harus melakukan sesuatu: \n1.Memberikan solusi untuk masalahnya \n2.Memeluk dia")
z=int(input("Apa yang kamu pilih?(1/2)= "))

if w==1 and y==1 and z==1:
    print("\nSelamat, kamu adalah Petty yang hangat dan bijaksana ")
elif w==1 and y==1 and z==2:
    print ( "\nSelamat, kamu adalah Petty yang hangat dan berani")
elif w==1 and y==2 and z==1:
    print("\nSelamat, kamu adalah Eddy yang pemalu dan kreatif")
elif w==1 and y==2 and z==2:
    print("\nSelamat, kamu adalah Loopy yang pemalu dan kreatif")
elif w==2 and y==1 and z==1:
    print("\nSelamat, kamu adalah Pororo yang ceria dan bijaksana")
elif w==2 and y==1 and z==2:
    print(" \nSelamat, kamu adalah Crong yang hangat namun berani")
elif w==2 and y==2 and z==1:
    print("\nSelamat, kamu adalah eddy yang praktis dan bijaksana")
elif w==2 and y==2 and z==2:
    print("\nSelamat, kamu adalah Crong versi pemalu ")
else :
    print("\nkamu adalah diri mu sendiri yang unik!")
```

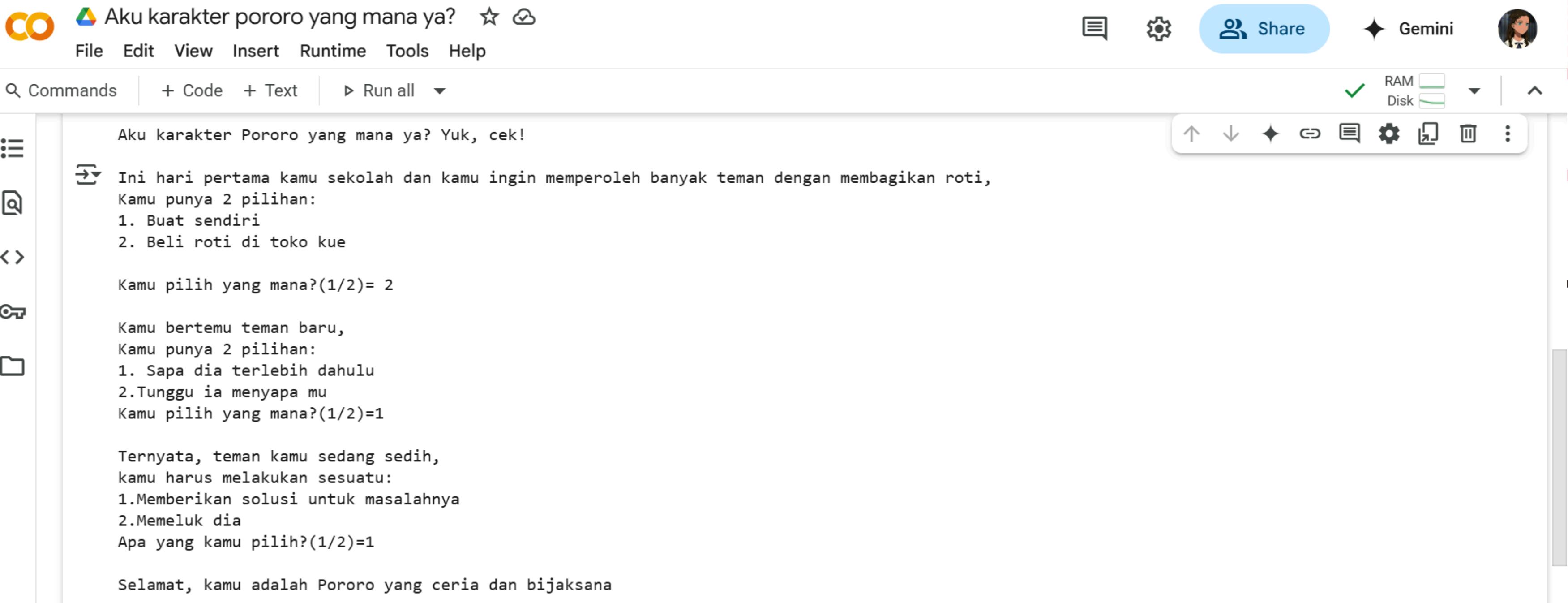
CREATE

Alat dan bahan yang kami gunakan:

- Handphone
- Laptop
- Internet

Program yang kami gunakan:
PYHTON

IMPROVE AND SHARE



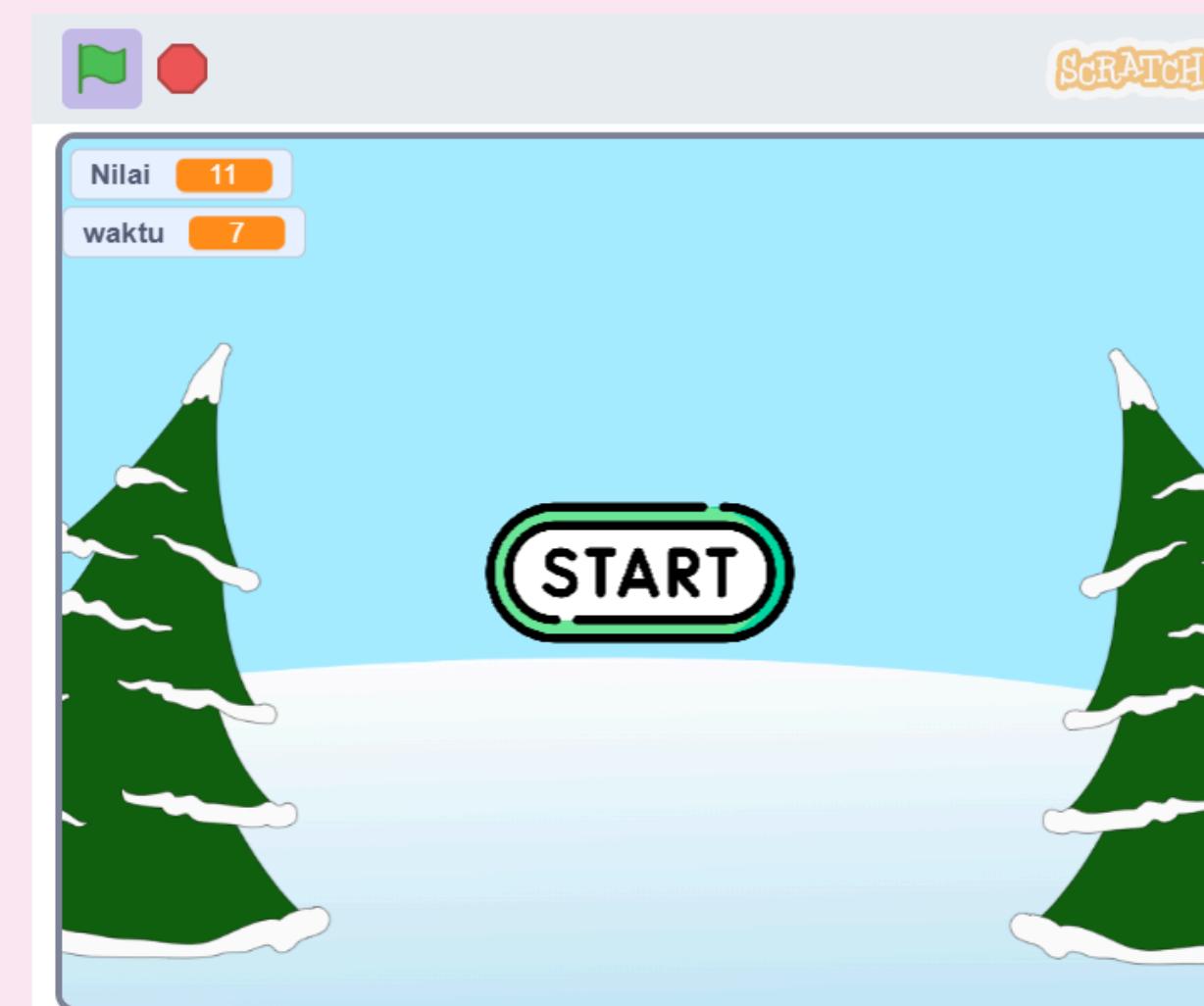
pororo5

Beranda Tentang kami Design Product Product

Kami memiliki 2 jenis produk

Game Python

Sembunyikan Game Scratch



TERIMA KASIH !