**Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar Dua Dimensi Untuk Peserta Didik SD**

**Analisis:**

Aplikasi Belajar Bangun Datar Dua Dimensi ini digunakan untuk mengenalkan bangun datar dua dimensi untuk peserta didik Sekolah Dasar. Aplikasi ini berisi definisi dan rumus menghitung keliling dan luas bangun dua dimensi. Selain itu, aplikasi ini disertai latihan-latihan untuk menguji kemampuan dan penscore-an agar dapat mengetahui nilai latihan secara langsung. Tampilannya disesuaikan dengan suasana dunia anak.

**Customer:**

Pelajar SD atau yang sedang mempelajari bangun datar dua dimensi.

**Alasan Memanfaatkan Aplikasi Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi:**

Tidak sedikit anak yang sulit memahami bangun-bangun datar. Mereka lebih suka bermain, terutama game di berbagai media elektronik. Dengan memanfaatkan aplikasi inipada media elektronik khususnya android, user dapat dengan mudah memahami materi yang diinginkan karena disertai dengan gambar. Selain itu aplikasi ini disetai dengan latihan-latihan untuk menguji kemampuan user. Kemudian akan ditampilkan score yang diperoleh setelah melaksanakan latihan. Sehingga anak-anak akan mudah memahami pelajaran bidang datar.

**System Requirements**

Menggunakan spesifikasi OS Mobile Android, versi-versi yang dapat menggunakan aplikasi Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi adalah Mobile Android versi Doughnut ke atas (Eclare, Frozen Yogurt, Gingerbread, Ice Cream Sandwicth, Jellybean).

Resolusi layar yang dapat menggunakan aplikasi Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi ini adalah:

* QVGA (Quarter VGA) resolusinya 320 x 240
* HVGA (Half-size VGA) resolusinya 480 x 320
* WVGA (Wide VGA) resolusinya 800 x 480

**Steps:**

1. Menentukan aplikasi yang ingin dibuat dari berbagai masalah yang ada dan menyesuaikannya dengan kebutuhan masyarakat.
2. Menentukan manfaatnya bagi masyarakat (user).
3. Menentukan dimana aplikasi ini dapat digunakan.
4. Menentukan materi apa saja yang akan disampaikan.
5. Menentukan materi latihan.
6. Memperkirakan masalah yang akan muncul saat projrct dibuat maupun setelah digunakan u;leh user.
7. Menentukan tampilan aplikasi semenarik mungkin.

**Work Product:**

Rencana Tahapan aplikasi:

1. Icon aplikasi
2. Welcome Screen
3. Memberi menu Pilihan: Materi, Latihan, Bantuan (Help), About, dan Keluar (Exit).
4. Setelah User menentukan menu yang dipilih, maka User akan masuk ke halaman yang diinginkan.

* Menu Materi

Disini terdapat icon bangun yang ingin dipelajari. Bangun dua dimensi yang dipelajari adalah: persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, jajar genjang, belah ketupat, dan layang-layang. Kemudian, saat Icon tersebut dipilih, maka User akan masuk pada tampilan materi yang diinginkan tersebut.

Materi yang dibahas dalam Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi ini adalah definisi mengenai banngun dua dimensi, dan rumus untuk menghitung keliling dan luas bangun.

* Menu Latihan

Dalam tampilan menu latihan, kembali user diberi pilihan icon bangun yang ingin diujikan, selain itu terdapat satu icon yang berbentuk bermacam bangun. Latihan pada pilihan icon ini nantinya bukan hanya satu materi bangun saja, melainkan seluruh materi yang ada pada aplikasi.

Setelah user menyelesaikan latihannya, maka akan muncul nilai yang diperoleh dari latihan yang sudah diikuti.

* Menu Bantuan (help)

Pada tampilan ini, menjelaskan mengenai bagaimana cara menggunakan aplikasi Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi ini.

* Menu About

Tampilan ini menyuguhkan penjelasan mengenai Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi dan manfaat yang diperoleh setelah menggunakan aplikasi ini.

* Menu Keluar (Exit)

Menu ini digunakan saat user tidak menginginkan aplikasi Pembelajarn Bangun Datar Dua Dimensi ini. Pada saat menu ini dipilih, akan muncul messageBox untuk memastikan apakah user menginginkan untuk keluar.