

ABSTRAK

Fuji Busti Plorenza, 2019. “Perancangan *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Berbasis Flash untuk Android”

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Guguak didapat informasi bahwa belum adanya media *game* edukasi pada mata pelajaran pengolahan citra digital. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan media *game* edukasi pada mata pelajaran pengolahan citra digital. Metode analisa dan perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Model *waterfall* terdiri dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Desain sistem menggunakan permodelan UML dan diagram yang digunakan adalah *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*. Pengkodean sistem menggunakan bahasa *action scrip* 3.0. Tahap pengujian dilakukan oleh ahli dibidang perancangan media *game* edukasi dengan hasil pengujian setiap *case* terintegrasi dengan baik dan layak diterapkan. Hasil dari penelitian ini adalah media *game* edukasi pada mata pelajaran pengolahan citra digital.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, *Android*, Pengolahan Citra Digital.