

## **ABSTRAK**

*Setidaknya game yang menjelaskan tentang edukasi yang berbentuk penyusunan gambar menjadi alasan penulis untuk membuat aplikasi permainan ini, penyelesaian puzzle ini akan dibuat secara terstruktur dengan menggunakan UML, sehingga diharapkan hasil bisa maksimal, dalam aplikasi yang dirancang akan terdapat beberapa level permainan yang bisa dimainkan oleh user, aplikasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternative permainan puzzle edukasi mengenai tokoh pahlawan yang ada di Indonesia.*

**Kata Kunci : Perancangan Aplikasi ,Puzzle Edukasi,LCG**

## **ABSTRACT**

*At least the game that explains the education shaped the preparation of the image to be the reason the writer to create game applications, the completion of this puzzle will be made in a structured using UML, so expect the results can be maximized, the application is designed to be, there are several levels of the game which can be played by the user , the application is expected to be one of the alternative educational puzzle game about heroes in Indonesian.*

***Keywords: Design Applications, Puzzle Education, LCG***