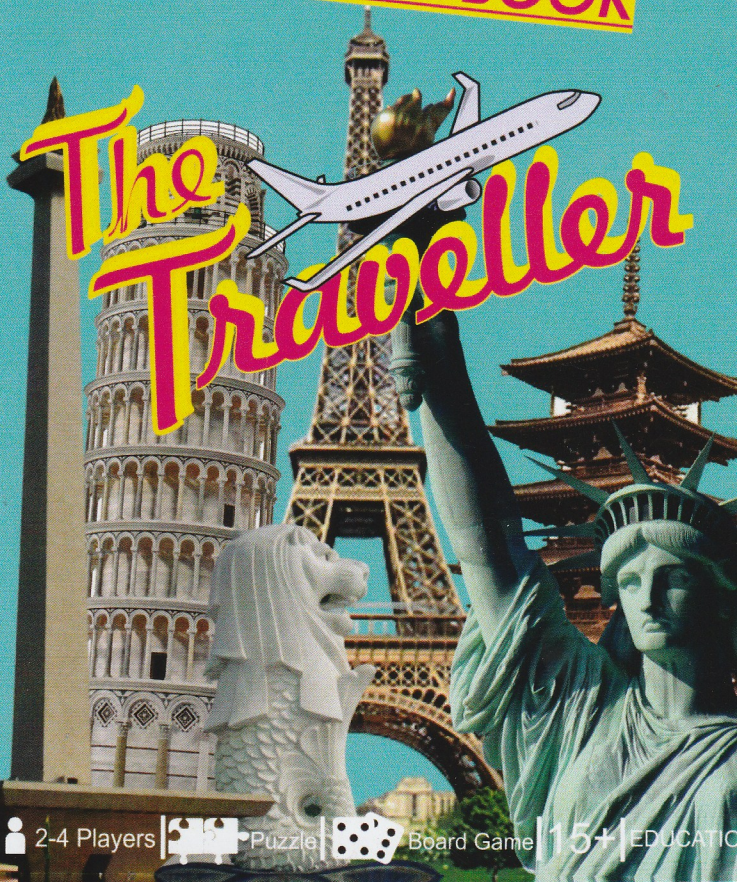


The Traveller



2-4 Players | Puzzle | Board Game | 15+ | EDUCATION

THE TRAVELLER??

The Traveller adalah sebuah papan permainan yang dirancang untuk memudahkan pengguna memahami materi tentang **Pengendalian Kualitas Statistik**.



1

Apa Keterkaitan The Traveller & Pengendalian Kualitas Statistik??

Masih bingung hubungan nya permainan ini dengan materi PKS? Berikut adalah keterkaitannya:

Aspek dalam PKS	Aktivitas/ Aturan dalam Permainan
Inspeksi atribut	Mencocokkan warna gambar dan kartu dengan <i>puzzle</i>
Inspeksi variabel	Mencocokkan potongan puzzle pada papan puzzle
Jumlah lot yang datang (N)	Jumlah kartu yang ada
Jumlah <i>sample</i> (N)	Jumlah kartu yang diambil
Jumlah produk cacat (d)	Jumlah kartu yang tidak sesuai dengan <i>puzzle</i>
Jumlah produk baik	Jumlah kartu yang sesuai dengan <i>puzzle</i>
Batas penerimaan (c)	Batas pengembalian kartu maksimum yang diperbolehkan

Mudah bukan?

5

Instruksi Permainan

"Anda adalah seorang travel bussinesman. Anda harus berkeliling mencari lokasi terbaik di seluruh dunia untuk menjadikan anda unggul dari travel bussinesman yang lain.

Selama berkeliling, temukan lokasinya, pilih yang paling tepat dan jadilah yang tercepat"

Pemain : 2-4 orang

Dalam permainan ini mengandung :

- Papan peta permainan
- 4 papan puzzle
- 60 kartu
- 2 dadu
- 4 kotak potongan puzzle,
- 60 potongan puzzle
- 4 pion

Tujuan permainan:

Setiap pemain harus menyusun puzzle

3

Apa Itu Pengendalian Kualitas Statistik?

Pengendalian Kualitas Statistik merupakan satu mata kuliah yang diajarkan di Teknik Industri dimana didalamnya meliputi cara untuk memastikan produk/ jasa yang diproduksi memenuhi persyaratan. Salah satu bagian dari **Pengendalian Kualitas Statistik** adalah tentang **single acceptance sampling** yaitu salah satu cara pengambilan keputusan dari barang yang datang dengan melakukan mengambil sample/ contoh dan melakukan inspeksi/ pemeriksaan.

2



Jadi, tunggu apa lagi?
Segera selesaikan misimu!!
Ingat : Hanya yang terbaik dan tercepat
yang dapat menang.

6

Cara Bermain

1. Setiap pemain memilih *puzzle* yang akan disusun
2. Semua pion berada dititik START
3. Pemain pertama mengocok dadu, pion akan berpindah sesuai angka dadu yang keluar, dan bergantian dengan pemain lain
4. Jika pemain berhenti pada pos dengan simbol pesawat, maka pemain mengambil kartu sesuai angka yang ada di pos tersebut (Misal : pesawat 5=ambil 5 kartu)
5. Cocokkan gambar kartu dengan potongan *puzzle* yang akan dibuat, jika terdapat kartu dengan gambar yang sama, maka pemain berhak mengambil potongan *puzzle* yang sesuai dengan gambar pada kotak *puzzle*, jika tidak kembalikan kartu
6. Batas pengembalian kartu, maksimal 2 kartu. Jika kartu yang dikembalikan/ gambar tidak sesuai lebih dari 2, maka semua kartu yang diambil harus dikembalikan.
7. Pemenang adalah pemain tercepat yang dapat menyusun *puzzle* dengan benar.

4