

Resume Laporan Perkembangan Tugas Akhir II

Periode Pengumpulan: 10 April 2017

A. Identitas Tugas Akhir

NIM & Nama: 13513008 / Muhammad Ridwan

Judul Tugas Akhir: Pembangunan *Dance Game* Bertemakan Tari Tradisional dengan *Smartphone* Android sebagai *Game Controller*

Pembimbing: (1) Saiful Akbar dan (2) Restya Winda Astari

B. Resume Tugas Akhir:

Game adalah aktivitas interaktif yang dilakukan secara sukarela oleh satu atau lebih pemain yang bertingkah sesuai peraturan, yang memiliki permasalahan dan berakhir dengan hasil yang terukur (Esposito, 2005). *Game* dapat dimainkan pada berbagai platform dari *desktop*, *console*, *mobile*, *arcade*, *online*, dll. *Dance game* bertemakan tari tradisional dapat digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain untuk pemuda Indonesia.

Tugas akhir ini diharapkan akan menghasilkan *dance game* yang menggunakan *smartphone* android sebagai *controller*. Terdapat beberapa permasalahan utama pada tugas akhir ini, yakni pemodelan gerakan tarian, *smartphone* android sebagai *controller*, serta *user experience* dari pemain. Pemodelan gerakan tarian dapat dilakukan menggunakan *Hidden Markov Model* (HMM) yang dapat digunakan untuk mengecek kebenaran gerakan pemain. *Smartphone* android akan menggunakan sensor *accelerometer* dan *gyroscope* untuk mendeteksi gerakan pemain dan mengirimkannya ke komputer menggunakan *Bluetooth*. *User experience* dirancang sehingga pemain dapat merasa senang ketika bermain, termotivasi dan mengerti tari tradisional, menikmati permainan dalam lingkup sosial.

C. Jadwal Tugas Akhir:

Tahap	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
Studi Literatur									
Analisis Permasalahan dan Solusi									
Pemodelan Data									
Perancangan Aplikasi									
Pembangunan Aplikasi									
Pengujian									

D. Realisasi Tugas Akhir:

- Studi literatur masih tetap dilakukan hingga saat ini
- Analisis permasalahan dan rancangan solusi telah selesai dilakukan
- Pemodelan data telah dilakukan, namun masih akan dilakukan eksperimen lagi untuk model data yang lebih optimal
- Perancangan aplikasi sedang dilakukan, masih terus ada perbaikan baik dari segi fungsi dan antarmuka
- Pembangunan aplikasi sudah mulai dilakukan, walaupun masih terdapat kendala seperti aspek komunikasi *smartphone* android dengan komputer
- Pengujian belum dilakukan

E. Capaian Dokumen Laporan Tugas Akhir:

Bab / Subbab	Uraian Capaian
BAB I PENDAHULUAN	Sudah jelas
BAB II STUDI LITERATUR	Masih mencukupi
BAB III ANALISIS PERMASALAHAN DAN RANCANGAN SOLUSI	Sudah selesai
III.1 Deskripsi Umum Persoalan	Sudah jelas
III.2 Analisis Masalah dan Solusi	
III.2.1 Tari Tradisional yang Diimplementasikan	Sudah jelas
III.2.2 Pembuatan Avatar dan <i>Guide</i>	Sudah jelas
III.2.3 Pemodelan Tari Tradisional dan Pengumpulan Data	Sudah jelas
III.2.4 Deteksi Gerakan Pengguna dan Pencocokan dengan Model	Sudah jelas
III.2.5 <i>User Experience Goals</i>	Sudah jelas
III.2.6 Komunikasi Android dengan Komputer	Sudah jelas
III.2.7 Kebutuhan Perangkat Lunak	Sudah jelas
III.2.8 Evaluasi <i>User Experience</i>	Sudah jelas

BAB IV IMPLEMENTASI DAN
PENGUJIAN

IV.1 Pengumpulan Data

IV.2 Pemodelan Data

IV.3 Perancangan Perangkat

Lunak

IV.4 Implementasi Rancangan

IV.5 Pengujian Perangkat Lunak

IV.6 Pengujian *User Experience*

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

V.1 Simpulan

V.2 Saran

Sedang dilakukan

Sudah selesai

Masih perbaikan

Masih perbaikan

Belum ditulis

Belum ditulis

Belum ditulis

Belum ditulis

Belum ditulis

Belum ditulis

F. Target

Seminar TA II : periode Mei 2017

Sidang TA : periode Juni 2017

G. Persoalan Pengerjaan Tugas Akhir

Belum ada contoh aplikasi dengan platform unity yang menggunakan *Bluetooth* untuk komunikasi antara android dengan desktop sehingga kesulitan dalam membangun aplikasi.