**Resume Laporan Perkembangan Tugas Akhir II**

Periode Pengumpulan: 10 April 2017

1. **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

1. **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 tradsional 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.

1. **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 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **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

1. **Capaian Dokumen Laporan Tugas Akhir:**

Bab / Subbab

BAB I PENDAHULUAN

BAB II STUDI LITERATUR

BAB III ANALISIS PERMASALAHAN DAN RANCANGAN SOLUSI

III.1 Deskripsi Umum Persoalan

III.2 Analisis Masalah dan Solusi

III.2.1 Tari Tradisional yang Diimplementasikan

III.2.2 Pembuatan Avatar dan *Guide*

III.2.3 Pemodelan Tari Tradisional dan Pengumpulan Data

III.2.4 Deteksi Gerakan Pengguna dan Pencocokan dengan Model

III.2.5 *User Experience Goals*

III.2.6 Komunikasi Android dengan Komputer

III.2.7 Kebutuhan Perangkat Lunak

III.2.8 Evaluasi *User Experience*

Uraian Capaian

Sudah jelas

Masih mencukupi

Sudah selesai

Sudah jelas

Sudah jelas

Sudah jelas

Sudah jelas

Sudah jelas

Sudah jelas

Sudah jelas

Sudah jelas

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

1. **Target**

Seminar TA II : periode Mei 2017

Sidang TA : periode Juni 2017

1. **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.