

Tugas Kelompok: Proposal FP / Proyek Akhir

Crystfoker

by JS Kunoichi



GRAFIKA KOMPUTER

Anggota Tim

1. 05111840000012 – Btari Aliya Tsabitah
2. 05111840000014 – Devi Hainun Pasya
3. 05111840000017 – Erlinda Argyanti Nugraha
4. 05111840000048 – Zahratul Millah
5. 05111840000106 – Shofiyah Mardhiyah

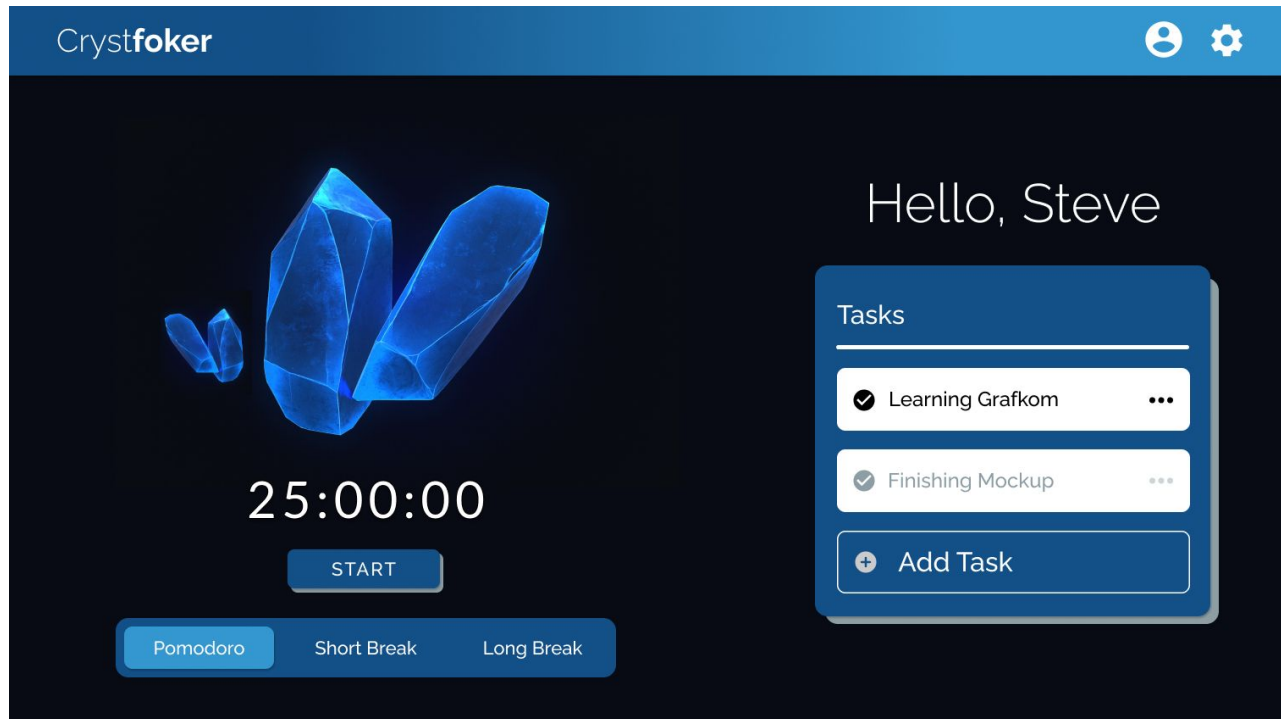
Gambaran Umum

Crystfoker merupakan aplikasi *Focus Tracker* berbasis *web*. *Focus tracker* kami menggunakan *timer pomodoro* yang dapat disesuaikan (*customizable*), seiring berjalannya waktu, terdapat object Crystal 3D yang akan bercabang dan mencapai puncaknya pada saat timer habis. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu pengguna agar lebih fokus dalam mengerjakan berbagai tugas yang sedang dikerjakan, seperti belajar, menulis, atau *coding* serta meningkatkan produktivitas *user*.

Aplikasi ini terinspirasi oleh *Pomodoro Technique* yang merupakan metode manajemen waktu yang dikembangkan oleh Francesco Cirillo. Teknik ini memanfaatkan *timer* untuk membagi durasi kerja ke dalam interval-interval. Setiap interval inilah yang disebut sebagai pomodoro. Setiap satu interval pomodoro selesai, *timer* akan beralih ke *short break*, dan apabila semua interval selesai akan beralih ke *long break*.

Kami menggunakan waktu *default* 25 menit yang dipisahkan dengan *short breaks*. *User* juga dapat menambahkan *task* dan mengatur durasi per interval pomodoro beserta jumlah interval untuk menyelesaikan suatu *task*.

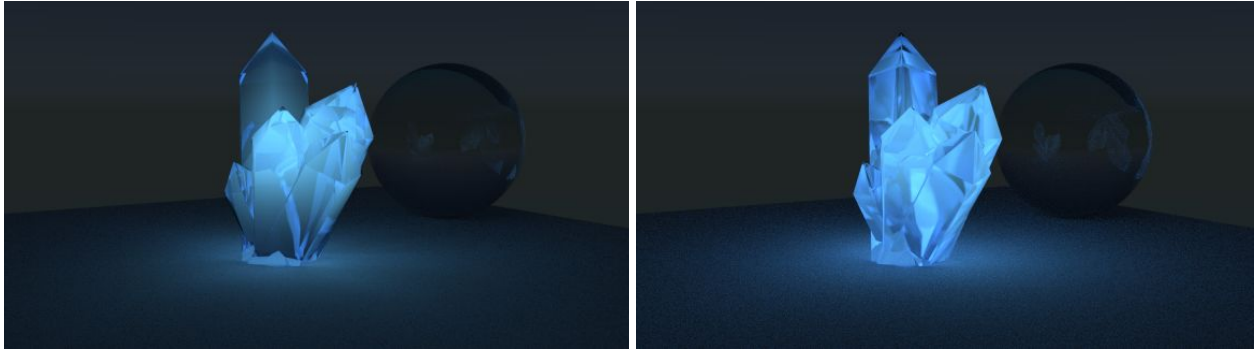
Mockup :



Cara penggunaan Crystfoker :

1. Tambahkan *tasks* yang hendak dikerjakan.
2. Atur durasi pomodoro dan banyaknya interval yang diinginkan untuk suatu *task*.
3. Pilih *task* untuk dikerjakan.
4. Mulai *timer* dan fokus pada *task* yang dikerjakan selama durasi pomodoro.
5. Memulai *short break* saat satu interval selesai.
6. Lakukan iterasi sebanyak interval yang telah diatur di awal.
7. Setelah semua interval selesai, mulai *long break*.

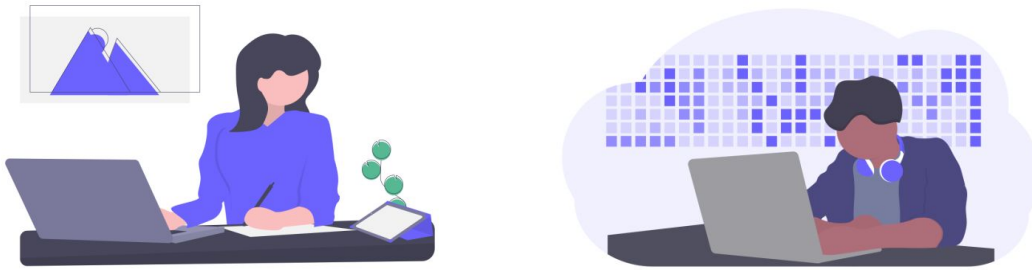
Lingkungan 3D



Lingkungan 3D pada aplikasi ini adalah pada crystal yang tumbuh seiring berjalannya waktu timer. Pada awal mulai timer, crystal yang terlihat masih berupa benih, kemudian selama timer berjalan, crystal akan bertumbuh. Apabila pengguna berhasil menyelesaikan satu putaran waktu pomodoro, maka crystal akan mencapai puncak pertumbuhannya. Apabila pengguna melanjutkan sesi pomodoro, maka crystal akan bercabang. Apabila pengguna melanjutkan dengan task lain, maka akan terbentuk crystal baru.

Crystal tumbuh pada bidang (plane) datar yang menggunakan grid untuk penempatannya. Default lokasi untuk crystal pertama adalah di tengah grid, crystal selanjutnya akan tumbuh berdampingan dengan crystal yang sudah ada. Selain itu, crystal dapat dikostumisasi warnanya.

Interaksi dan Teknologi



Jenis input yang kami gunakan adalah keyboard dan mouse. Terdapat beberapa interaksi pada aplikasi kami, yaitu crystal bisa digerakkan ke kiri, kanan, atas, bawah dengan menggunakan *mouse*. Pengguna dapat mengatur waktu timer dengan mengetik angka dengan keyboard. Kemudian jika waktu timer sudah habis maka alarm akan bersuara dan crystal sudah mencapai puncak pertumbuhannya. Pada aplikasi kami juga dapat menambah *task* dengan menekan tombol tambah task kemudian akan muncul *form* untuk menambah *task* serta dapat mengatur interval pada setiap task.

Dinamika Objek

Variabel Lokal

Variabel lokal yang ada dalam aplikasi kami antara lain yaitu pertama adalah durasi waktu pomodoro yang memiliki *default* 25 menit namun dapat diubah oleh pengguna. Kedua yaitu *task* yang dilakukan oleh pengguna. Ketiga adalah jumlah interval yang ada dalam menyelesaikan suatu *task*.

Variabel Eksternal

Kami menggunakan Google API untuk mempermudah pengguna dalam melakukan *sign-in*. Di mana akun pengguna nanti berfungsi untuk menyimpan *progress* pengguna pada database aplikasi kami.