

LAPORAN AKHIR PROYEK GAME

TAVERN LIFE SIMULATOR

Judul: Tavern Life Simulator

Anggota Tim:

1. Nicholas Wijaya (00000108084)
2. Jonathan Andilinata (00000108980)
3. Figo Barosky (00000108111)
4. Fauzi Andrian (00000135944)

Kelas: B

Instruktur: Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I.

Tanggal: 14 Juni 2025

Tavern Life Simulator adalah game simulasi sederhana yang dirancang untuk memberi gambaran sekilas tentang kehidupan sehari-hari di sebuah tavern. Pemain dapat memilih berbagai aktivitas seperti makan, minum, dan bekerja di dalam tavern, yang masing-masing mempengaruhi status karakter serta jumlah koin yang dimiliki. Setelah kelelahan, pemain dapat kembali ke rumah untuk beristirahat. Gameplay berlangsung dalam siklus harian yang mendorong pemain untuk mengelola waktu dan status karakter dengan bijak.

Fitur Utama

- **Sistem Area:**
Game memiliki tiga area utama: *Game Map* (utama), *Home*, dan *Tavern*.
- **Stats:**
Terdapat tiga status utama karakter yaitu **Hunger**, **Hygiene**, dan **Mood**.
- **Activities:**
Pemain dapat melakukan aktivitas seperti **kerja**, **makan**, **minum**, **mandi**, dan **tidur**.
- **Sistem Waktu:**
Menggunakan sistem **jam dan hari**. Setiap kali karakter tidur, hari akan bertambah.

- **Inventory:**
Terdapat 4 slot inventory di bagian bawah layar. Tekan tombol **ESC** untuk membuka menu storage.
 - **Skor:**
Skor ditentukan berdasarkan jumlah hari. Permainan berakhir pada hari ke-7 dan skor total akan ditampilkan.
-

Teknologi yang Digunakan

- **React** – Framework utama untuk membangun UI.
 - **CSS** – Untuk styling antarmuka dan elemen visual.
 - **React Router** – Untuk navigasi antar area.
 - **GitHub** – Digunakan sebagai platform hosting dan kolaborasi proyek.
-

Tantangan Teknis

Selama proses pengembangan, kelompok kami menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal komunikasi, kolaborasi dan waktu. Terkadang kontribusi anggota tidak merata dan terdapat konflik dalam kode akibat tumpang tindih saat mengerjakan bagian yang sama dan juga mengejar waktu yang mepet. Solusi yang diterapkan antara lain:

- Meningkatkan komunikasi antar anggota.
 - Aktif memberikan ide dan masukan.
 - Migrasi proyek dari CodeSandbox ke VSCode untuk pengelolaan yang lebih stabil.
 - Saling mengingatkan untuk menjaga konsistensi dan keharmonisan dalam pengerjaan.
-

Kontribusi Tim

- **Nicholas Wijaya:**
Bertindak sebagai perwakilan tim. Mengerjakan halaman **login**, **loading screen**, dan sistem **inventory**.
- **Jonathan Andilinata:**
Mengerjakan **peta utama (Map)**, **Home** dan **Tavern** serta mengatur **aktivitas-aktivitas** di dalam game.
- **Figo Barosky:**
Bertanggung jawab atas **pergerakan karakter (Character Movement)** dan pembuatan **poster**.
- **Fauzi Andrian:**
Mengerjakan **status bar** karakter dan proses **pengeditan video** presentasi.

Refleksi kelompok

- **Nicholas Wijaya:** Sebagai perwakilan kelompok, saya merasa memiliki tanggung jawab besar untuk menjaga ritme kerja tim tetap konsisten. Saya mencoba mendengarkan setiap masukan dari teman-teman, sekaligus mengambil keputusan saat diperlukan—termasuk saat harus mengorbankan beberapa fitur yang awalnya kami rencanakan tapi tidak bisa diimplementasikan karena keterbatasan waktu. Proyek ini memberikan saya banyak pelajaran, tidak hanya soal teknis React, tapi juga soal kepemimpinan dan manajemen kerja tim dalam tekanan waktu.
- **Jonathan Andilinata:** Menurut saya, pengerjaan proyek ini seperti perjalanan naik roller coaster. Kadang semangat banget, kadang juga stres karena revisi atau error yang muncul terus-terusan. Tapi saya senang karena kami bisa menyelesaikan game ini sampai akhir. Saya pribadi belajar banget tentang bagaimana membagi waktu, menerima feedback dari teman satu tim, dan jadi lebih familiar dengan React Router serta struktur komponen yang rapi.
- **Figo Barosky:** Jujur aja, awalnya saya sempat bingung mau mulai dari mana karena banyak ide yang muncul tapi waktunya mepet. Tapi seiring berjalan, saya makin ngerti pentingnya kerja bareng dan koordinasi. Ngerjain character movement itu lumayan tricky, tapi saya senang karena akhirnya bisa jalan sesuai rencana. Saya juga belajar bagaimana pentingnya dokumentasi dan testing supaya kerjaan satu orang gak nabrak kerjaan orang lain.
- **Fauzi Andrian:** Selama ngerjain proyek ini, saya ngerasa belajar banyak hal baru, terutama dalam komunikasi tim. Kadang emang ada miskomunikasi, tapi saya lihat kami semua terus berusaha untuk memperbaiki itu. Waktu ngedit video dan bikin status bar, saya jadi lebih ngerti gimana cara nge-handle bagian yang kelihatannya kecil tapi penting banget buat user experience. Yang paling saya pelajari adalah pentingnya punya ritme kerja yang stabil dan saling support antar tim.