

**LAPORAN PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK
APLIKASI “DiClick (Difabel Click) Games”**



Disusun Oleh:

105219009 - Rico

105219023 - Aldo Jeremia S

105219035 - Riyyan Hawari

105219058 - Rommy Julyan S

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS SAINS DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PERTAMINA
2022/2023**

LATAR BELAKANG

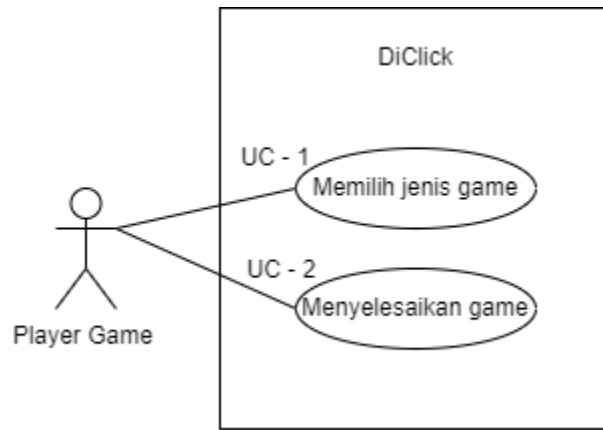
Pada masa sekarang ini perkembangan teknologi telah berjalan begitu pesat, hal itu dibuktikan dengan banyaknya manusia yang berlomba-lomba untuk menciptakan sebuah inovasi atau bahkan sebuah ilmu pengetahuan baru yang dimaksudkan untuk menjadi bahan pembelajaran dan juga dapat dimanfaatkan fungsinya dengan baik oleh orang lain.

Game merupakan salah satu terobosan manusia untuk menyampaikan sebuah kreatifitas dan usaha yang dilakukan yang ditujukan oleh manusia secara umum dan dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah hiburan dan juga sebagai media pembelajaran untuk melatih dan mengasah pikiran manusia untuk dapat berpikir kreatif dan berlatih untuk menyelesaikan masalah. Game merupakan sarana hiburan yang diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Game-game tersebut mempunyai klasifikasi tersendiri sesuai jenis game nya. Game itu sendiri bermacam-macam jenisnya, Salah satu game yang digemari dan bersifat mendidik untuk anak-anak, remaja dan orang dewasa pada saat sekarang ini adalah game yang berbentuk kuis Tebak Gambar.

Game kuis tebak gambar merupakan permainan atau pikiran dimana pemain berusaha untuk menebak gambar dengan benar. Selain itu game kuis tebak gambar juga digunakan dalam pendidikan dan mirip dengan mengukur pertumbuhan dalam pengetahuan, kemampuan, atau keterampilan.

Karena game-game kekinian sangat mengandalkan audio dan voice membuat orang-orang yang memiliki keterbatasan dalam berbicara dan juga mendengar (Tuna rungu dan Tuna wicara) kesulitan dalam mendapatkan game yang cocok untuk mereka mainkan. karena itu, kami berniat untuk mengembangkan sebuah game yang mana target utama kami adalah orang yang menyandang difabel dimana mereka memiliki keterbatasan dalam melakukan suatu hal seperti memiliki buta warna, tidak dapat berbicara atau tunawicara dan lainnya. Sehingga kami ingin mengembangkan sebuah game yang bernama “DiClick (Difabel Click)” yang dapat dimainkan oleh semua orang termasuk penyandang difabel yang tidak hanya asik untuk dimainkan tetapi juga dapat menambah pengetahuan dan kreatifitas, juga dapat meningkatkan semangat bagi penyandang difabel khususnya. Game ini ditujukan untuk melatih kemampuan bahasa isyarat untuk mereka memiliki keterbatasan dalam mendengar dan berbicara(Tuna rungu dan Tuna wicara), untuk saat ini game ini terdapat dua pilihan jenis game yaitu game untuk melatih bahasa isyarat “Hand Sign” dan juga games untuk mengetes apakah pemain(player) menyandang buta warna atau tidak. Rencananya kami akan mengembangkan lebih banyak jenis game yang bisa dimainkan orang-orang difabel seiring dengan pengembangan aplikasi ini. Berdasarkan penjelasan diatas, kami dalam tugas perkuliahan Pemrograman Perangkat Bergerak berniat untuk mengembangkan aplikasi tebak gambar dengan judul “DiClick” berbasis Android.

1. Use Case



Pada bagian use case untuk aplikasi Game yang kami kerjakan terdapat satu actor yaitu player game (pengguna aplikasi game) dan terdapat 2 use case, yang pertama yaitu memilih jenis game (untuk player memilih jenis game yang ingin dimainkan) dan yang kedua yaitu Menyelesaikan game (setelah memilih jenis game player dapat menyelesaikan/bermain game).

2. Identifikasi Pengguna

Target atau sasaran pengguna yang dapat menggunakan aplikasi “DiClick” ini yaitu antara lain:

User/Pengguna yang mengalami keterbatasan fisik, khususnya pengguna smartphone tuna wicara dan juga buta warna

3. Identifikasi Masalah

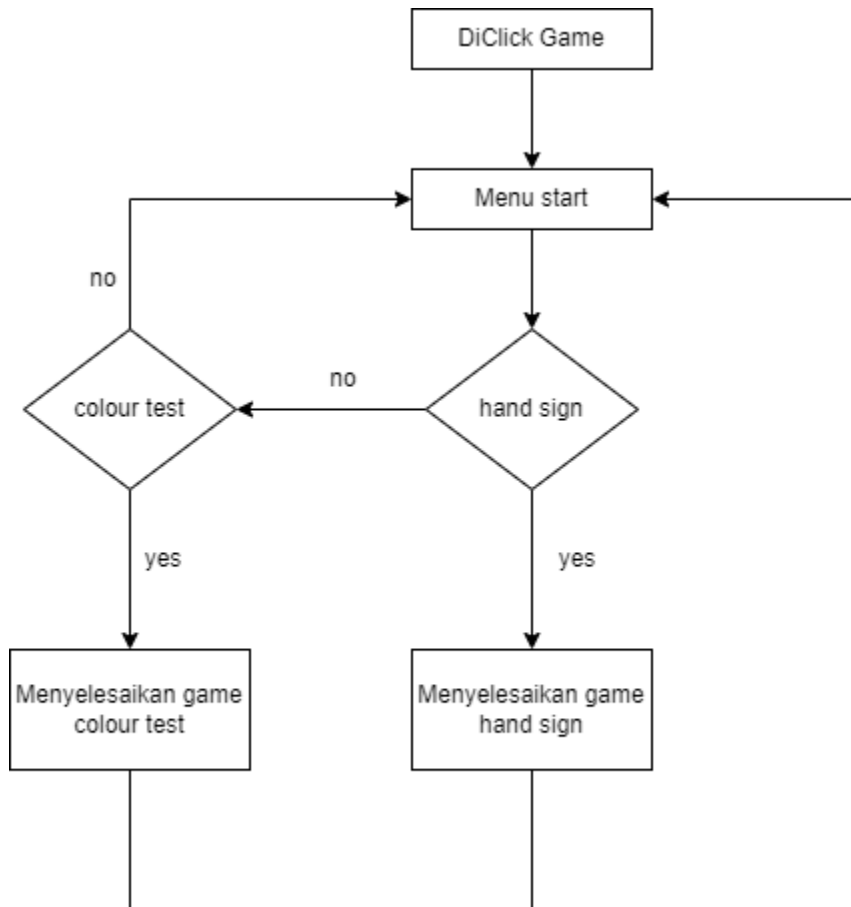
Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- Pengguna smartphone tunawicara dan tuna rungu yang kesulitan mendapatkan game yang cocok untuk mereka mainkan karena kebanyakan game yang mengharuskan untuk mendengar dan juga berkomunikasi.
- Pemain(player) yang ingin tahu apakah ia memiliki kelainan dalam melihat warna (buta warna) membedakan warna yang ada dalam aplikasi.

4. Fungsi Utama Aplikasi

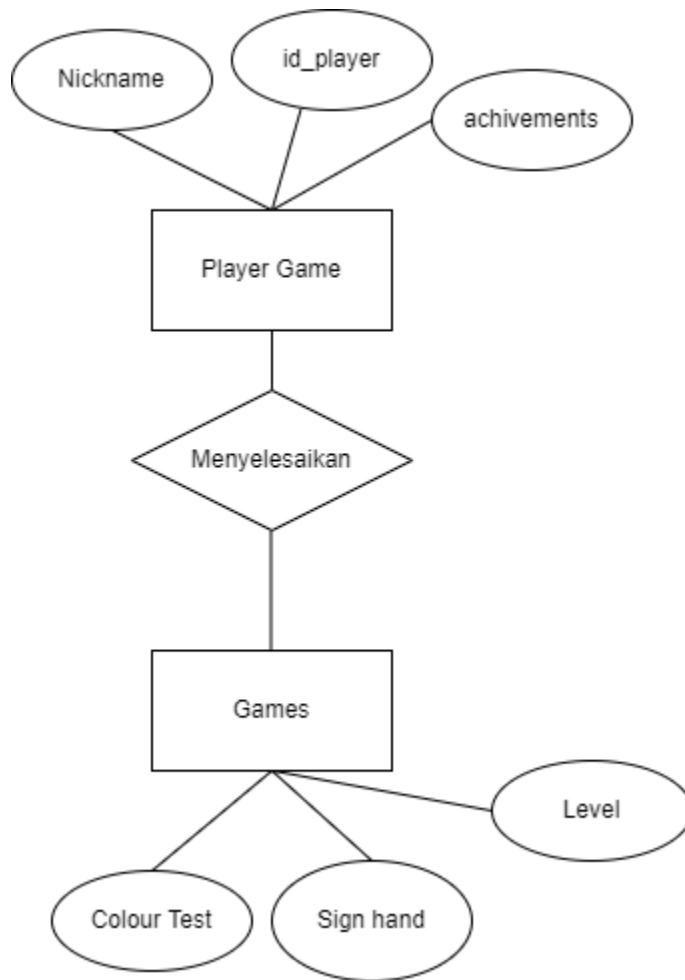
Fungsi utama dari pembuatan aplikasi ini antara lain adalah kami ingin membuat sebuah game dimana semua kalangan dapat memainkannya. Kami ingin para penyandang difabilitas seperti tuna wicara dan pengidap buta warna dapat memainkan sebuah game dimana game tersebut dapat memudahkan mereka yang mempunyai kekurangan agar dapat memainkan game dengan senang.

5. Skema Navigasi

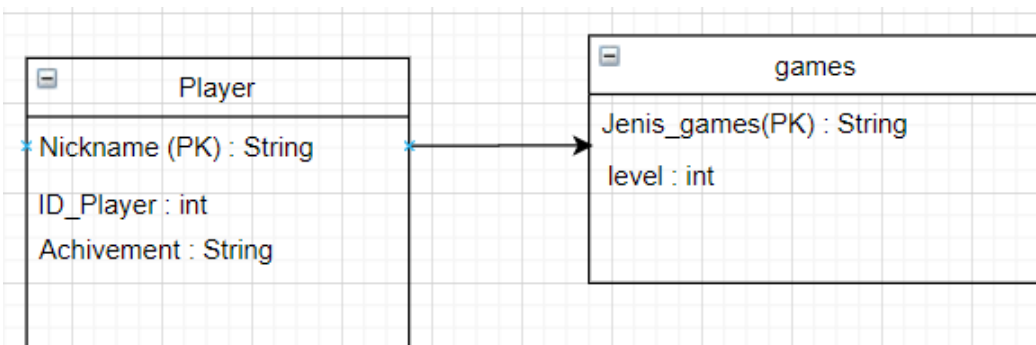


Pertama player akan masuk pada DiClick Game lalu akan menjumpai menu start, setelah menekan menu start player akan memilih antara 2 jenis game yang tersedia, jika memilih hand sign maka player akan masuk ke menu game hand sign dan bisa menyelesaikan gamenya. Jika memilih colour test maka player akan masuk ke menu game colour test dan dapat segera memainkannya.

6. ERD



7. Skema Basis Data



8. Rancangan antar muka (User Interface)

