**PLANNING**

**Anggota Kelompok**

Kelompok yang mengerjakan aplikasi ini yaitu :

1. Riza Dwi P sebagai Leader, Testing
2. Yohan Agusta sebagai Implementation
3. Tri Arini Titisingtyas sebagai Design
4. Onny Inda T. sebagai Analysis
5. Nursanti Novi A sebagai Planning
6. Oni Budi S. Sebagai Documentation

**Aplikasi yang akan dibuat**

Aplikasi yang kelompok kami buat adalah aplikasi edukasi geografi, aplikasi ini dibuat untuk dapat membantu anak-anak menghafalkan letak geografis suatu negara di dunia yang dilengkapi dengan gambar bendera negara dan ciri khas dari negara tersebut saat pertanyaan yang diajukan dijawab dengan benar. Hal ini untuk membantu anak lebih senang dan tertarik mempelajari Kewilayahan Negara di Dunia untuk anak Sekolah Dasar (SD). Dengan adanya games edukasi geografis ini diharapkan anak-anak dapat lebih mudah menghafal letak geografis.

Program ini dibuat dengan mengadopsi sistem kuis, sehingga saat program ini dijalankan maka akan muncul pertanyaan-pertanyaan tentang geografi kewilayahan yang ada di dunia, misalkan :

Negara yang termasuk di Asia Tenggara adalah ?

A. Indonesia C. Australia

B. Jepang D. Amerika

Saat jawaban benar maka akan muncul bendera Negara dan yang menjadi ikon Negara tersebut, Saat salah, muncul pesan kesalahan.

Misal :

Jawaban yang benar adalah Indonesia, jadi saat user memilih opsi “A” maka akan muncul gambar Bendera Merah Putih dan Gambar Tari Kecak Bali (salah satu ikon kebudayaan bangsa), sehingga hal ini diharapkan akan mengenalkan kepada anak mengenai Letak Geografis Indonesia, Bendera Kenegaraan dan salah satu Budaya Bangsa. Bila jawaban salah maka akan muncul notifikasi kesalahan.

**Batasan Aplikasi**

* Soal

Soal membahas seputar kewilayahan negara di dunia. Maksimal soal yang dibuat pada aplikasi adalah 10 soal, dan setiap benua setidaknya memiliki 2 soal, tingkatan dari soal adalah dasar untuk siswa SD.

* Peletakkan aplikasi

Aplikasi ini digunakan pada HP yang memiliki OS android dan spesifikasi dari HP yang digunakan adalah minimal OS versi +2.2 atau minimal froyo.

**Software Development Method**

Aplikasi edukasi geografis menerapkan protype sebagai metode pengembangannya. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pengguna hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk mengatasi ketidakserasian antara pengguna dan pengembang , maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pengguna dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pengguna akan mengetahui proses-proses dalam menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Tahapan-tahapan prototyping :

1. Pengumpulan kebutuhan

Pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan yang dibutuhkan aplikasi edukasi geografis seperti pengumpulan data (soal dan jawaban yang sesuai dengan tingkatan umur pengguna aplikasi), dan garis besar sistem yang akan dibuat.

1. Membangun aplikasi

Membangun aplikasi dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna misalnya dengan membuat format output. Artinya tampilan dari edukasi geografis, tampilan saat dikeluarkannya soal dan jawaban serta validasi ketika jawaban salah ataupun benar.

1. Evaluasi aplikasi

Evaluasi ini dilakukan oleh pengembang apakah aplikasi yang sudah dibangun sudah sesuai dengan tingkatan umur atau belum. Mengingat bahwa pengguna adalah siswa SD, maka aplikasi yang dibuat dibuat semudah mungkin dalam pengoperasian, selain itu juga mendesaign tampilan aplikasi semenarik mungkin. Jika sudah sesuai maka langkah ke 4 yaitu mengodekan sistem akan diambil. Jika tidak, aplikasi direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

1. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini aplikasi yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai. Dalam langkah ini pengguna tidak perlu mengetahui kode program dari aplikasi ini.

1. Menguji aplikasi

Setelah sistem aplikasi sudah jadi dan siap pakai, maka aplikasi perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box, dimana pengujian dilakukan secara tertutup. Karena pengguna tidak perlu mengetahui dalam pengujian aplikasi.

1. Evaluasi Sistem

Penguji mengevaluasi apakah aplikasi yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Mulai dari mengevaluasi desaign interface dari aplikasi. Apakah sudah sesuai dengan tingkatan usia dari pengguna, mengevaluasi soal dan jawaban sudah sesuai dengan batasan soal yang diharapkan atau belum. Jika aplikasi dirasa sudah memenuhi harapan, langkah 7 dilakukan; jika belum, maka ulangi langkah 4 dan 5.

1. Menggunakan system

Perangkat lunak yang telah diuji, siap digunakan oleh pengguna.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **25 Sept’12** | | **2 Okt’12** | | **9 Okt’12** | **16 Okt’12** | **23 Okt’12** | **30 Okt’12** | **6 Nop’12** | **13 Nop’12** | **20 Nop’12** | **27 Nop’12** |
| **Planning** |  | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Analysis** |  |  | |  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Design** |  | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Implementation** |  | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Documentation** |  | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Leader** |  | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |

**JADWAL KEGIATAN**