

# MINUM BRE

Kelompok Sleeping Beauty - Grafika Komputer D

# Our Team



Monica  
(5025201009)



Oryza  
(5025201022)



Ichlas  
(5025201091)



Fadhil  
(5025201131)



Dup  
(5025201177)

# Let's Talk About

01

Latar  
Belakang

02

Penggunaan  
Aplikasi

03

Teknologi

04

Sketsa

05

UI



# 01

## Latar Belakang

# Apa sih pentingnya minum air yang cukup?

Minum air putih yang cukup penting untuk **kesehatan**. Air putih bisa mencegah manusia dari kemungkinan dehidrasi, dimana ada kemungkinan menuju ke konstipasi dan batu ginjal.

Air putih juga **tidak mengandung kalori**, sehingga dapat membantu menjaga berat tubuh



# Berapa banyak orang yang sadar akan pentingnya air putih?

Hampir **80%** penduduk di Amerika Serikat, **tidak minum air putih yang cukup** setiap harinya.

Sebuah studi menunjukkan bahwa hanya **22%** penduduk di Amerika yang **minum 10 gelas air putih** sesuai dengan standar dan rekomendasi USDA



# Tujuan Website

## Awareness

Meningkatkan kesadaran penduduk Indonesia bahwa standar volume air putih yang dikonsumsi setiap harinya menurut Kemenkes adalah sekitar 2L ( $\pm 8$  gelas)

## Tracking

Membantu pengguna melakukan *tracking* atau pencatatan terkait jumlah volume air yang sudah dikonsumsinya untuk setiap hari



## Habits

Membantu pengguna untuk membangun kebiasaan hidup sehat dengan minum air putih yang cukup setiap harinya

## Interactive

Membangun hidup yang sehat dengan minum air putih yang cukup melalui penggunaan website sederhana, namun interaktif dan mudah dioperasikan



# 02

## Cara Penggunaan

# Cara Penggunaan



1. Pengguna buka aplikasi dan memberikan nama hewan. Untuk tahap pertama hewan defaultnya akan berupa anjing yang akan mencapai evolusi maksimal setelah 5 kali evolusi. Setelah itu akan berubah ke babi yang evolusi maksimalnya membutuhkan 7 kali evolusi.



## Cara Penggunaan

2. Pengguna dapat memberi minum kepada hewan tersebut setiap 1 gelas (250mL) air yang sudah diminum dengan menekan tombol yang tersedia.

# Cara Penggunaan



3. Jika hewan sudah diberi minum 4 kali, maka hewan tersebut akan sedikit membesar. Dan jika diberi minum 8 kali, maka hewan tersebut akan berevolusi menjadi tahap selanjutnya.

Note: Hewan yang sedikit membesar hanya menjadi sebuah indikasi kalau hewan tersebut sudah setengah jalan dan sebentar lagi akan menuju tahap evolusi.

## Cara Penggunaan

4. Jika hewan peliharaan kita diberi minum dibawah 4 gelas dalam sehari, maka besoknya hewan tersebut akan melemas (diindikasikan dengan warna abu-abu).



## Cara Penggunaan



5. Jika hewan peliharaan kita diberi minum dibawah 4 gelas dalam fase lemas, maka besoknya hewan tersebut akan mati dan akan diulang ke stage awal.

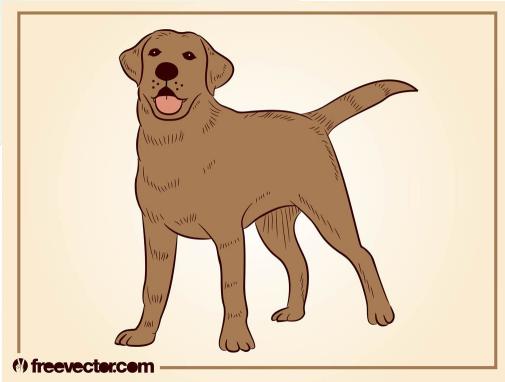
# Cara Penggunaan



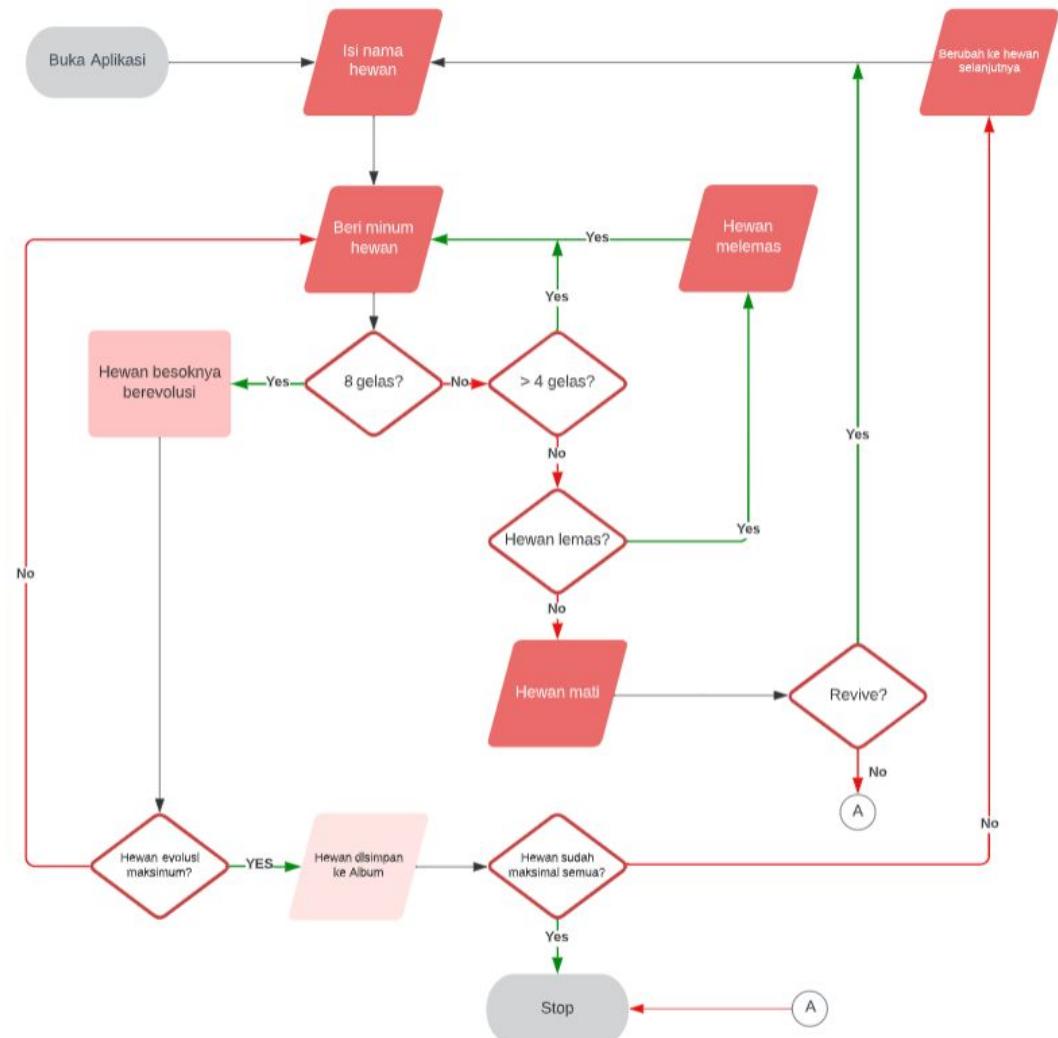
6. Jika hewan peliharaan berhasil minum 4 gelas atau lebih (setengah dari target sehari) namun tidak mencapai target 8 gelas, maka dia akan balik jadi state awal di tahap evolusi tersebut tapi tidak melemas.

# Cara Penggunaan

7. Saat sudah mencapai evolusi maksimal, hewan tersebut akan dimasukkan ke dalam album dan pengguna dapat mencoba lagi dengan mengubah hewan peliharaannya.



# Flowchart





# 03

## Teknologi yang Digunakan

# WebGL

WebGL adalah API Javascript yang digunakan untuk melakukan render grafika 2D atau 3D di website.

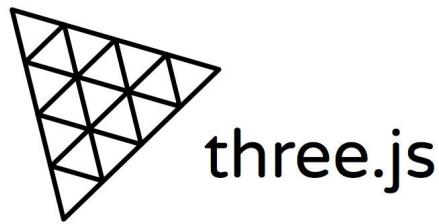
Aplikasi kami menggunakan WebGL untuk *me-render* karakter hewan yang akan tumbuh dan dapat berevolusi.



# Three.js

Untuk memudahkan kami dalam membuat karakter yang kami perlukan, kami menggunakan Library Three.js.

Library ini menyederhanakan dan mempersingkat kode yang perlu kita tulis di WebGL dalam membuat objek dan animasi 3D.



# Frontend

HTML

CSS

Javascript

Tidak menggunakan Framework

# Penyimpanan

Data pengguna tidak disimpan di database, melainkan local storage. Untuk menyimpan di local storage, kami menggunakan API HTML Web Storage yang terdapat di HTML5.



# Blender

Blender adalah aplikasi grafika 3D yang digunakan untuk membuat model, animasi, hingga efek 3D.

Aplikasi ini digunakan untuk membuat model 3D yang nantinya akan di-load ke dalam Three.js.



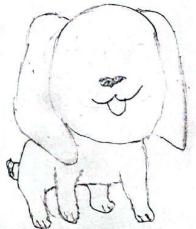
# 04

## Sekilas Sketsa

# Sketsa Anjing

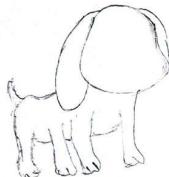
Object Sketch

1] Small Dog / Puppy

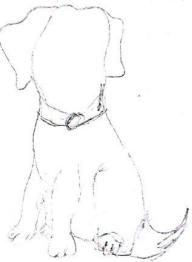


↳ Kepala lebih besar  
daripada badannya

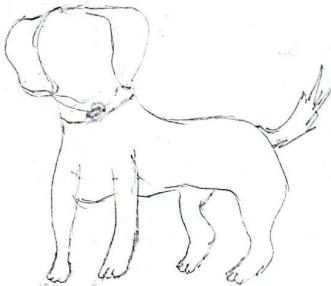
2] Puppy goes to Teenager



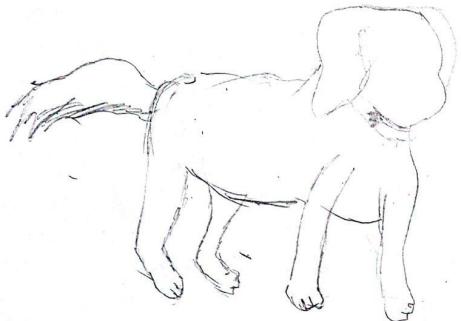
3] Teenager



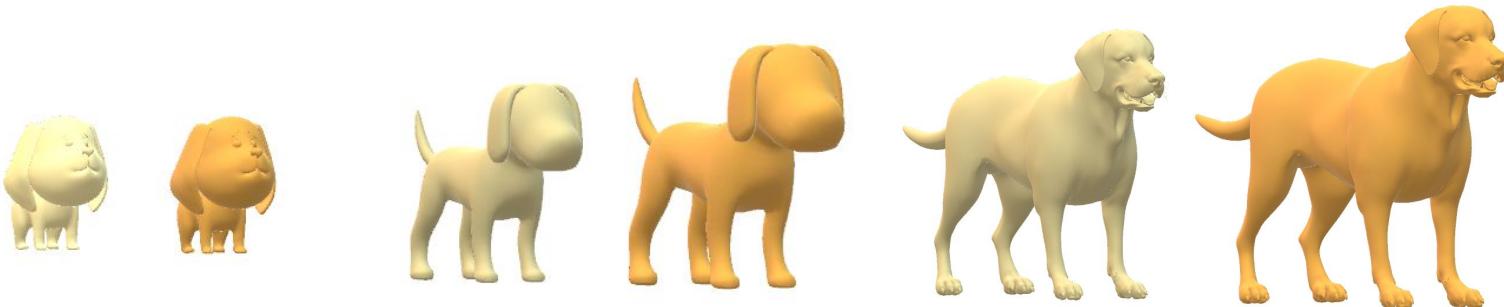
4] Adult

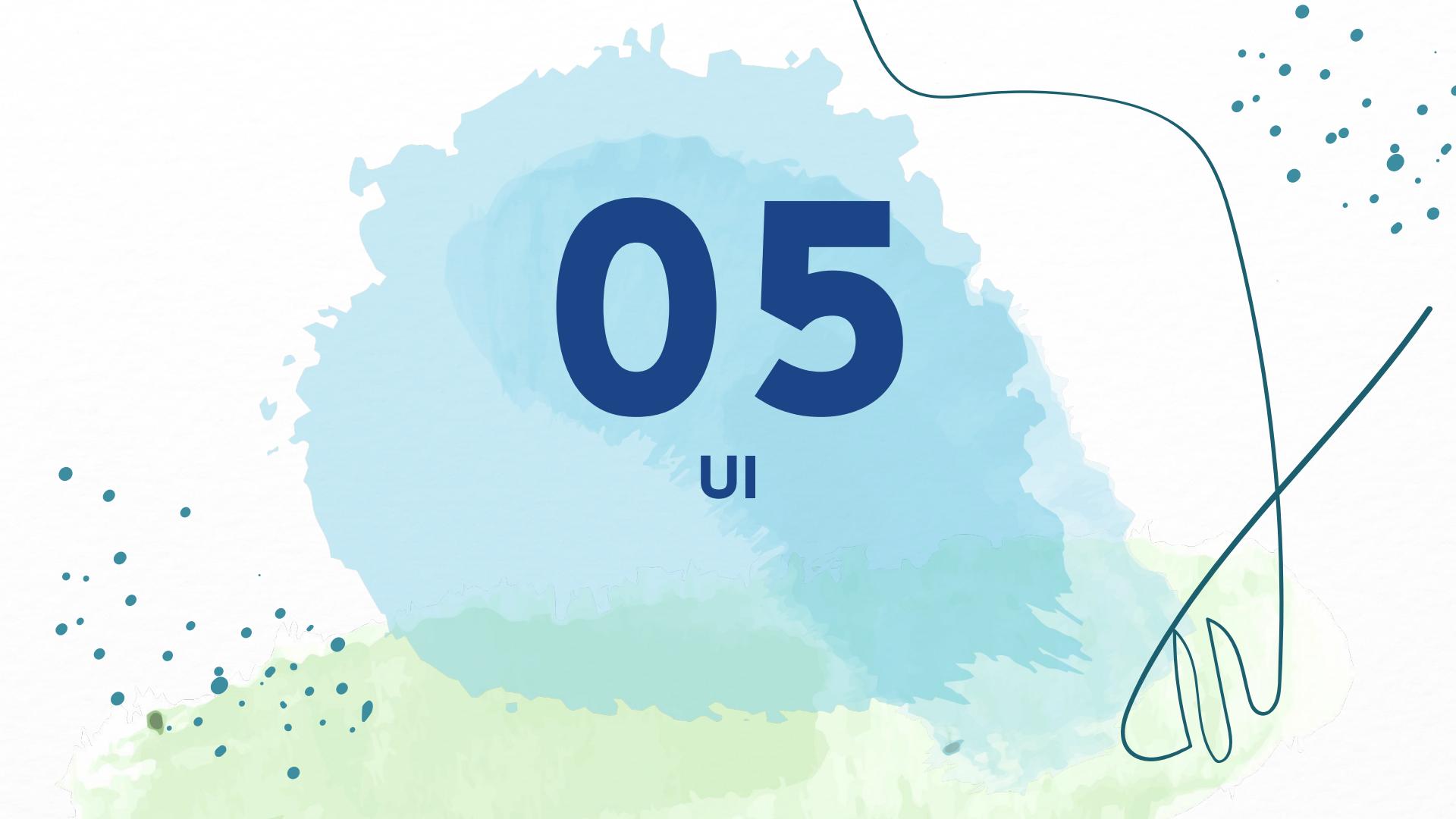


5] Adult Pra Max



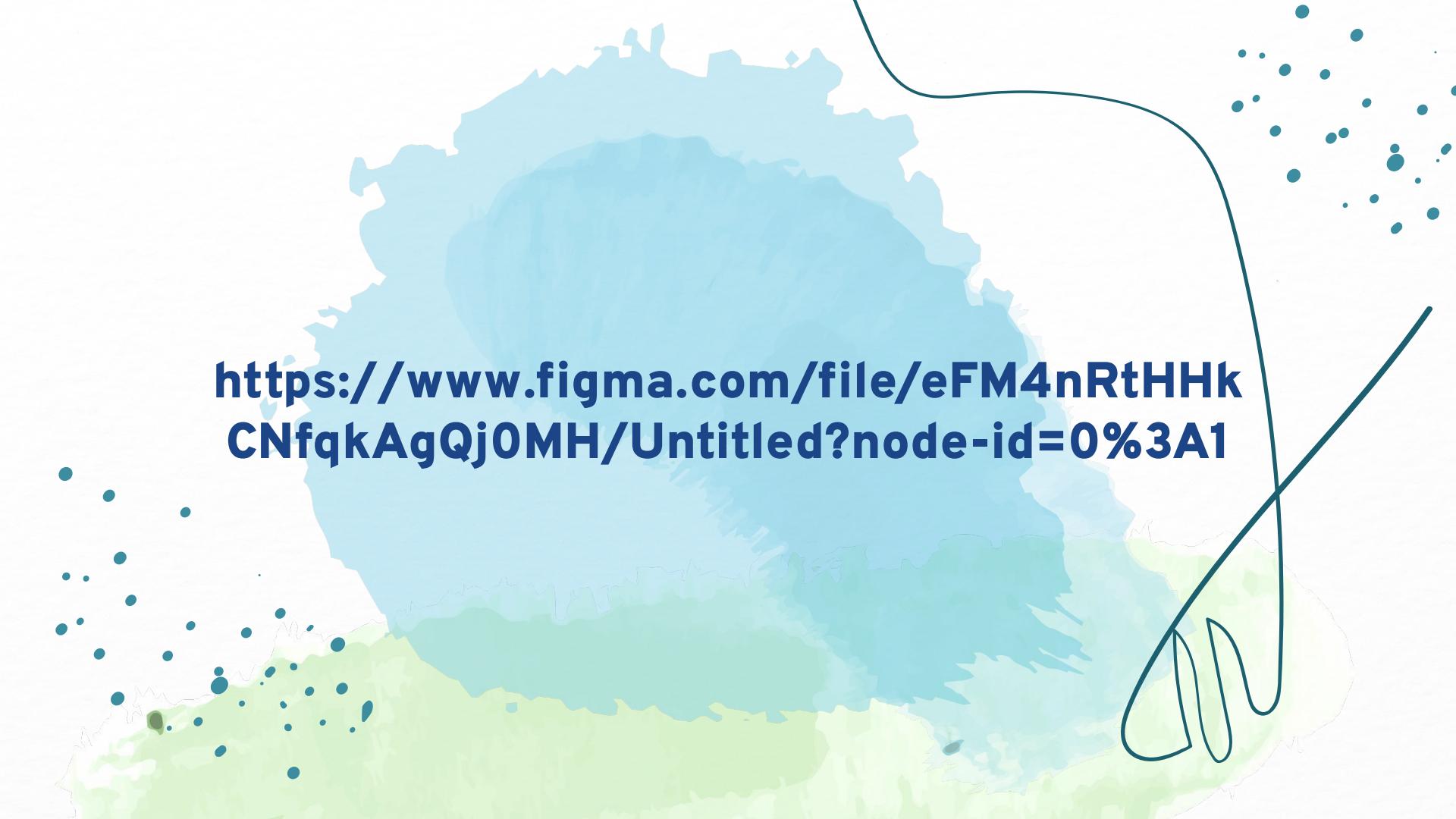
# Ilustrasi Anjing





**05**

**UI**



**<https://www.figma.com/file/eFM4nRtHHkCNfqkAgQj0MH/Untitled?node-id=0%3A1>**



**THANKYOU!**