

WIFI HUNTER



KETUA :

YOGA AGUNG DARMAWAN

17989/127.066

ANGGOTA :

SEBASTIAN WAHYUGITANANDA

17980/118.066

MUHAMMAD AZZAM RAHMADANI

17969/107.066

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

KEDIRI

2020

DAFTAR ISI

WIFI HUNTER	0
DAFTAR ISI	1
1. LATAR BELAKANG	2
2. DESKRIPSI GIM.....	2
2.1. Premise and Game Objective	2
2.2. Platform Game.....	2
2.3. Story.....	2
2.4. Mechanic & player's role.....	2
2.5. Genre.....	3
2.6. Competition mode	3
2.7. General summary of progression.....	3
2.8. Target Audience	3
2.9. Ilustrasi pengembangan.....	3
3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN	4
4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GIM.....	4
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SISWA AKTIF.....	6

1. LATAR BELAKANG

Dengan latar belakang anggota tim yang terdiri dari siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), maka ide yang didapatkan dalam pembuatan game ini merupakan penerapan beberapa teknik konfigurasi jaringan. Penerapan konfigurasi jaringan yang diterapkan dalam game diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang konfigurasi jaringan dan membantu pemain dalam memahami konfigurasi jaringan secara interaktif dan menarik.

2. DESKRIPSI GIM

2.1. Premise and Game Objective

Pemuda kabel, bermain dengan karakter yang mampu mengeluarkan kabel atau jaring dari tubuhnya. Sambungkan internet warung ke rumah agar dapat dinikmati dari rumah. Perhatikan jalan, karena bisa jadi para virus akan muncul secara tiba-tiba dari beberapa sudut.

2.2. Platform Game

Game ini berjalan pada Android KitKat dalam mode landscape.

2.3. Story

Game ini bermula dari seorang anak di warung yang dipanggil oleh orangtuanya untuk segera pulang, namun tetap ingin menikmati internet gratis dari warung. Maka anak itu memiliki ide untuk menyambungkan internet rumah dengan internet warung menggunakan kemampuannya yang mampu mengeluarkan kabel dari tubuh.

2.4. Mechanic & player's role

Pemain harus menyambungkan internet di warung melalui kabel yang ditembakkan melalui rumah-rumah warga hingga ke rumah player. Dengan aturan:

- Jangkauan jaring terbatas
- Jumlah tembakan kabel terbatas
- Mendapat suplai kabel ketika mendekati router
- Tembakkan kabel harus saling bertimpangan agar kabel terhubung
- Jika bertemu virus harus menembaki dengan disinfektan yang terbatas

2.5. Genre

Arcade dan action.

2.6. Competition mode

Single Player

2.7. General summary of progression

Game ini mempunyai tingkat kesulitan yang bervariasi, diantaranya :

- Level orientasi, pengenalan mekanika dan aturan bermain
- Level medium, hanya memiliki satu tujuan atau misi
- Level advance, terdapat tantangan yang memiliki trik khusus

2.8. Target Audience

Usia 16 tahun keatas dan tertarik dengan dunia teknologi.

2.9. Ilustrasi pengembangan

User Interface :



Gameplay :





3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN

Dalam pengembangannya, game ini menggunakan komponen-komponen sebagai berikut :

Perangkat :

1. Laptop Intel Core i5 n8250U 1.6 GHz NVidia Geforce 930mx RAM 4GB
2. Laptop Intel Celeron n2840 2.16 GHz Intel HD Graphics RAM 4GB
3. PC Intel Core i3-3220 3.30 GHz Intel HD Graphics RAM 4GB

Software : Sublime Text 3, Photoshop, Bosca Ceoil

Engine : Unity 3D 2019.4.1.f1

External library : Astar Pathfinding

4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GIM

Rancangan pengembangan game kedepannya yaitu menambahkan level - level baru yang unik. Seperti serangan waktu, menghabisi musuh, dan berburu item.

Player diajak untuk belajar manajemen keuangan dalam game. Di dalam game akan ditambahkan sistem toko, yang hanya bisa dikunjungi ketika pemain

sedang menyelesaikan misi, toko tidak dapat diakses ketika pemain dalam menu utama. Player akan mendapatkan uang ketika membunuh musuh atau ketika player menemukan di tengah jalan.

Kemampuan musuh akan dikembangkan, begitu pula kemampuan pada karakter player sendiri. Misalnya pada kecepatan dan kekuatan dalam bertahan dari serangan.

LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SISWA AKTIF



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
KOTA KEDIRI**

Jl. Veteran 5 Kediri 64114, Telp. (0354) 771441 / 773486, Fax. (0354) 773486
Website: www.smkn2kediri.sch.id E-mail: smkn2kediri@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NO: 420/175.7/101.6.14.10/2020

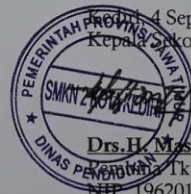
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 menerangkan bahwa:

No	Nama	Kelas
1	Sebastian Wahyugitananda	XII TKJ 2
2	Yoga Agung Darmawan	XII TKJ 2
3	Muhammad Azzam Rahmadani	XII TKJ 2

Nama nama tersebut diatas adalah benar benar siswa **SMK Negeri 2 Kediri** yang masih aktif.

Surat Keterangan ini digunakan untuk mengikuti MAGE COMPETITION.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.



4 September 2020
Kepala Sekolah,

Drs. H. Mashari Krisna Edy, M.Pd
NIP. 19620101 198303 1 065