**Proposal Final Project .NET Kelas(C, E)**

**Semester Genap 2013/2014**

**Jurusan TeknikInformatika – Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Dosen: Abdul Munif**

**“EDUCATION PUZZLE”**

# Nama anggota kelompok

1. Novandi Banitama (NRP)
2. Satria Katana (5111100054)
3. Herdyan Pradana (NRP)
4. Bagus Pratistha (NRP)

# LatarBelakang

Pendidikan saat ini merupakan satu diantara beberapa kebutuhan pokok manusia, selain sandang, pangan, dan papan. Tanpa kita sadari, tiap manusia membutuhkan pendidikan baik secara formal maupun informal. Banyak media pembelajaran yang tersedia bagi masyarakat dewasa ini. Mulai dari alat yang konvensional, seperti alat peraga, buku, dan literatur, hingga peralatan modern seperti e-learning, digilib, dan simulasi – simulasi. *Game* dewasa ini bukan hanya sekedar sebagai penghilang rasa jenuh ataupun sarana rekreasi semata. Namun *Game* telah bertumbuh sebagai metode pembelajaran yang cukup efektif bagi peningkatan wawasan masyarakat.

Perkembangan dunia *game* dewasa ini sudah sangat pesat, dan menghasilkan berbagai macam dan jenis *game* yang beredar di kalangan masyarakat. Mulai dari game berbasis desktop (PC), game berbasis web (browser), game berbasi mobile, serta banyak konsol dan *platform* yang tersedia saat ini. Diluar itu, dalam dunia pengembangan game (*Game Development)*, sudah banyak bermunculan game – game edukatif yang ditujukan untuk pengembangan pendidikan dan wawasan *user.*

Berdasarkan kenyataan inilah, kami bersama berniat untuk mengembangkan sebuah game edukatif yang mampu berperan menambah wawasan bagi masyarakat. Dengan menggunakan *Framework* .NET, kami berniat mengembangkan sebuah game edukatif bertipe puzzle, yang mana kami akan menambahkan nilai plus di game tersebut untuk mendukung peningkatan wawasan dan pengetahuan pengguna game tersebut.

# Rumusan masalah

Berikut adalah rumusan masalah dalam pengembangan perangkat lunak berbasis *game* edukasi puzzle kami :

1. Bagaimana *game* edukasi puzzle ini bisa menambah wawasan dan pengetahuan pengguna?
2. Bagaimana *game* edukasi puzzle ini bisa memberikan hiburan dan rekreasi bagi pengguna?

# Batasan masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam pengembangan perangkat lunak berbasis *game* edukasi puzzle kami :

1. Perangkat lunak dikembangkan menggunakan *Framework* .NET dengan menggunakan bahasa C#
2. Perangkat lunak kami berbasis desktop yang dijalankan di sistem operasi windows
3. Perangkat lunak kami memungkinkan 1 pengguna
4. Perangkat lunak kami menggunakan basis data ....
5. Perangkat lunak kami

# Tujuan pembuatan aplikasi

Pembuatan perangkat lunak berbasis *game* edukatif yang kami kembangkan adalah :

1. Memberikan tambahan pengetahuan kepada pengguna perangkat lunak ini, karena dalam *game* ini menggunakan gambar – gambar yang bersifat edukatif
2. Mengasah pengguna untuk menyelesaikan problem puzzle dengan waktu yang yang paling efisien dan pemindahan puzzle yang paling sedikit
3. Mengasah pengetahuan pengguna tentang gambar edukatif yang diberikan sebagai puzzle acak, karena jika pengguna telah menyelesaikan puzzle, makan akan muncul pertanyaan (trivia) tentang gambar yang diacak
4. Memberikan hibudan dan rekreasi dalam permainan di perangkat lunak ini

# Alamat repository kode

Dalam pengembangan Perangkat lunak game puzzle edukatif ini, kami menggunakan GitHub sebagai online repository kami. Berikut kami menyertakan alamat repository final project kami :

<https://github.com/kelompok1NETE/Tugas_FP_Kelompok_1_NET_E.git>

Untuk perkembangan pembuatan perangkat lunak kami, bisa dimonitor dari repository yang tertera diatas.

# Deskripsi aplikasi

Berikut adalah deskripsi perangkat lunak berbasis *game* edukasi puzzle kami :

* Penjelasan Aplikasi

Perangkat lunak berbasi *game* desktop edukasi ini dibuat dengan menggunakan *framework* .NET dengan menggunakan bahasa C#. Pengguna akan diberikan sebuah gambar puzzle acak, dimana waktu yang digunakan untuk menyelesaikan akan diakumulasikan dengan banyaknya perpindahan bagian puzzle. Setelah puzzle telah tertata dengan benar, maka akan muncul trivia yang menampilkan pertanyaan tentang gambar yang bersangkutan, dan akan memberikan nilai tambah kepada akumulasi poin.

* Platform Aplikasi

Perangkat lunak kami menggunakan *Platform* Desktop, yang dijalankan di sistem operasi Windows.

* *Library/pustaka yang dipakai, contoh: .NET Framework, Unity, LINQ, NHibernate, dll.*
* *Fitur-fiturutamaaplikasi.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | NamaFitur | DeskripsiFitur |
| 1. | … | … |
| 2. | … | … |

# JadwalPengerjaan

*Sebutkanrencanajadwalpengerjaan final project ini.Tabelberikutinimenunjukkancontohjadwalpengerjaan.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kegiatan** | **Waktu (mingguke-)** | | | | | | | |
| **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** |
| 1. | *Pembuatan proposal danpendefinisiankebutuhan/fitur* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | *Pembuatandesain basis data danantarmuka* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | *Implementasi basis data* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | *Implementasiantarmuka* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | *Implementasikodeuntukfitur-fitur.* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | *Testing aplikasi* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | *…* |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Potensiuntukdilombakan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **NamaLomba** | **WaktuPelaksanaan** |
| 1. | *(contoh: Imagine Cup 2015)* | *2015* |
| 2. | *(contoh: Gemastik 2014)* | *Agustus - Oktober 2014* |
| 3. | *(contoh: MGDW)* | *…* |
| 4. | *(contoh: Nokia DVLUP)* | *…* |
| … | … | … |

# Potensipengembanganaplikasi

*Sebutkanfitur-fitur yang bisaditambahkanjikadiberikanwaktupengerjaanaplikasilebihpanjang (misalkan 1 tahun).*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Fitur** | **Keterangan** |
| 1. | *Social sign in (contoh)* | *Penggunadapatmelakukan sign in dengan Facebook, Twitter, atau Google Account.* |
| 2. | *Offline access (contoh)* | *Aplikasidapatdigunakanmeskipuntidakadakoneksi internet, karena data disimpan di local storage jugadalambentuk SQLite DB.* |
| 3. | *…* | *…* |