**Proposal Final Project .NET Kelas E**

**Semester Genap 2013/2014**

**Jurusan Teknik Informatika – Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Dosen: Abdul Munif**

**“KELILING INDONESIA”**

# Nama anggota kelompok

1. Novandi Banitama (5111100080)
2. Satria Katana (5111100054)
3. Herdyan Pradana (5111100123)
4. Bagus Pratistha (5111100169)

# Latar Belakang

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* “keliling indonesia” ini bisa menambah wawasan dan pengetahuan pengguna?
2. Bagaimana *game*  “keliling indonesia” 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 local database file yang built-in dengan visual studio
5. Perangkat lunak kami tidak memberikan fitur online

# 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 hiburan 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. Kemudian deskripsi mengenai objek trivia akan ditampilkan untuk menambah wawasan pengguna.

* Platform Aplikasi

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

* Library/pustaka yang dipakai adalah XNA
* Fitur - fitur utama aplikasi.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1. | Local Scoreboard | Menampilkan history score dari pemain - pemain sebelumnya. |
| 2. | User Profile | Memungkinkan pengguna memilih nama user yang akan digunakan. |

# 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. | *…* |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Potensi untuk dilombakan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Lomba** | **Waktu Pelaksanaan** |
| 1. | Gemastik 2014 | 2014 |

# Potensi pengembangan aplikasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Fitur** | **Keterangan** |
| 1. | Online Scoreboard | Scoreboard yang terhubung secara online sehingga dapat dilihat semua player yang bermain |
| 2. | Mobile Platform | Pengguna dapat memainkan game ini dalam platform mobile (Windows Phone/Android). |