

KEPATUHAN DAN REKOMENDASI PERBAIKAN WEB CONTENT ACCESSIBILITY GUIDELINE UNTUK APLIKASI SHARIF JUDGE

AMABEL LEVINT—2016730013

1 Deskripsi

SharIF Judge adalah sebuah aplikasi gratis dan open source untuk menilai code berbahasa C , C++, Java dan Python. Aplikasi ini dibuat menggunakan PHP (CodeIgnitor framework) dan bagian backendnya dibuat dengan BASH.

Pada skripsi ini, akan dilakukan perbaikan Web Content Accessibility Guideline untuk Aplikasi SharIF Judge. Dengan perbaikan ini diharapkan aplikasi SharIF Judge dapat diakses oleh banyak kalangan.

2 Rumusan Masalah

- Mengapa Web Content Accessibility Guideline pada aplikasi SharIF Judge perlu ditingkatkan ?
- Bagaimana tingkat kepatuhan Web Content Accessibility Guideline pada aplikasi SharIF Judge ?

3 Tujuan

- Membuat aplikasi SharIF Judge dapat digunakan oleh banyak kalangan.
- Menganalisis dan meningkatkan Web Content Accessibility Guideline pada aplikasi SharIF Judge.

4 Deskripsi Perangkat Lunak

Tuliskan deksripsi dari perangkat lunak yang akan anda hasilkan. Apa saja fitur yang disediakan oleh PL tersebut dan apa saja kemampuan dari PL tersebut. Perhatikan contoh di bawah ini:

Perangkat lunak akhir yang akan dibuat memiliki fitur minimal sebagai berikut:

- Pengguna dapat melihat denah Musem Geologi Bandung dalam bidang dua dimensi. Sedangkan pengunjung direpresentasikan menggunakan lingkaran-lingkaran kecil (tidak menggunakan gambar manusia yang diambil dari atas)
- Pengguna dapat memunculkan atau menghilangkan gambar *flow tiles* pada denah museum.
- Pengguna dapat mengatur jalannya simulasi: memulai(start) simulasi, menunda(pause) simulasi, melanjutkan(continue) simulasi, maupun menghentikan(stop) simulasi
- Pengguna dapat mengatur banyaknya pengunjung di dalam museum, baik melalui perubahan frekuensi kedatangan pengunjung maupun menambahkan dan menghapus pengunjung satu-persatu secara manual.

- Posisi kamera dapat diubah (pergerakan di bidang tiga dimensi) sehingga pengguna dapat melihat simulasi di museum dari berbagai arah.
- Posisi kamera dapat diubah untuk mengikuti perjalanan seorang pengunjung di dalam
- Pengguna dapat memilih apakah akan menggunakan teknik *flow tiles* atau tidak pada saat simulasi berlangsung
- Jenis *flow tiles* yang digunakan dapat diubah-ubah pada saat simulasi sedang berlangsung

5 Detail Pengerjaan Skripsi

Tuliskan bagian-bagian pengerjaan skripsi secara detail. Bagian pekerjaan tersebut mencakup awal hingga akhir skripsi, termasuk di dalamnya pengerjaan dokumentasi skripsi, pengujian, survei, dll.

Bagian-bagian pekerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan survei ke Museum Geologi Bandung untuk mendapatkan denah serta mengetahui perilaku pengunjung museum secara umum (arah perjalanan, kecepatan, lama melihat objek, dll)
2. Melakukan analisis pada hasil survei terhadap pergerakan pengunjung di museum dan membuat rancangan denah di komputer yang dilengkapi dengan penghalang dan objek di museum.
3. Melakukan studi literatur mengenai sifat kolektif suatu kerumunan, teknik *social force model* dan teknik *flow tiles*
4. Mempelajari bahasa pemrograman C++ dan cara menggunakan framework OpenSteer
5. Merancang pergerakan kerumunan di dalam museum menggunakan teknik *social force model* dan *flow tiles* serta menggunakan teknik lainnya seperti konsep pathway dan waypoints. Selain itu, dirancang pula adanya waktu tunggu (pada saat pengunjung melihat objek di museum) dan cara pembuatan jalur bagi setiap individu pengunjung
6. Melakukan analisa dan merancang struktur data yang cocok untuk menyimpan penghalang (obstacle)
7. Mengimplementasikan keseluruhan algoritma dan struktur data yang dirancang, dengan menggunakan framework OpenSteer
8. Melakukan pengujian (dan eksperimen) yang melibatkan responde untuk menilai hasil simulasi secara kualitatif
9. Menulis dokumen skripsi

6 Rencana Kerja

Rincian capaian yang direncanakan di Skripsi 1 adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis Web Content Accessibility Guideline pada Aplikasi SharIF Judge
2. Membuat rencana perbaikan Web Content Accessibility Guideline pada Aplikasi SharIF Judge
3. Meningkatkan Web Content Accessibility Guideline pada Aplikasi SharIF Judge (40%)

Sedangkan yang akan diselesaikan di Skripsi 2 adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Web Content Accessibility Guideline pada Aplikasi SharIF Judge (60%)
- 2.
- 3.

Bandung, 01/01/1900

Amabel Levint

Menyetujui,

Nama: _____
Pembimbing Tunggal