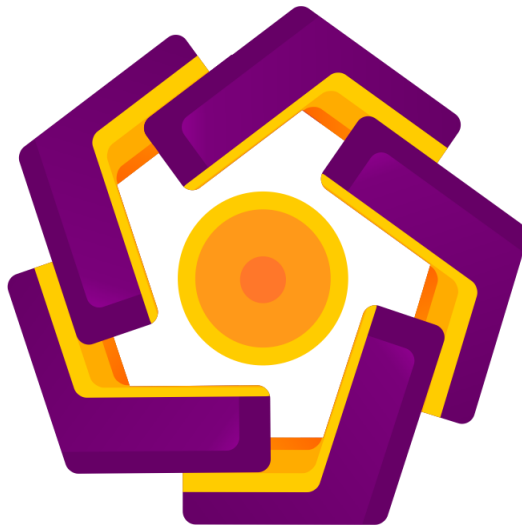


X-Mantan



KELOMPOK V:

- | | |
|-------------------------------------|-------------------|
| 1. DARMA KUSUMANDARU TRI P.U | 15.11.8815 |
| 2. RONI HARYONO | 15.11.8778 |
| 3. MUHAMMAD TARIQ AKHDAL | 15.11.8833 |
| 4. GUSTI REZA IMAN ADAM | 15.11.8791 |

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2017

A. ABSTRAKSI

X-Mantan adalah game petualangan melintasi pulau kilamantan degan menjawab soal perkalian, game ini adopsi dari game ular tangga dan dikemas dengan sistem komputerisasi dan konsep yang lebih modern.

Game ini dimainkan oleh 2 player secara bergantian, masing-masing player memiliki misi untuk mencapai titik akhir dari lintasan. Tiap player pada giliran bermainnya akan mendapatkan soal perkalian dengan jumlah yang tidak terbatas dan dikerjakan dalam batasan waktu sesuai dengan Turn Timer yang disetting oleh player diawal permainan. Semakin cepat player bisa menjawab dengan benar maka semakin besar poin yang diperoleh untuk melangkah dari 1 titik ke titik selanjutnya dengan begitu player dapat mencapai kemenangan.

B. LATAR BELAKANG

Karena perkalian adalah salah satu basic dari matematika maka kami berinovasi untuk membuat game yang menerapkan metode bermain dan belajar. Game ini dibuat sebagai media pembelajaran untuk anak-anak dalam melatih perhitungan perkalian. Dengan menjadi multi player game ini akan memicu anak untuk bersaing dalam menjawab soal perkalian yang ditampilkan oleh sistem.

C. FITUR

Berikut ini beberapa fitur yang terdapat pada game X-Mantan :

1. Responsive

Tampilan web akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengguna, yang mengakses web.

2. Multiplayer

Game ini dapat dimainkan lebih dari 1 player dan maksimal playernya adalah 2 orang.

3. Timer Setting

Timer Setting adalah fitur yang digunakan oleh user untuk menginputkan lama waktu bermain, dan waktu giliran user untuk mengerjakan soal.

4. Random Question

Menampilkan soal perkalian secara acak.

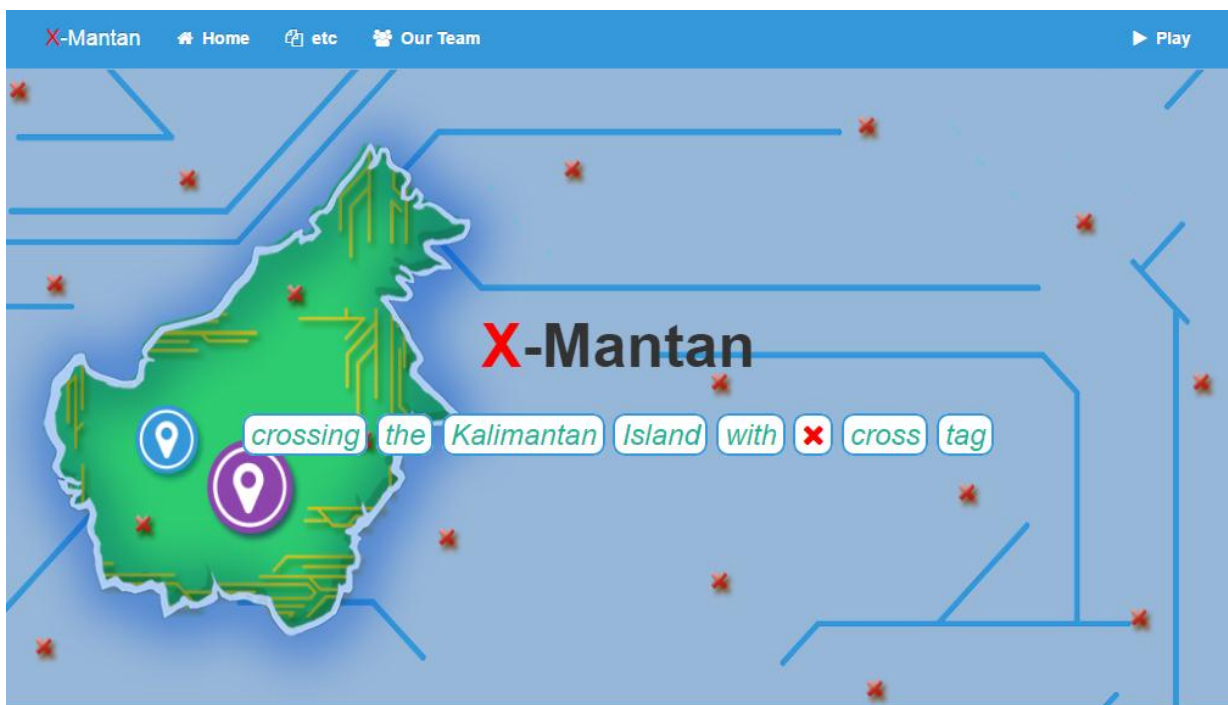
5. Notifikasi

fitur yang digunakan untuk memberi informasi kepada player mengenai berapa banyak poin yang diperoleh untuk melanjutkan langkah.

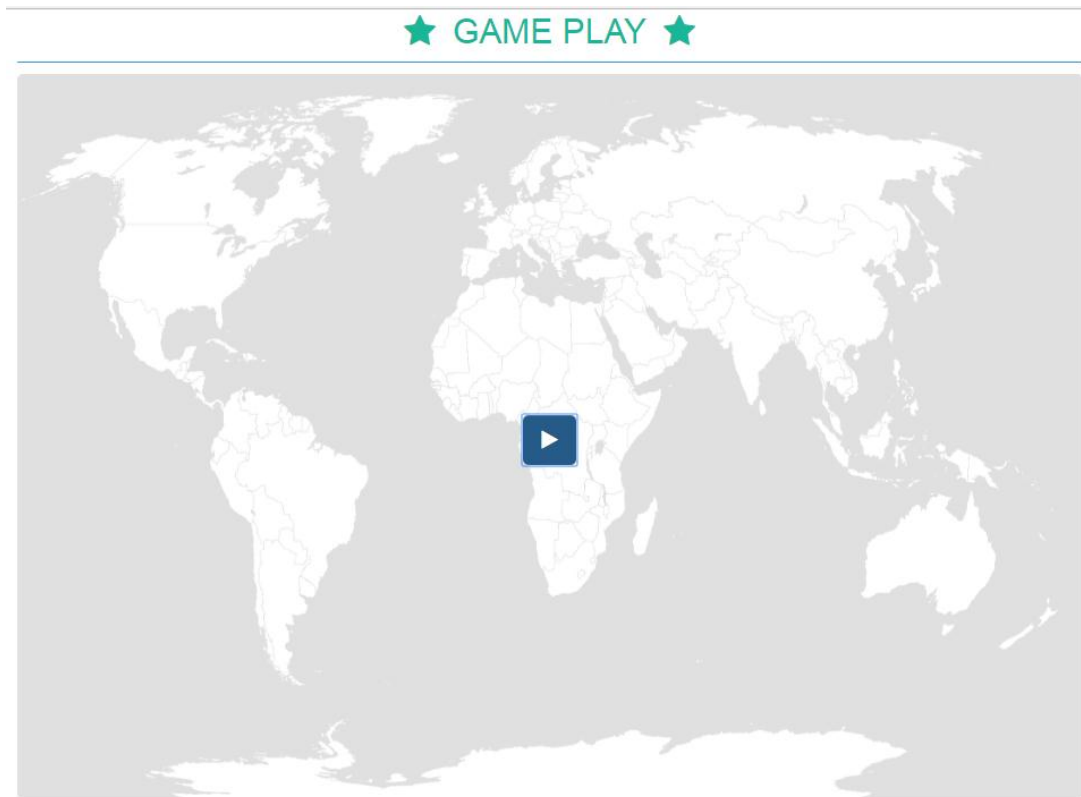
6. Share Button

Untuk membagikan halaman ke facebook dan twitter.

D. ISI



Gambar 1. Header, pada navigisibar terdapat beberapa link menuju bagian-bagian web.

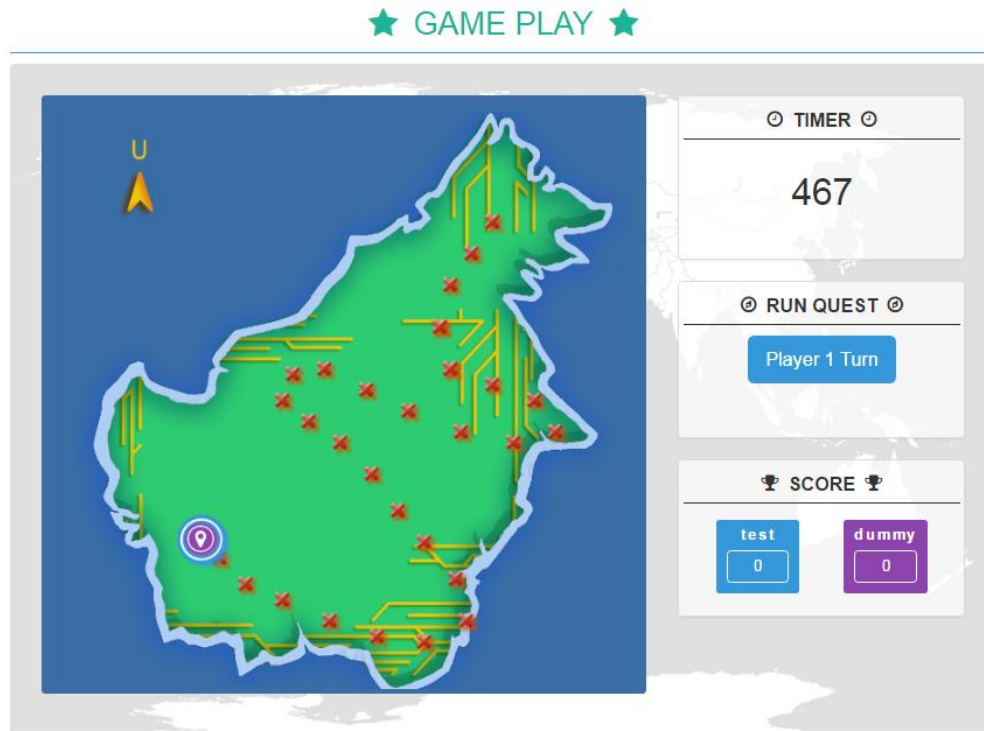


Gambar 2. Gameplay, click play button untuk memulai permainan.

A screenshot of a settings window titled "USERNAME" with a close button (X) in the top right corner. The window has a light gray background with a faint world map. It contains the following elements:

- A text prompt: "Input your Username... ^_^"
- Two input fields for player names:
 - "Player 1:" with the text "test" entered.
 - "Player 2:" with the text "dummy" entered.
- Two input fields for timer settings under the heading "Timer Setting :":
 - "Main Timer:" with the value "500" entered.
 - "Turn Timer:" with the value "30" entered.
- Two buttons at the bottom right: "Close" and "Go →".

Gambar 3. Input username player 1 dan player 2. mengatur lamanya waktu bermain, dan lamanya waktu untuk bergantian. Tekan go untuk memulai permainan.



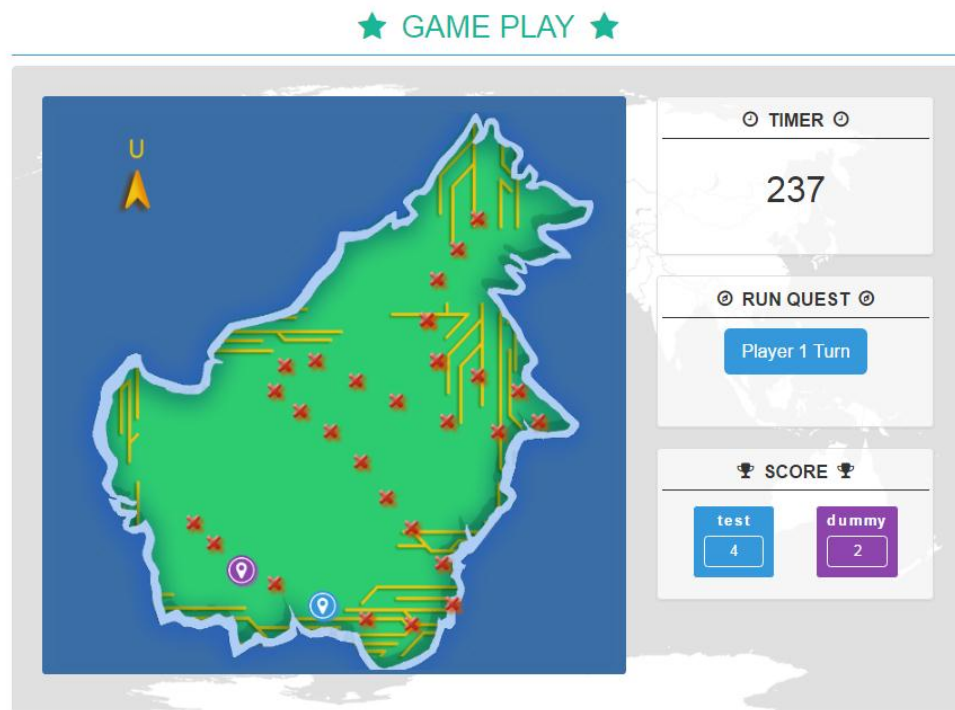
Gambar 4. Tampilan awal game play, ketika 2 player berada di titik yang sama maka ukuran player 1 akan 40% lebih besar dari ukuran player yang ada di belakangnya.



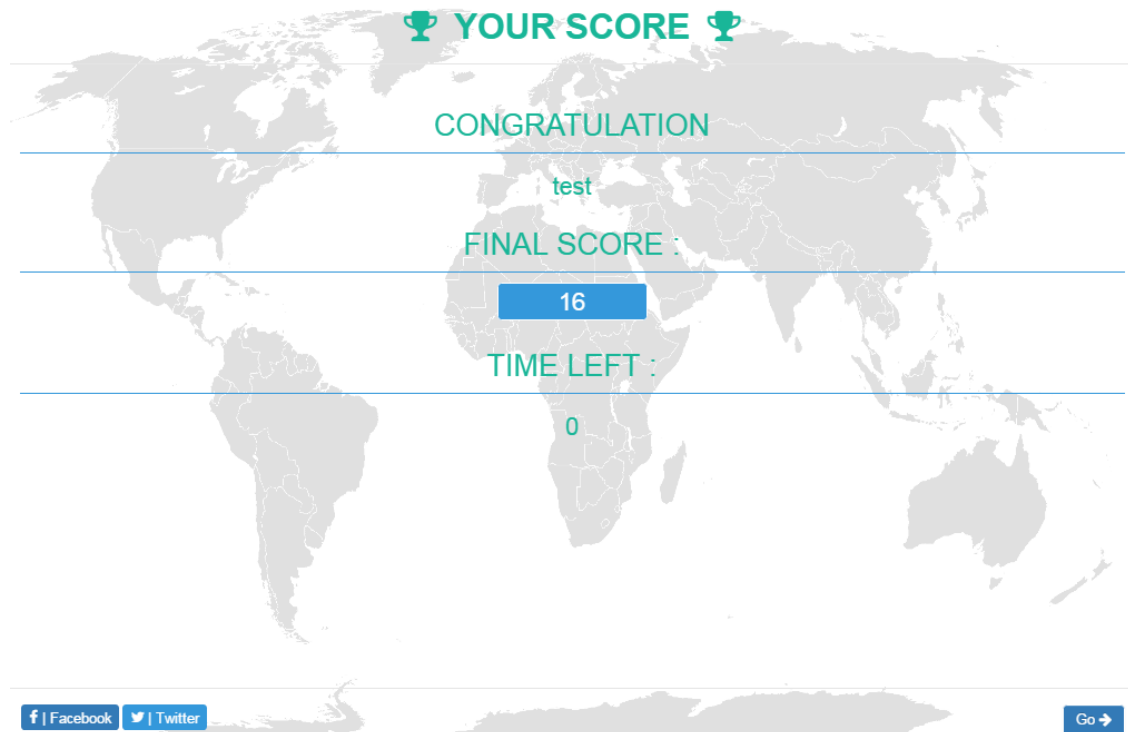
Gambar 5. Tampilan Question player, menampilkan soal secara acak dengan jumlah tidak terbatas. Soal akan tampil sebanyak player dapat mengerjakan dengan Turn time yang telah disettingnya.



Gambar 6. Notifikasi akan tampil setelah Turn Timer selesai, dan menginformasikan pada player jumlah poin yang telah dikerjakan.



Gambar 7. Poin yang didapatkan oleh player digunakan untuk menggeser player dari 1 titik ke titik lain.



Gambar 8. Tampilan after play, ditampilkan nama player, score dan Main Time yang tersisa dari player yang menang.

E. PEMBAGIAN TUGAS

No	Nama	Tugas
1	Darma Kusumandaru Tri Prasetyo Utomo	Programer
2	Roni Haryono	Programer
3	Muhammad Tariq Akhdal	Desain
4	Gusti Reza Iman Adam	Desain