

PEMBANGUNAN GAME EDUKASI SIMULASI PERLOMBAAN 17 AGUSTUS BERBASIS TEKNOLOGI MULTIPOINT

Arief Setiawan

10107027

Dosen Pembimbing:

Tati Harihayati M., M.T.



Latar Belakang

- Ada apa dengan perlombaan 17 Agustus ?
- Siapa saja yang biasanya mengikuti perlombaan 17 Agustus?
- Dimanakah biasanya anak-anak bermain game?
- Kapan biasanya anak – anak bermain game?
- Mengapa harus multipoint?



Permasalahan

- Sekarang ini perlombaan 17 Agustus semakin sepi dan kurang diminati oleh masyarakat Indonesia
- Peserta perlombaan 17 Agustus lebih dominan di ikuti oleh anak-anak





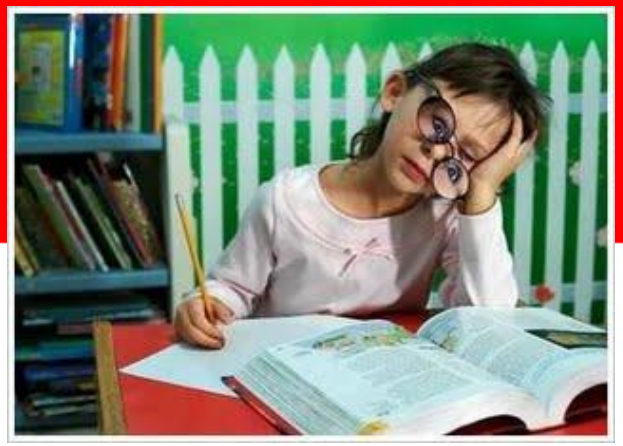
Permasalahan

Anak-anak jaman sekarang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game komputer baik di sekolah dan rumah maupun di warnet hingga lupa waktu untuk belajar





Permasalahan











Rumusan Masalah

Bagaimana membangun Game edukasi simulasi perlombaan 17 Agustus untuk anak-anak yang dapat memfasilitasi banyak pemain hanya dengan satu komputer desktop saja





Maksud

Membangun game edukasi simulasi Perlombaan 17 Agustus berbasis teknologi Multipoint



Tujuan

- Menampilkan Konten Edukasi tentang Perlombaan 17 Agustus sebagai media hiburan untuk megusir rasa jenuh saat anak-anak belajar secara konvensional
- Membangun game yang dapat mengajak anak – anak untuk belajar mengenal permainan asli Indonesia dan berkompetisi secara sportif
- Membangun Game yang dapat memfasilitasi banyak pemain dengan biaya yang terjangkau dari segi pemeliharaan dan pembelian peralatan hardware komputer



Bagaimana Solusinya ....???





Solusi

- Membangun Game perlombaan 17 agustus yang sudah ada dalam dunia nyata menjadi permainan digital.
- Membagun game yang edukatif agar anak dapat berkompetisi dalam hal bermain dan belajar
- Membangun Game yang murah, meriah dan menarik









Batasan Masalah

- Game dimainkan maksimal 4 pemain
- Game tidak dapat di hentikan di tengah permainan
- Perlombaan yang dapat dimainkan adalah :
  - Perlombaan Menangkap Ayam
  - Perlombaan Balap Karung











Aplikasi Pendukung



+



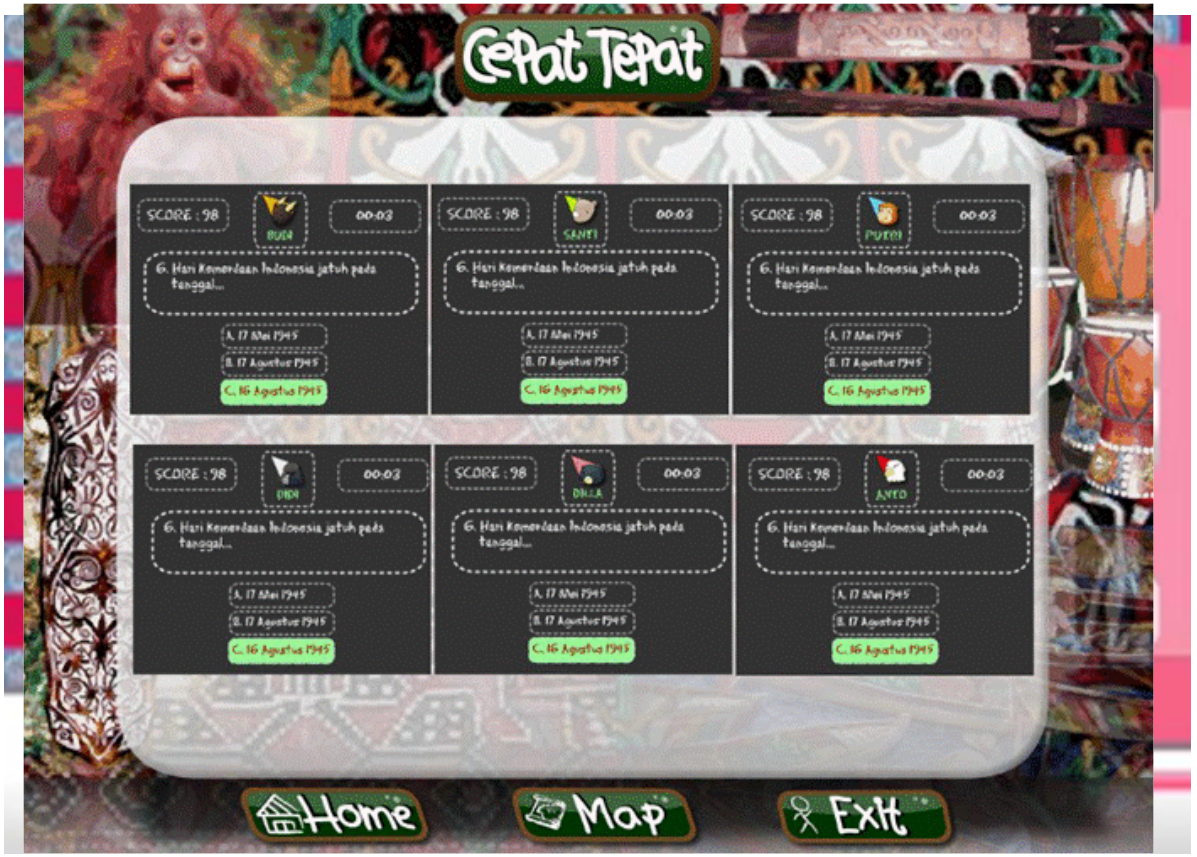
=



Metodologi Penelitian



Analisis Game Sejenis





Pengenalan Game 17 Agustus

- Sistem multi player
- Mengangkat tema Perlombaan 17 Agustus
- Game yang dapat dipilih adalah perlombaan menangkap ayam dan perlombaan balap karung
- Gerak pemain sesuai dengan gerak mouse masing-masing pemain
- Inti dari game perlombaan 17 Agustus ini adalah sebuah game kompetisi
- Masing- masing game memiliki 3 level



Gameplay Perlombaan 17 Agustus

- Tugas utama masing- masing pemain dalam bermain *game* ini adalah mencari jawaban yang benar dari soal yang di tampilkan
- Setiap pemain berhak menjawab dengan cara menekan klik kiri tepat diatas jawaban yang akan dipilih oleh masing-masing pemain
- Gerak pemain sesuai dengan gerak mouse masing-masing pemain
- Inti dari game perlombaan 17 Agustus ini adalah sebuah game kompetisi
- Tipe soal pilihan ganda dimana pemain dapat memilih salah satu jawaban yang ditampilkan

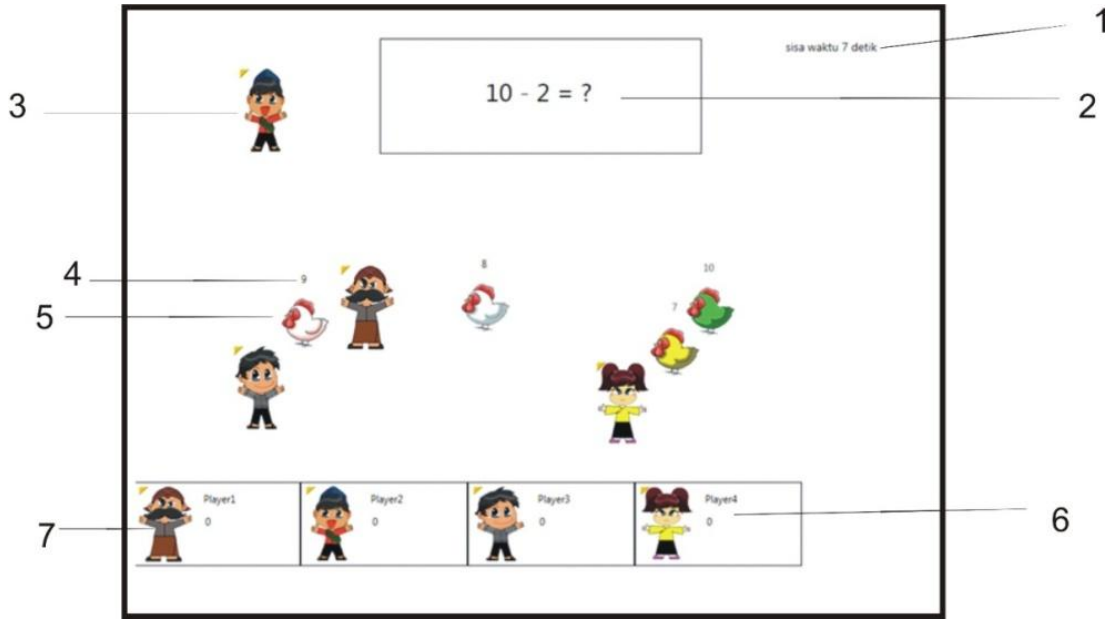


Storyline
Perlombaan 17 Agustus

Unyil dan kawan-kawan tidak kalah ketinggalan mereka mendaftarkan diri untuk mengikuti perlombaan yang di adakan oleh panitia. Perlombaan yang di adakan oleh panitia Desa Nusantara yaitu perlombaan menangkap ayam dan balap karung. Kompetsi pun di mulai Unyil, Usro, Pak raden, Meylani, Pak Ogah bersiap untuk mengikuti lomba, Ayo anak-anak Indonesia semangat menjadi yang terdepan berkompetisi dengan jujur dan adil tanpa kecurangan apapun.

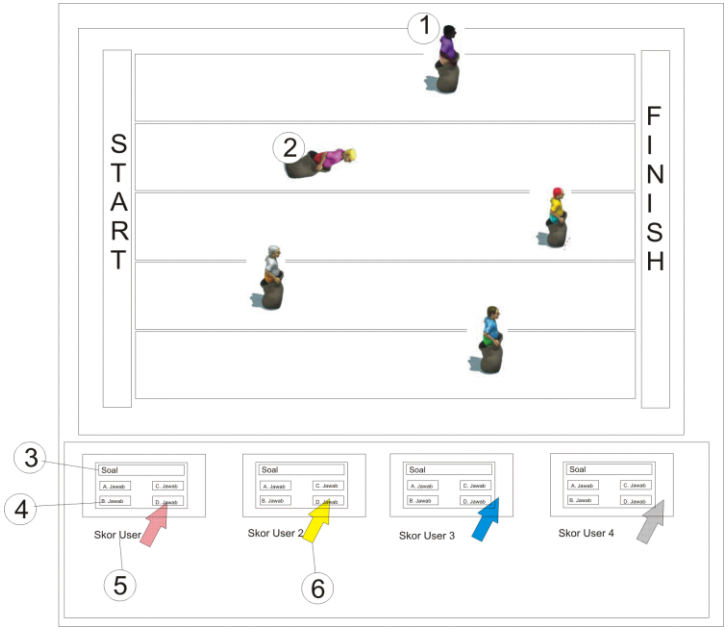
Storyboard

- Perlombaan Menangkap Ayam



Storyboard

- Perlombaan Balap Karung



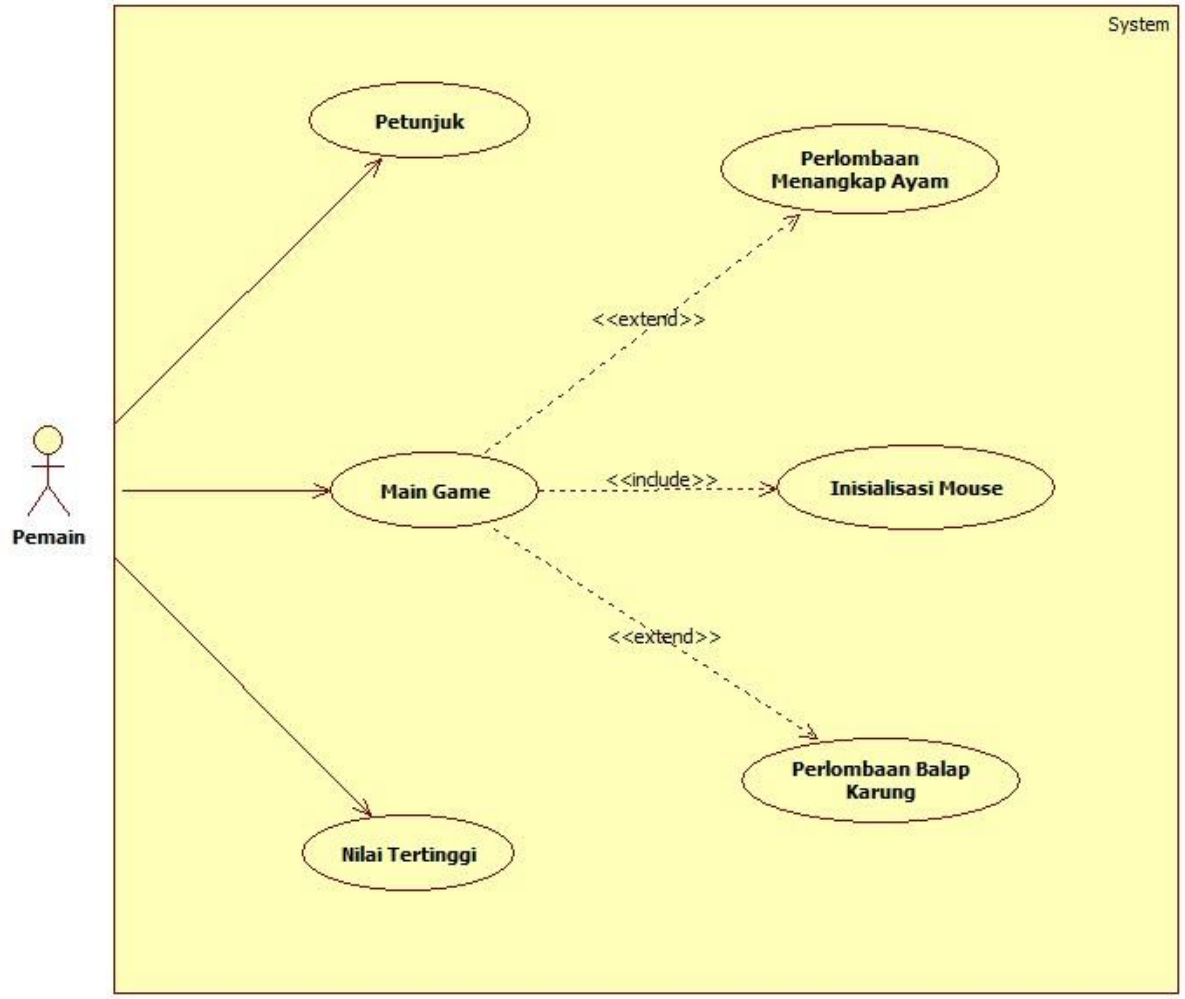


Metode *Fisher Yates*





Usecase
Game Perlombaan 17 Agustus





Kesimpulan

- Game edukasi Perlombaan 17 Agustus merupakan game kompetisi yang menarik, unik, menantang, serta dapat dimainkan bersama-sama.
- *Game* edukasi ini dapat di mainkan banyak pemain dalam 1 komputer desktop dengan memanfaatkan librari Microsoft Multipoint SDK dan Mouse USB.
- Dengan adanya game edukasi ini diharapkan khususnya anak-anak dapat berkompetisi dengan sehat , jujur , dan adil dalam berprestasi



Daftar Pustaka

- [1.]Roger S Pressman, Chapter 3 Waterfall.
- [2.]H. W. Kuhn and A. W. Tucker Bull. Amer. Math. Soc. Volume 64, Number 3, Part 2 (1958), 100-122.
- [3.]Missyamel, 2010, Pengertian Teknologi Game, http://joeyamel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses pada tanggal 11 Oktober 2011, 16:34 WIB
- [4.]Macam – macam perlombaan 17 Agustus, http://itsmypop.blogspot.com/2011/08/macam-macam-lomba-17-agustus.html, diakses pada tanggal Rabu, 17 Agustus 2011, 10:51 AM
- [5.]Pudjo Prabowo, 2011, Mengunakan UM. Informatika, Bandung.
- [6.]Kentaro, Toyama. 2007. Technology for Emerging Markets. Redmond: Microsoft Research.
- [7.]MSDN. 2011.Welcome to MultiPoint Mouse SDK.
  http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ee906605.aspx
- [8.]Munir, Rinaldi, Strategi Algoritmik, Teknik Informatika ITB. Bandung. 2007.
- [9.]Hermanto Jeffrey Multipoint, MSP ITS, WPF http://Students.NETndonesia.NET/blogs/Jeffrey.html, diakses pada tanggal 03 November 2011 16:00
- [10.]TIM CAHAYA, Proposal Gemastik, ITB. Bandung. 2009
- [11.]Tim Dulinan, http://www.gameedukasi.com/2011/01/smart-doctor.html, di akses pada tanggal January 16, 2011
- [12.]Ahmad Mudzakir. (1997). Psikologi Pendidikan. Pustaka Setia, Bandung.
- [13.]An explanation of how Zynga Poker shuffles the deck, http://blog.zyngapoker.com/2012/05/zynga-poker-random-shuffling-algorithm-faqs.html di akses pada tanggal 17 Mei 2012



Terima Kasih