PEMBANGUNAN *GAME* TIGA SAHABAT BERBASIS DESKTOP

Disusun Oleh :
TEGAR ANUGRAH P
10108508

Penguji 1 :
ADAM MUKHARIL BACHTIAR, S.Kom
Penguji 2 :
EDNAWATI RAINARLI S.SI.,M.SI
Penguji 3 :
NELLY INDRIANI W, S.Si., M.T.

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2013

© TemplatesWise.com

Latar Belakang Masalah

1. *Game action*
   - Konsentrasi otak
   - Koordinasi mata dan tangan
   - Kecepatan berpikir
2. *Game action* masih banyak diminati oleh para pecinta *game* .
3. *Game battle city*
   - Cerita
   - Pilih tank
   - Musuh

Perumusan Masalah

Bagaimana membuat game tiga sahabat berbasis desktop

Maksud dan Tujuan

Maksud

~Membangun game action perang

Tujuan

1. Melengkapi kekurangan yang ditemukan dari game action battle city 1990.
2. Membuat game yang user friendly untuk anak-anak.
3. Membuat game yang menjadi alternatif sarana hiburan bagi anak-anak.

Batasan Masalah

1. Game ini menggunakan algoritma A* pada kecerdasan musuh.
2. Hanya dapat dimainkan satu pemain (single playe).
3. Target pengguna pada game ini berusia 5 - 9 tahun.
4. Game berbasis 2D dan berjenis action.
5. Model analisis yang digunakan adalah perancangan tersruktur yaitu menggunakan flowchart dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

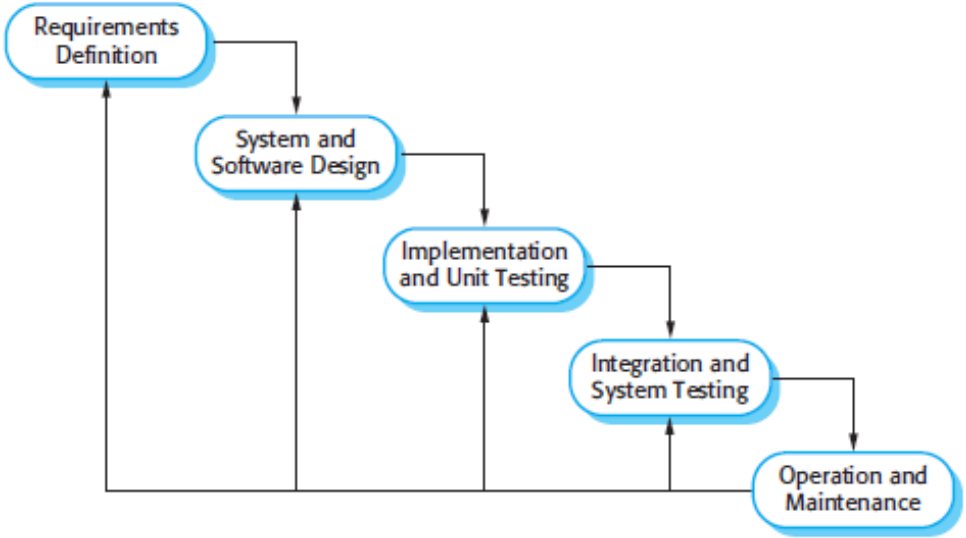
Metodologi Penelitian

1. Tahap pengumpulan data
   - Studi literatur




   - Observasi
2. Tahap pembangunan perangkat lunak
   - *Waterfall*

Waterfall


Requirements Definition
System and Software Design
Implementation and Unit Testing
Integration and System Testing
Operation and Maintenance

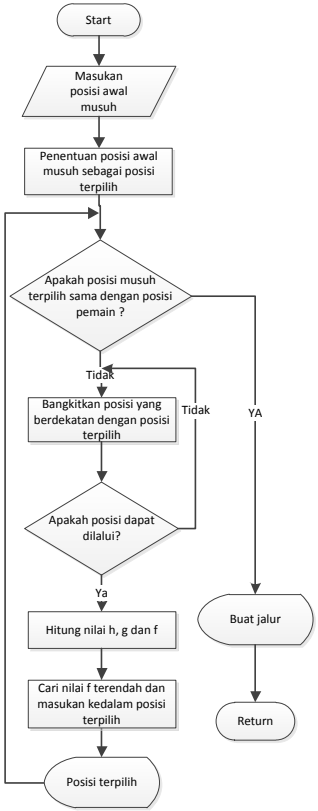
Gameplay

1. *Game* terdiri dari tiga *level* yaitu *easy*, *medium*, dan *hard*.
2. Setiap *level* terdiri dari 5 tahapan.
3. Perbedaan tiap tahapan
   - Kecepatan tembak
   - Kekuatan musuh
   - Jumlah musuh
4. Nilai
   - Mengenai musuh 200
   - Menghancurkan musuh 500

Gameplay (lanjutan)

5. Kesempatan bermain 3 kali
6. 1 kesempatan memiliki 5 darah
7. Power-up → mengingkatkan kinerja tank
8. Pemain dapat memilih tank.

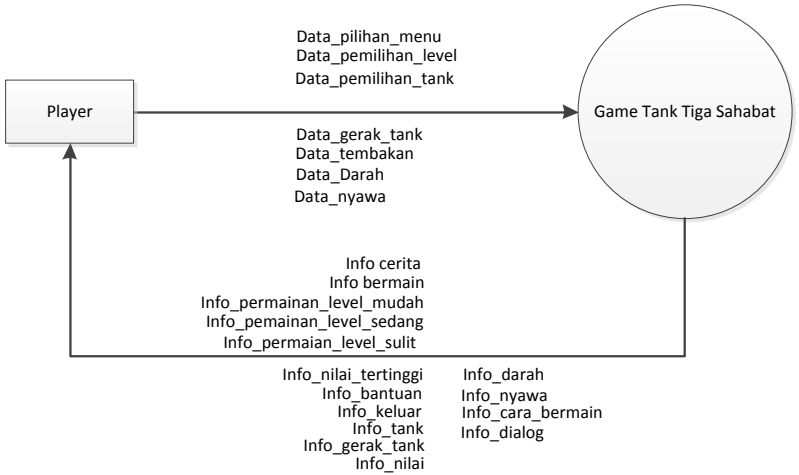
Flowchart Game Tiga Sahabat



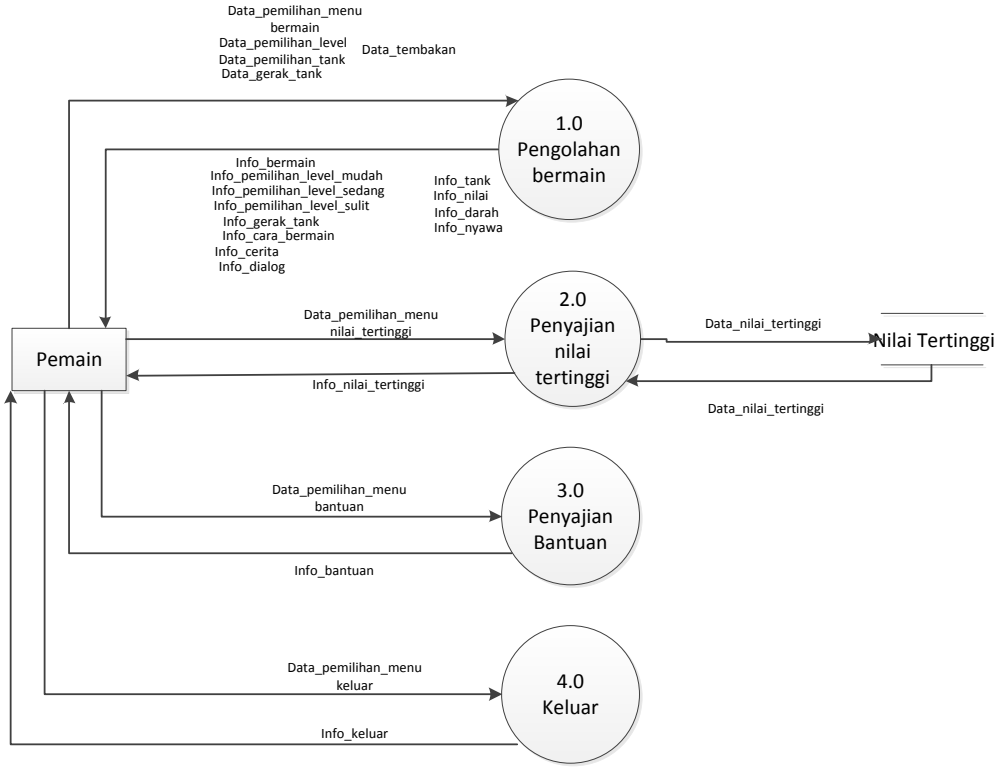
Analisis File

Nama File	Nilai_tertiggi
Fungsi	Merekam data nilai tertinggi
Sumber Proses	Nilai
Tujuan Proses	Merekam data nilai tertinggi
Item Data	Nilai

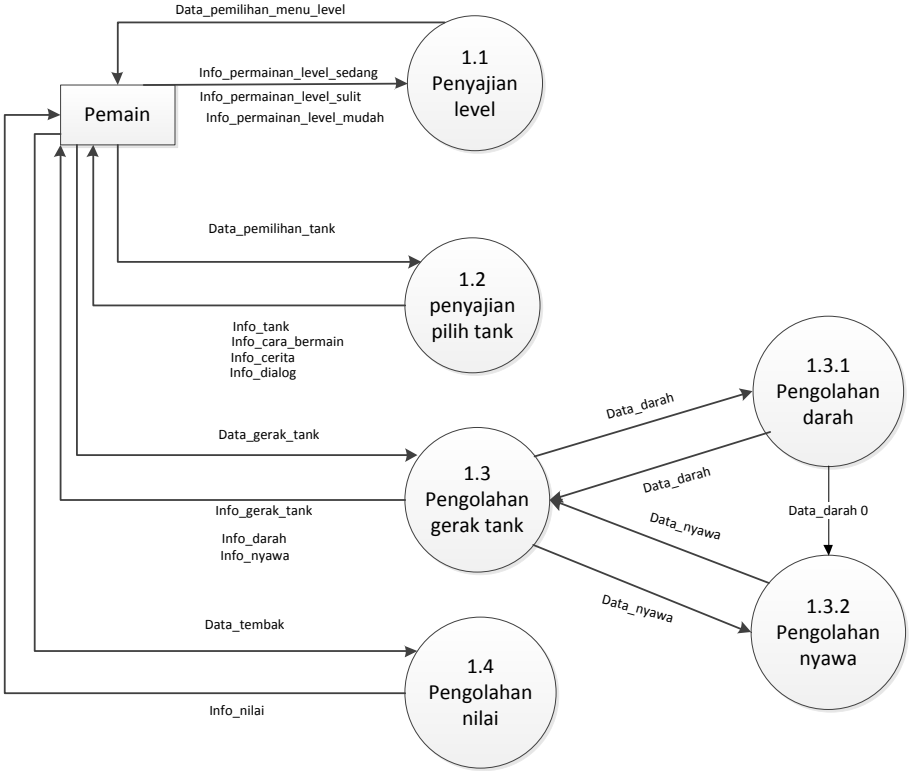
Diagram Konteks



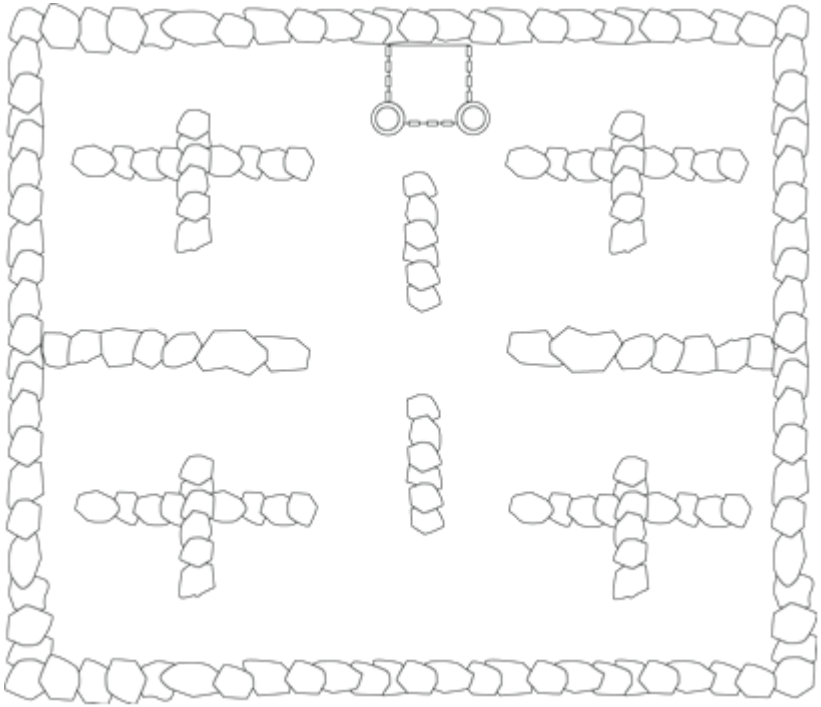
Data Flow Diagram (DFD) *level* 1



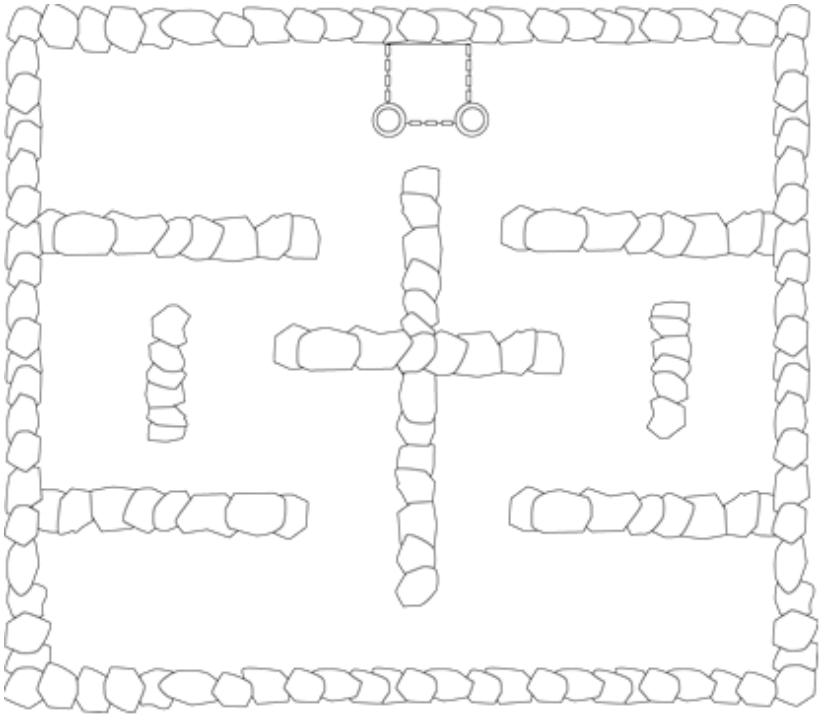
Data Flow Diagram (DFD) *level* 2 Proses Bermain



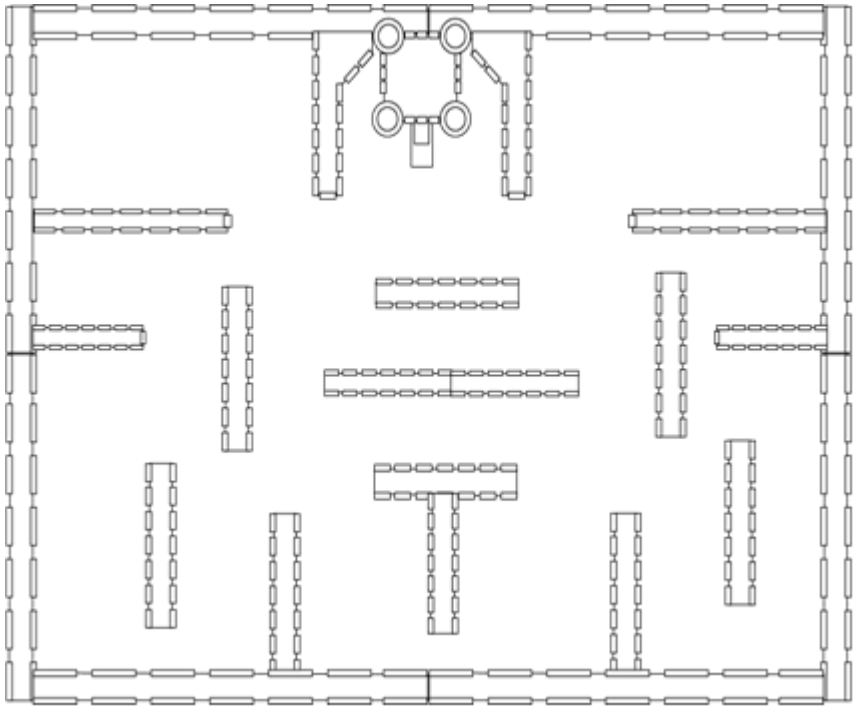
Storyboard Tahap Satu



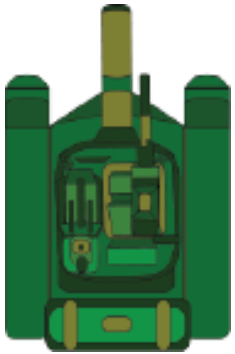
Storyboard Tahap Dua



Storyboard Tahap Akhir

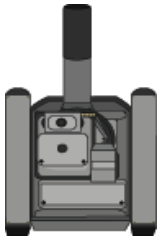
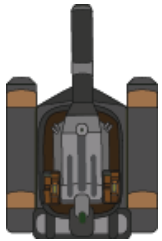
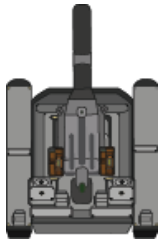


Deskripsi Karakter (*Player*)





Deskripsi Karakter (Musuh)



Komponen Power-up

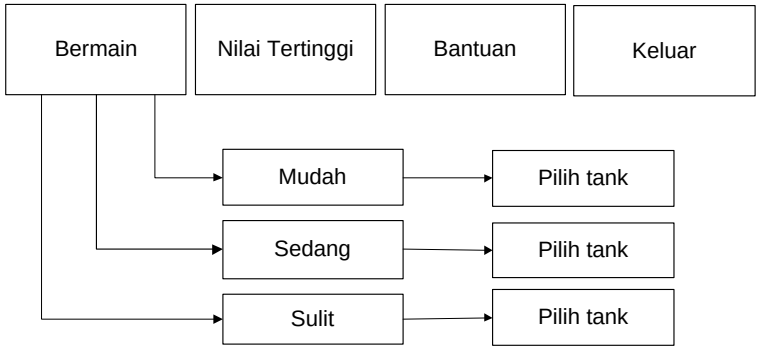




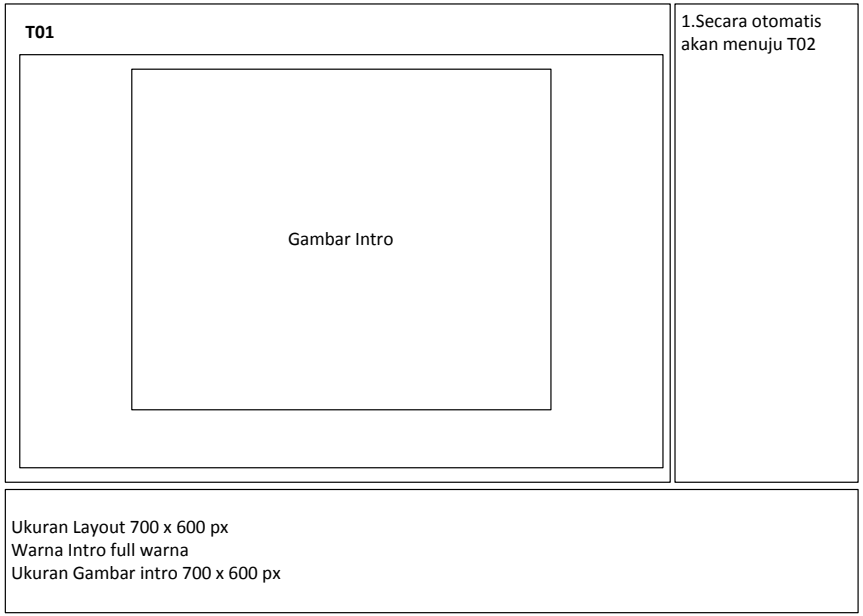




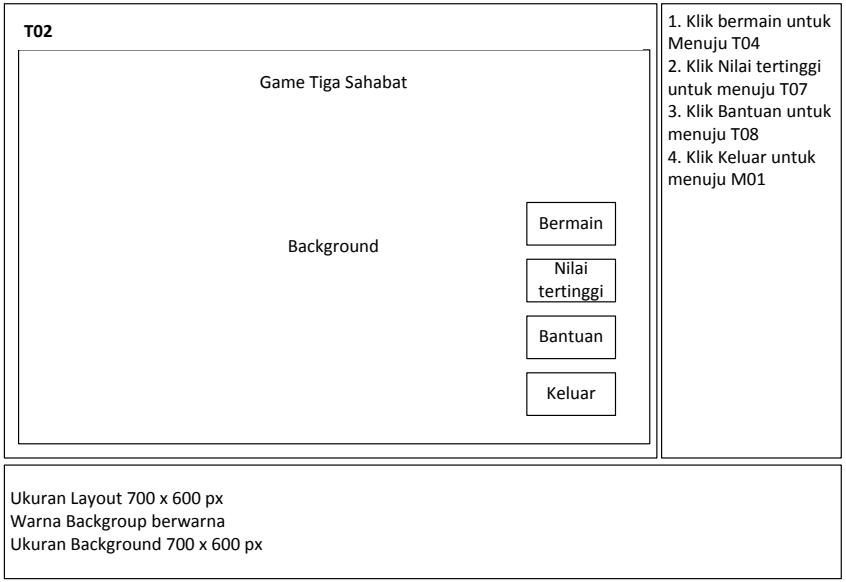
Perancangan Struktur Menu



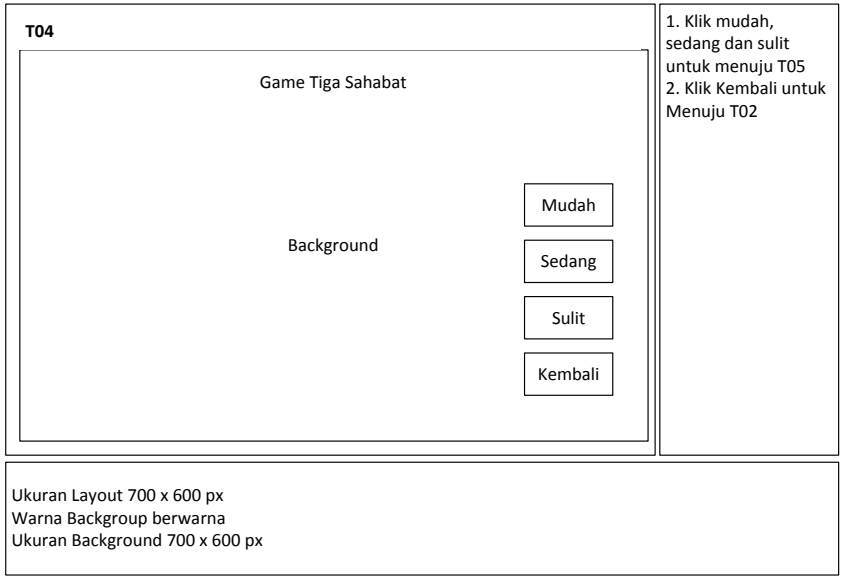
Perancangan Antarmuka (Intro *Game*)



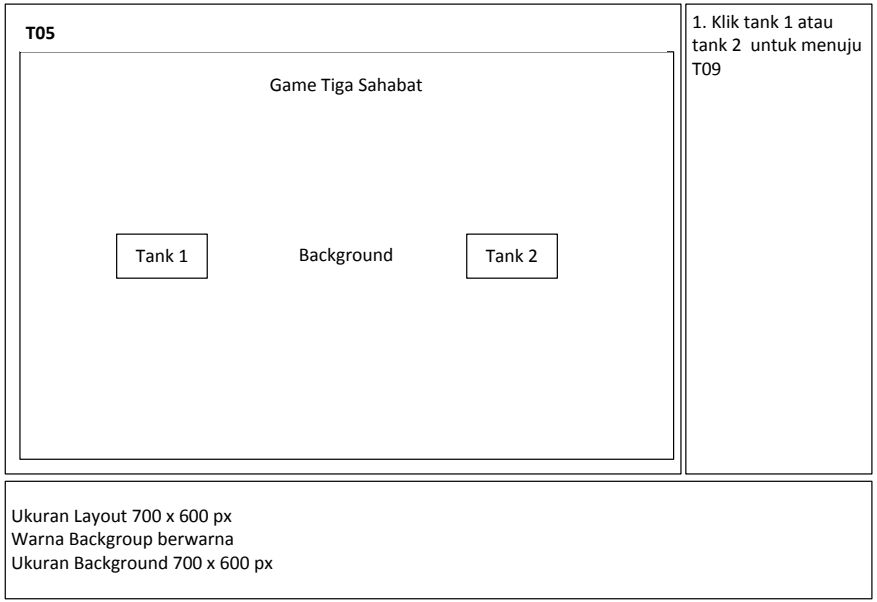
Perancangan Antarmuka (Menu Utama)



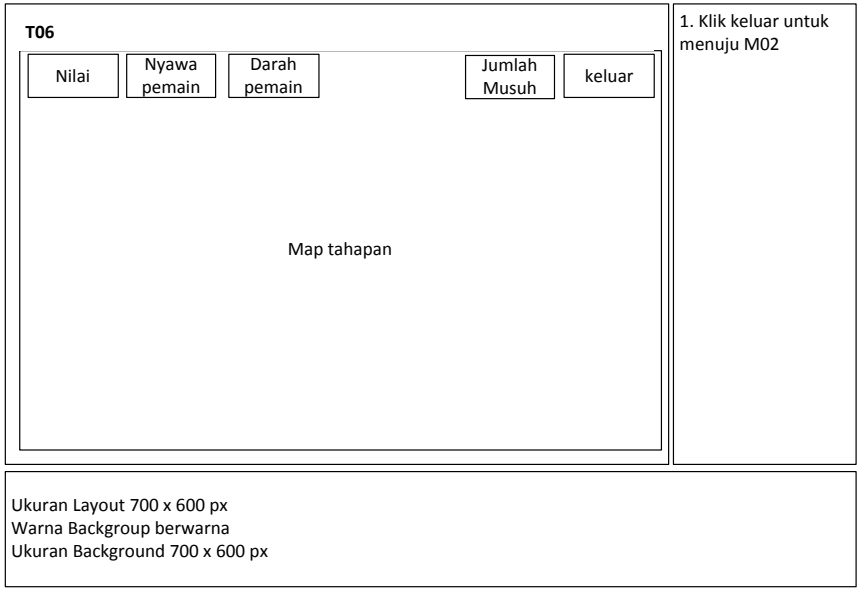
Perancangan Antarmuka Pilih Level



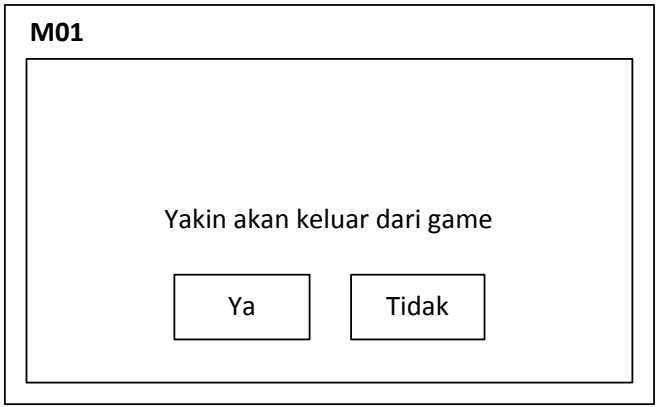
Perancangan Antarmuka Pilih Tank



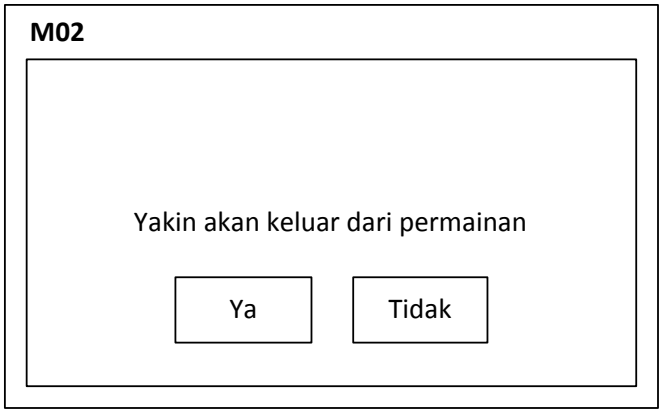
Perancangan Antarmuka Bermain



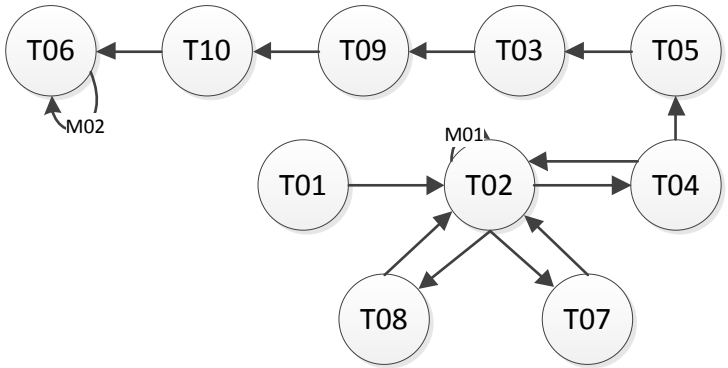
Perancangan Pesan Keluar Dari Game



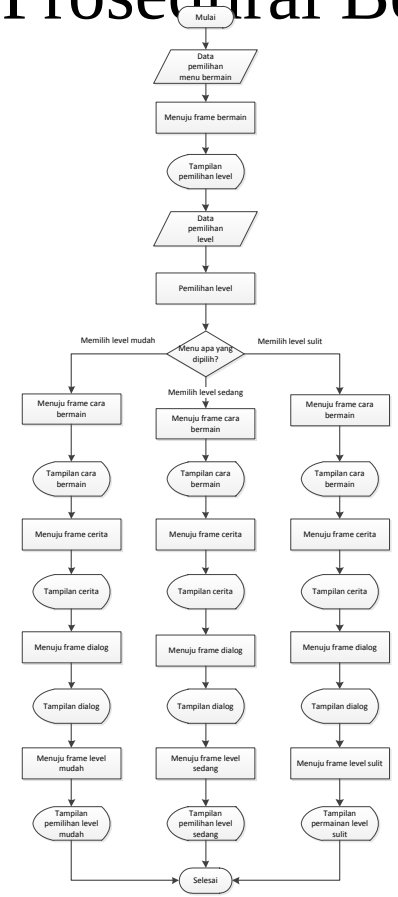
Perancangan Pesan Keluar Dari Permainan



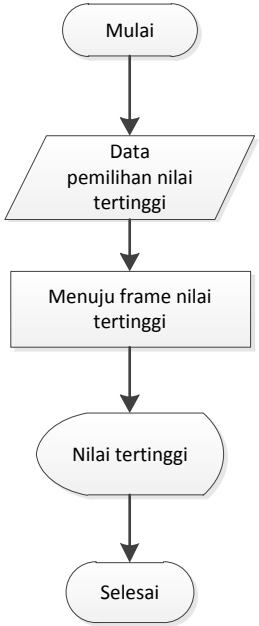
Jaringan Semantik



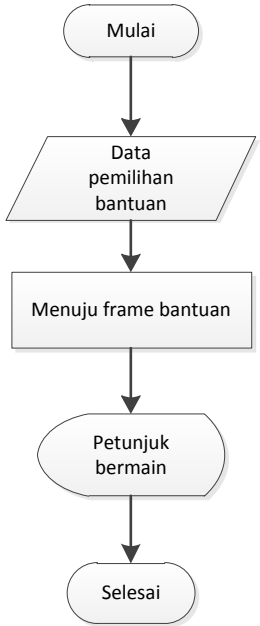
Perancangan Prosedural Bermain



Perancangan Prosedural Nilai Tertinggi



Perancangan Prosedural Bantuan



Pengujian

1. Pengujian Alpha
   - ❖ Pengujian White box
   - ❖ Pengujian Black box
2. Pengujian Beta
   - ❖ Kuesioner

Pengujian Alpha

No	Komponen Yang Diuji	Skenario Pengujian	Jenis Pengujian
1	Gerak Musuh	Penelusuran Algoritma A*	White box
2	Menu Utama	Memilih Tombol Bermain	Black box
		Memilih Tombol Nilai Tertinggi	Black box
		Memilih Tombol Bantuan	Black box
		Memilih Tombol Keluar	Black box
3	Cerita	Memilh Tombol lewati	Black box
		Memilih Tombol Berikutnya	Black box
		MemilihTombol sebelumnya	Black box
4	Bermain	Memilih Tombol Mudah	Black box
		Memilih Tombol Sedang	Black box
		Memilih Tombol Sulit	Black box
5	Gerak Karakter	Bergerak ke atas	Black box
		Bergerak ke bawah	Black box
		Bergerak ke kiri	Black box
		Bergerek ke kanan	Black box
		Menembak	Black box
		Nyawa	Black box
		Darah	Black box
6	Level	Memilih Tank	Black box
		Memilih Tombol Lewati	Black box
7	Memainkan Permainan	Memilih Tombol Keluar	Black box
8	Keluar Permainan	Memilih Tombol YA	Black box
		Memilih Tombol TIDAK	Black box
9	Nilai Tertinggi	Memilih Tombol Kembali	Black box
10	Bantuan	Memilih Tombol Kembali	Black box
11	Keluar Game	Memilih Tombol YA	Black box
		Memilih Tombol TIDAK	Black box

Pengujian Beta

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Setuju	Biasa Saja	Tidak Setuju
1	Apakah setelah memainkan game ini, anda menjadi tertarik untuk memainkannya lagi			
2	Apakah menurut anda tampilan game ini sudah menarik			
3	Apakah menurut anda, cerita dalam game membuat lebih menyenangkan			
4	Apakah game ini mudah untuk dimainkan			
5	Apakah anda kesulitan dalam mengalahkan tank lawan			

Hasil Pengujian Beta

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Hasil Presentase	Keterangan
1	Apakah setelah memainkan game ini, anda menjadi tertarik untuk memainkannya lagi	64%	Biasa Saja
2	Apakah menurut anda tampilan game ini sudah menarik	63,33%	Biasa Saja
3	Apakah menurut anda, cerita dalam game membuat lebih menyenangkan	84,44%	Setuju
4	Apakah game ini mudah untuk dimainkan	65,55%	Biasa Saja
5	Apakah anda kesulitan dalam mengalahkan tank lawan	58,88%	Biasa Saja

Kesimpulan dan Sarah

1. Kesimpulan
    - Melengkapi konsep *game battle city*
    - Cukup mudah untuk dimainkan
    - Dapat menjadi alternatif sarana hiburan
2. Saran
    - Musuh dapat lebih cerdas
    - Kecepatan pada setiap tahapan berubah
    - Setiap tahapan mempunyai musuh yang beragam

Demo Program

Terima Kasih

