

LAPORAN MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

PENGEMBANGAN *GAME ANDROID* 2 DIMENSI

KUTARA “KULINER NUSANTARA”

CV. GAMA PUTRA SANTOSA



Oleh : Quincy Tim

Achmad Nur Hafizh 1800018230

Muhammad Alfikri 1800018249

Girindra Sulistiyo Wardoyo 1800018211

Muhammad Aditya Wahyu S 1800018055

PROGRAM STUDI STRATA SATU INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2022

HALAMAN PERSETUJUAN MITRA/CLIENT

Laporan Manajemen Proyek Teknologi Informasi ini telah disetujui
sebagai proses pengajuan seminar bagi

QUINCY

Achmad Nur Hafizh	1800018230	(Ketua, <i>Game Designer, Tester</i>)
Muhammad Alfikri	1800018249	(<i>Programmer</i>)
Girindra Sulistiyo Wardoyo	1800018211	(<i>UI/UX Design & Bendahara</i>)
Muhammad Aditya Wahyu S	1800018055	(<i>2D Artist & Sekretaris</i>)

CV. Gama Putra Santosa

Realisasi Waktu Pelaksanaan 14 Minggu

Yogyakarta, 23 Juli 2022

Menyetujui,
Project Manager

CV. Gama Putra Santosa

The image shows a handwritten signature in black ink over a red and blue logo. The logo consists of a stylized red flower-like shape next to the letters 'GPS' in blue.

M. Arief Supriyadi, S.T.


HALAMAN PENGESAHAN

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

PENGEMBANGAN GAME ANDROID

Achmad Nur Hafizh	1800018230	(Ketua, Game Designer, Tester)
Muhammad Alfikri	1800018249	(Programmer)
Girindra Sulistiyo Wardoyo	1800018211	(UI/UX Design & Bendahara)
Daffa Rachmad Budi S	1800018294	(Bendahara & Tester)
Muhammad Aditya Wahyu S	1800018055	(2D Artist & Sekretaris)

PEMBIMBING : Bambang Robiin, S.T., M.T.
197907202005011002.



28/08/2022

PENGUJI : Ika Arfiani, S.T., M.Cs.
60160951


16/08/2022

Yogyakarta, 15 Agustus 2022

Kaprodi S1 Informatika


Nur Rochmah Dyan Puj Astuti, S.T,M.Kom.
NIP 197608192005012001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat limpahan rahmat, taufiq dan hidayahNya yang mana telah melimpahkan iman, ihsan, islam dan kesehatan. Shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sehingga Tim Quincy dapat menyelesaikan Laporan Manajemen Proyek Teknologi Informasi dengan Judul "**Pengembangan *Game android 2 Dimensi***". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melengkapi nilai mata kuliah Manajemen Proyek Teknologi Informasi di Program Studi Strata Satu Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.

Selama penulisan Laporan Manajemen Tugas Proyek ini, Tim Quincy mendapat banyak bantuan tenaga, materi, informasi, waktu, maupun motivasi yang tidak terhingga dari berbagai pihak. Karena itu dengan ketelusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Bambang Robiin S.T.,M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk menyelesaikan laporan manajemen tugas proyek ini.
2. Ibu Nur Rochmah Dyah Pujiastuti, S.T., M.Kom. selaku Ketua Prodi Strata Satu Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan.
3. Bapak Nuril Anwar, S.T., M.Kom. selaku Koordinator Manajemen Tugas Proyek.
4. Ari Hadiyanto, A.Md. selaku Manager dari CV. Gama Putra Santosa

Kami menyadari, bahwa laporan manajemen proyek teknologi informasi yang kami buat ini masih jauh dari kata sempurna baik segi penyusunan, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna sebagai acuan agar penulis bisa lebih baik lagi di masa mendatang.

Semoga laporan kerja praktik ini bisa menambah wawasan para pembaca dan bisa bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 22 Juli 2022



Achmad Nur Hafiz

1800018230

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN MITRA/CLIENT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SOURCECODE	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. <i>Latar Belakang</i>	1
B. <i>Personel Yang Terlibat</i>	2
C. <i>Proses Mendapatkan Proyek</i>	2
D. <i>Deskripsi Perencanaan Proyek</i>	3
BAB II GAMBARAN INSTANSI	4
A. <i>Gambaran Umum</i>	4
B. <i>Struktur Organisasi</i>	6
C. <i>Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik</i>	7
D. <i>Gambaran Sistem</i>	8
BAB III RENCANA MPTI	9
A. <i>Rencana Pembagian Tugas</i>	9
B. <i>Perancangan Sistem</i>	9
C. <i>Kesepakatan Proyek</i>	14
D. <i>Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek</i>	16
BAB IV PELAKSANAAN MPTI	17
A. <i>Realisasi Pembagian Tugas</i>	17
B. <i>Realisasi Jadwal Pelaksanaan</i>	47
C. <i>Keberlanjutan Proyek</i>	48
BAB V PENUTUP	49
A. <i>Kesimpulan</i>	49
B. <i>Saran</i>	49

DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51
<i>A. Proposal MPTI</i>	<i>51</i>
<i>B. Surat Kontrak / MoU Kerja MPTI dengan Mitra/Client</i>	<i>57</i>
<i>C. Log Book Sudah Terisi minimal 7x</i>	<i>61</i>
<i>D. Dokumentasi MPTI</i>	<i>64</i>
<i>E. Tools : Source code</i>	<i>65</i>

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Struktur Organisasi</i>	6
<i>Gambar 3.1 Gambaran Permainan</i>	11
<i>Gambar 3.2 Flowchart game</i>	12
<i>Gambar 3.3 HIPO diagram</i>	12
<i>Gambar 3.4 Desain User Interface</i>	13
<i>Gambar 3.5 Desain Main Menu</i>	14
<i>Gambar 3.6 Desain Menu</i>	14
<i>Gambar 4.1.1 Gambaran Permainan</i>	19
<i>Gambar 4.1.2 Flowchart Game</i>	20
<i>Gambar 4.1.3 HIPO diagram</i>	20
<i>Gambar 4.1.4 Asset Gudeg</i>	22
<i>Gambar 4.1.5 Asset sate Padang</i>	22
<i>Gambar 4.1.6 Desain User Interface</i>	23
<i>Gambar 4.1.7 Desain Main Menu</i>	23
<i>Gambar 4.1.8 Desain Menu</i>	24
<i>Gambar 4.1.9, Gameplay</i>	24
<i>Gambar 4.4.1 Logo Tim</i>	27
<i>Gambar 4.4.2 Design UI/UX</i>	28
<i>Gambar 4.4.3 Tampilan Menu Utama</i>	29
<i>Gambar 4.4.4 Tampilan Game Play</i>	29
<i>Gambar 4.4.5 Memu Pause</i>	30
<i>Gambar 4.5.1 Tampilan Menu</i>	30
<i>Gambar 4.5.2 Source Code Menu</i>	31
<i>Gambar 4.5.4 Source Code Game Manager</i>	32
<i>Gambar 4.5.5 Scane Pause Menu</i>	32
<i>Gambar 4.5.6 Source Code Bomb</i>	33
<i>Gambar 4.5.7 Source Code Blade</i>	34
<i>Gambar 4.5.8 Scene Rigitbody</i>	34
<i>Gambar 4.5.9 Source Code Rigitbody</i>	35

<i>Gambar 4.6.1 Asset Button</i>	<i>35</i>
<i>Tabel 4.6.2 Asset Makanan Gado-gado</i>	<i>37</i>
<i>Tabel 4.6.3 Asset Makanan Gudeg</i>	<i>39</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1 Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek.....</i>	<i>16</i>
<i>Tabel 4.3.1 Rencana Pemasukan Dana</i>	<i>26</i>
<i>Tabel 4.3.2 Rencana Pengeluaran Dana</i>	<i>26</i>
<i>Tabel 4.3.3, Pembagian Gaji Anggota Tim.....</i>	<i>26</i>
<i>Tabel 4.3.4, Black Box Test.....</i>	<i>27</i>
<i>Tabel 4.6.2 Asset Makanan Gado-gado</i>	<i>37</i>
<i>Tabel 4.6.3 Asset Makanan Gudeg</i>	<i>39</i>
<i>Tabel 4.6.4 Asset Makanan Lumpia</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 4.6.5 Asset Makanan Rawon</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 4.6.6 Asset Makanan Patin Bakar</i>	<i>41</i>
<i>Tabel 4.6.7 Asset Makanan Ketupat Kandangan.....</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 4.6.8 Asset Makanan Soto Banjar</i>	<i>43</i>
<i>Tabel 4.6.9 Asset Makanan Bika Ambon.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 4.6.10 Asset Makanan Sate Padang.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabel 4.6.11 Asset Makanan Rendang.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabel 4.6.12 Asset Makanan Pempek</i>	<i>47</i>

DAFTAR SOURCECODE

a.	<i>Source Code Pause.cs</i>	65
b.	<i>Source Code Bomb.cs</i>	66
c.	<i>Source Code Blade.cs</i>	66
d.	<i>Source Code Object.cs</i>	68
e.	<i>Souce Code Tombol.cs</i>	69
f.	<i>Source Code Game Manager.cs</i>	70