

TAJUK PROJEK
APLIKASI PERMAINAN MENCARI BARANG YANG
TERSEMBUNYI

Nur Diyanah Zahirah Binti Romezal Januar, Rodziah Binti Latih

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM
Bangi,, Selangor Darul Ehsan, Malaysia*

Abstrak

Aplikasi mudah alih permainan cari barang tersembunyi adalah permainan yang bertemakan tradisional yang akan diselitkan sejarah dari tempat - tempat pelancongan itu, makanan tradisional dan banyak lagi. Pada masa kini telah ada beberapa aplikasi untuk membantu mencari barang yang tersembunyi. Namun aplikasi ini hanya setakat membekalkan maklumat ringkas dan gambar yang merupakan tempat pelancongan. Sehubungan dengan itu, objektif aplikasi mudah alih kajian ini bertujuan membangunkan permainan bertemakan tradisional ini agar dapat menarik perhatian semua pengguna. Aplikasi mudah alih ini menyediakan pelbagai maklumat ringkas seperti gambar mengenai latar belakang permainan dan tempat pelancongan yang ada Di Malaysia. Dalam metodologi, kajian ini akan menggunakan dua kaedah iaitu menilai semula aplikasi mudah alih yang sedia ada tentang permainan mencari barang yang tersembunyi, kemudiannya ditambah dengan nama - nama makanan, tempat dan barang yang jarang pemain dengar. Kaedah soal selidik kepada pemain khususnya menggunakan borang Google untuk pengajian aplikasi yang dibangunkan. Aplikasi ini dibangunkan menggunakan Unity.

Pengenalan

Aplikasi mudah alih permainan merupakan permainan yang menyeronokkan kerana ia boleh menghilangkan tekanan dan menghiburkan. Di dalam permainan tersebut, mempunyai latar belakang dan gambar permainan tradisional yang ada di Malaysia.

Selain itu, barang - barang yang tersembunyi pula merupakan permainan tradisional. Di dalam permainan tersebut mempunyai peringkat senang dan susah supaya permainan itu lebih menyeronokkan.

Setiap pengakhiran peringkat permainan tersebut akan juga diselitkan tentang permainan tradisional. Contohnya permainan tradisional ialah gasing, batu seremban, congkak dan banyak lagi.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif projek ini adalah untuk membangunkan satu permainan mencari barang tersembunyi dengan tema tradisi Melayu.

- I. Mengenal pasti permainan itu dapat memberi banyak maklumat tentang tradisional. Mereka bentuk satu aplikasi permainan yang lebih menyeronokkan.
- II. Menguji penggunaan aplikasi mudah alih bagi membantu permainan tersebut dimainkan. Projek ini akan fokus kepada elemen permainan tradisional seperti congkak , batu seremban , guli , gasing dan sebagainya.
- III. Projek ini juga memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik pada berbagai perangkat dan sistem operasi.

SKOP

Projek ini akan fokus kepada elemen permainan tradisional seperti congkak , batu seremban , guli , gasing dan sebagainya. Projek ini juga memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik pada berbagai perangkat dan sistem operasi. Selain itu, perlu mempertimbangkan juga bagaimana aplikasi dapat mempromosikan kebudayaan lokal dan melestarikan permainan tradisional.

Fasa Analisis

Fasa ini bertujuan untuk menganalisis keperluan dan perisian bagi membangunkan aplikasi permainan cari barang tersembunyi.

Fasa Reka Bentuk

Reka bentuk antara muka dilaksanakan dalam fasa ini. Reka bentuk yang dihasilkan bagi aplikasi permainan cari barang tersembunyi mestilah sesuai dan menepati keperluan serta mudah difahami oleh pemain.

Fasa Pelaksanaan

Dalam Fasa ini merupakan fasa dimana aplikasi dibina menggunakan perisian Unity yang dipilih. Dalam fasa ini, pelaksanaan fungsi aplikasi permainan cari barang tersembunyi dibina mengikut spesifikasi keperluan sistem.

Fasa Pengujian

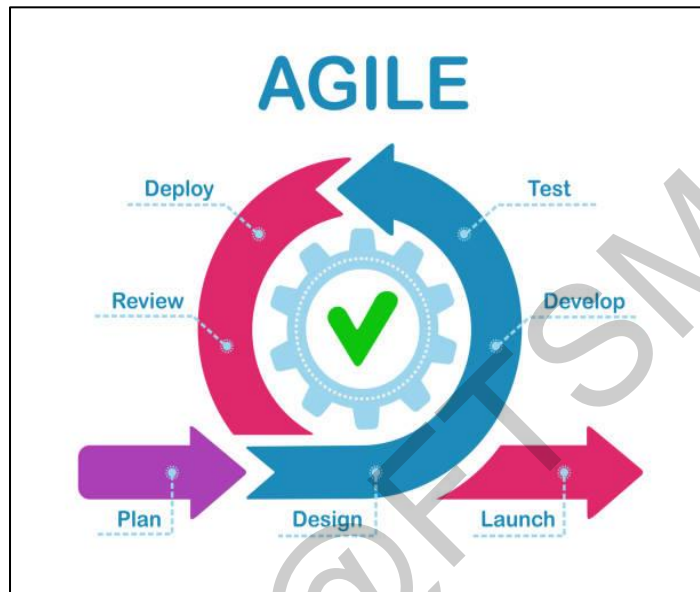
Fasa pengujian merupakan fasa yang penting dalam metodologi ini. Hal ini kerana, masalah yang terdapat di dalam aplikasi permainan cari barang tersembunyi dapat dikenalpasti dan dibaiki dengan pantas disebabkan oleh pengujian yang berterusan pada setiap peringkat.

Metodologi Kajian

Dalam pembangunan aplikasi mudah alih ini, model proses yang akan digunakan ialah kaedah Agile. Agile ialah kaedah untuk pembangunan perisian dan pengurusan projek. Kaedah ini dijalankan berulang kali. Biasanya juga dipanggil lelaran. Dengan kaedah Agile, proses pembangunan perisian dan pengurusan projek dapat menjadi lebih pantas. Pembangunan perisian tangkas merujuk kepada sekumpulan metodologi pembangunan perisian berdasarkan pembangunan berulang, dimana keperluan dan penyelesaian berkembang melalui kerjasama antara pasukan rentas fungsi yang mengatur sendiri.

Kaedah Agile atau Proses Agile secara amnya menggalakkan proses pengurusan projek yang berdisiplin yang menggalakkan pemeriksaan dan penyesuaian yang kerap, falsafah kepimpinan yang menggalakkan kerja berpasukan, organisasi diri dan akauntabiliti, satu set amalan terbaik kejuruteraan yang bertujuan untuk membolehkan penghantaran

perisian berkualiti tinggi dengan pantas, dan pendekatan perniagaan yang menyelaraskan pembangunan dengan keperluan pelanggan dan matlamat syarikat.



Rajah 1.1 Metodologi Agile

Keputusan dan Perbincangan

Reka bentuk antara muka adalah komponen yang penting dalam sesebuah aplikasi. Antara muka yang menarik dan mesra pengguna dapat meningkatkan tahap kepuasan pengguna semasa menggunakan aplikasi. Setiap antara muka direka berdasarkan prinsip heuristik untuk meningkatkan keberkesannya. Semua antara muka direka melalui perisian Canva.

1.1.1 Antara Muka Laman Utama



Rajah 3.13 Antara muka Laman Utama

Pada antara muka laman utama, pengguna dikehendaki menekan butang “MULA”.

Apabila pengguna menekan butang “MULA”, pengguna akan dibawa ke antara muka mengisi pendaftaran.

1.1.2 Antara Muka Pendaftaran



Rajah 3.14 Antara muka Pendaftaran

Pengguna perlu mendaftar sebagai pengguna untuk permainan ini. Pada antara muka pendaftaran, pengguna dikehendaki untuk mengisi nama. Apabila pengguna menekan butang “Jom Main!”, maklumat yang diisi akan disimpan terus ke pangkalan data dan kemudiannya pengguna akan dibawa ke antara muka laman peringkat.

1.1.3 Antara Muka Laman Peringkat



Rajah 3.15 Antara muka Peringkat

Jika pengguna memilih untuk memulakan permainan dan menekan butang “Mula”, Laman tahap peringkat akan dipaparkan dan pengguna boleh menekan pada tahap yang mereka mahu bermain bermula dari tahap paling bawah iaitu tahap 1.

1.1.4 Antara Muka Mod Permainan



Rajah 3.17 Antara muka Mod Permainan

Pada laman ini, pengguna akan mula bermain permainan yang menggunakan gerak isyarat yang berbeza untuk setiap tahap.

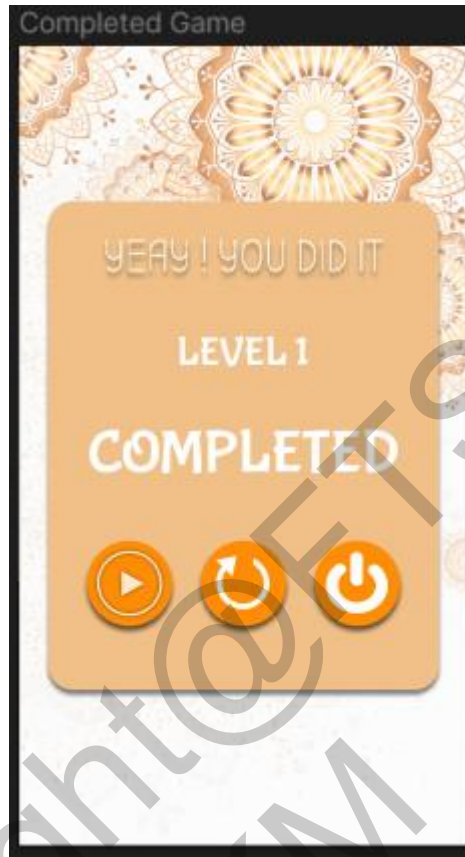
1.1.5 Antara Muka Menu



Rajah 3.18 Antara muka Menu

Pada laman ini, pengguna boleh memilih untuk sambung bermain permainan atau pergi ke tetapan dan keluar untuk keluar dari permainan ini.

1.1.6 Antara Muka Menyelesaikan Masalah



Rajah 3.19 Antara muka Menyelesaikan Permainan

Selepas selesai bermain permainan, pengguna akan diberi pilihan sama ada mahu meneruskan permainan, mengulang tahap, ataupun kembali ke Laman Utama.

1.1.7 Antara Muka Laman Maklumat



Rajah 3.20 Antara muka Laman Maklumat

Pada laman ini, pengguna boleh faham tentang setiap permainan tradisional yang dipaparkan di dalam Laman Maklumat.

1.1.8 Antara Muka Laman Keluar



Rajah 3.21 Antara muka Menyelesaikan Permainan

Di laman ini, Pengguna boleh memilih butang “Ya” atau “Tidak” untuk sambung bermain atau keluar daripada permainan ini.

Kesimpulan

Secara keseluruhan bab ini menjelaskan tentang spesifikasi reka bentuk yang digunakan untuk menghasilkan sistem permainan ini. Spesifikasi reka bentuk menggambarkan aliran dan aturan informasi sistem supaya lebih mudah difahami menggunakan model dan rajah yang telah dihasilkan. Spesifikasi reka bentuk juga turut menjelaskan berkaitan kaedah reka bentuk system yang perlu dilaksanakan serta membantu dalam proses penghasilan aplikasi permainan ini.

Dalam bahagian kesimpulan, terdapat beberapa elemen penting yang perlu ada: 1) Ringkasan Hasil Kajian: Ringkaskan hasil kajian yang telah diperoleh dalam bahagian Keputusan dan Perbincangan. Nyatakan secara ringkas apa yang telah dijumpai dan apakah makna di sebalik hasil tersebut, 2) Objektif: Kenalpasti objektif yang telah ditetapkan di bahagian Pengenalan dan jelaskan dalam Kesimpulan jika objektif tersebut telah dicapai atau tidak, 3) Impak dan Implikasi: Jelaskan impak dan implikasi hasil kajian kepada bidang ilmu atau industri yang berkaitan. Nyatakan kepentingan hasil kajian dan bagaimana ia boleh memberi sumbangan kepada pengetahuan sedia ada, 4) Kelemahan dan Cadangan: Sekiranya terdapat kelemahan dalam kajian atau perkara yang dapat diperbaiki, nyatakan dalam Kesimpulan. Berikan juga cadangan untuk kajian masa hadapan yang boleh dilakukan oleh penyelidik lain, 5) Ringkasan Keseluruhan: Berikan ringkasan keseluruhan mengenai maklumat utama yang ingin disampaikan melalui kesimpulan.

Penghargaan

Alhamdulillah, bersyukur ke atas ilahi dengan limpahan rahmat serta nikmat masa, nyawa tenaga yang dianugerahkan kepada saya dapat juga saya menyiapkan tugas ini dengan jayanya.

Pertamanya, saya ingin mendedikasikan ucapan penghargaan ini kepada pensyarah penyelia saya, Dr Rodziah Binti Latih kerana dengan tunjuk ajar serta bimbingan daripadanya membuka ruang untuk saya menyiapkan tugas ini dengan jayanya.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada ibu bapa saya yang memberi saya pemudahcara untuk menyiapkan kerja kursus ini. Mereka telah memberikan saya segala kemudahan dan sokongan moral yang tidak terhingga sampai saya Berjaya menghabiskan tugas ini.

Ucapan penghargaan ini juga saya tujukan kepada rakan-rakan yang banyak memberi peringatan terhadap setiap apa yang saya telah alpa. Mereka membantu saya dengan menjawab setiap pertanyaan yang saya terterakan kepada mereka.

Akhir sekali, saya mengucapkan terima kasih kepada mereka yang terlibat secara langsung atau sebaliknya dalam pembikinan kerja kursus ini. Terima kasih.

RUJUKAN

Ahmad Shahmy Bin Ansary, Azrulhizam Shapi'i (2021). Aplikasi Permainan Kelangsungan hidup.

Chang Jun Jie (2020). Sistem Rondaan Keselamatan Berasaskan Teknologi Sistem Kedudukan Sejagat EZRONDA2.

Elisabeth R. Hayes, Ivan Alex Games (2008). Making Computer Games and Design Thinking A Review of Current Software and Strategies.

Fadila Binti Mohd Yusof, Mohd Rashidy Bin Samsudin (2014). Pembangunan Reka Bentuk Permainan Tradisional Sebagai Alat Bantuan Pengajaran Dan Pembelajaran Prasekolah.

Nur Aleeda Syuhada Binti Amri, Ravie Chandren A/L Muniyadi (2020). Pengunci Pintu Pintar Menggunakan Log Masuk Wifi Berasaskan Internet Pelbagai Perkaras.

Nikolai Tillmann, Jonathan de Halleux, Judith Bishop, Tao Xie, R. Nigel Horspool, Daniel Perelman. Code Hunt: Context-Driven Interactive Gaming for Learning Programming and Software Engineering.

Nur Hafizah Binti Razali, Fariza Binti Khalid (2021). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih dalam Pembelajaran Matematik bagi Pelajar Sekolah Menengah. Volume 6, Issue 6.

Norfarizah Mohd Bakhir, Syafina Azleen binti Che Saludin, Mohd Asyiek Mat Desa,

A. Ghafar Ahmad (2020). PERMAINAN INTERAKTIF GALAH PANJANG:

PEMELIHARAAN PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI PENGGUNAAN

TEKNOLOGI GALAH PANJANG INTERACTIVE GAMES: PRESERVATION OF

TRADITIONAL GAMES THROUGH THE USE OF TECHNOLOGY.

Zuriawati Ahmad Zahari, Mohd Asyiek Mat Desa, Norfarizah Mohd Bakhir (2014).

PERMAINAN TRADISIONAL DAN TEKNOLOGI: PENELITIAN DAN TINJAUAN

TERHADAP PERSEPSI KANAK KANAK.

Nur Diyanah Zahirah Binti Romezal Januar (A186218)

Dr. Rodziah Binti Latih

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,

Universiti Kebangsaan Malaysia