

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNOLOGI ELEKTRO DAN INFORMATIKA CERDAS DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI Kampus ITS Sukolilo, Surabaya, 60111 Telp: 031-599994, Fax: 031-5964965, PABX: 1278 http://www.its.ac.id/si , email: sisteminformasi@is.its.ac.id
---	---

FP-07	Formulir Revisi Sidang Hasil Tugas Akhir Program Studi Sarjana Sistem Informasi
--------------	--

Data Mahasiswa	
NRP	: 05211640000060
Nama Lengkap	: Rezky Ameron
Data Tugas Akhir	
Laboratorium	: <input type="checkbox"/> ADDI <input type="checkbox"/> MSI <input type="checkbox"/> SE <input checked="" type="checkbox"/> IKTI <input type="checkbox"/> RDIB <input type="checkbox"/> Lintas Lab.
Judul	: RANCANG BANGUN PROTOTYPE APLIKASI PERMAINAN EDUKASI BERGENRE PERMAINAN PERAN DENGAN PENERAPAN GAMIFIKASI
Tanggal Sidang	: 10/07/2020
Catatan Revisi	
:	<p>Judul: If using Bahasa, maka gunakan kata: Purwarupa instead of prototype</p> <p>Game edukasi ya? Kenapa ada unsur gamifikasi ya? Saya merasa ini game edukasi seperti pada umumnya. Mohon berikan justifikasi bahwa memang benar ada unsur gamifikasi dalam game ini.</p> <p>Latar Belakang: tidak ada kaitannya antara paragraf 2 dengan 3. Malah nyambungnya antara paragraf 2 ke 5. Baru seharusnya ke paragraf 3 dan 4.</p> <p>Paragraf 7 langsung berbicara Genre Role-Playing Game (Permainan Peran). Harusnya jenis permainan seperti apa itu bergantung dengan masalah yang ada. Bukan ditetapkan di awal. Untuk itulah harusnya RPG ini munculnya setelah Anda melakukan requirment engineering sama halnya dengan konsep game engine tidak bisa ditetapkan di awal. Karena sangat bergantung pada system requirementnya.</p> <p>Rumusan Masalah menyinggung game engine GameMaker? Padahal tidak disinggung sama sekali di bagian Latar Belakang. Ingat Rumusan Masalah itu adalah perumusan masalah atas apa yang dipaparkan dalam Latar Belakang. Ketika di Latar Belakang tidak membahas, kok tetiba muncul di Rumusan Masalah. Dan yang namanya engine tidak bisa ditetapkan di awal, harusnya muncul setelah Anda melakukan information gathering.</p> <p>Diagram apa namanya untuk perancang gameplay? Mohon dituliskan. Karena setiap diagram harus jelas fungsinya, dan notasinya pun bea-beda.</p>

Karena ini Tugas Akhir ya, mungkin bisa dijelaskan darimana Anda mendefinisikan Requirements, bukan tiba-tiba menjadi use case.

Use Case juga tidak lengkap, terkesan sangat singkat, skenarionya juga terkesan simpel. Jika analisis tidak tajam, maka akan mempengaruhi hasil akhir.

Mock up didasarkan atas apa?

Sama seperti Anda ketika tadi menjelaskan Instrumen Beta yang diambil dari LQ atau apa istilahnya yakni dengan mengambil 5 saja dari 6 aspek. Ini apa ya justifikasinya?

Mengacu pada metode, saya tidak menemukan tahap produksi di buku TA Anda, tapi langsung masuk ke bab Implementasi. Apakah ini artinya proses produksi ada disini? Karena yang namanya produksi dan implementasi tidak sama.

Termasuk hasil pengujian fungsional langsung ok ok. Prosesnya tidak kelihatan. Bahkan di lampiran saya tidak menemukan.

Pengujian beta menggunakan 5 sample pengguna. Siapa profilnya? Mohon tambahkan pengujian kepada end-user yakni anak SMP minimal 5 siswa.

Diisi Oleh

	:	<input type="checkbox"/>	Dosen Pembimbing 1	<input type="checkbox"/>	Dosen Penguji 1
	:	<input type="checkbox"/>	Dosen Pembimbing 2	<input checked="" type="checkbox"/>	Dosen Penguji 2

Mengetahui/Menyetujui

Pada saat sidang	:	Feby Artwodini	10/07/2020	
Setelah revisi selesai	:	Feby Artwodini	27/07/2020	