

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil Tahun 2010/2011

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME “MARBLE PONGO” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI IPHONE

ABSTRAK

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah *game* kelereng iPhone yang dapat dimainkan pada waktu senggang untuk menghibur dan menerapkan simulasi hukum Fisika. Dengan menggunakan metode *Scrum* di mana melakukan pengembangan aplikasi secara iterasi. Setiap komponen dalam *game* dipecah ke dalam modul-modul terkecil yang dinamakan *product backlog*. Setiap iterasi akan dilakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan yang muncul. Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi *game* bernama Marble Pongo di mesin iPhone yang menerapkan peraturan kelereng tradisional dengan fitur *versus* dan koleksi kelereng. Kesimpulan yang didapatkan adalah aplikasi *game* Marble Pongo dapat menerapkan peraturan umum kelereng dan menghibur *user* dengan simulasi hukum Fisika yang realistis.

Kata Kunci

Game, Kelereng, iPhone