

ABSTRACT

Evan Haryono (01082180033)

USER INTERFACE (UI) PROGRAMMING USING FLUTTER FOR STADIOUS GAME

(xix + 172 pages: 79 figures; 3 tables, 34 program codes, 10 appendices)

PITOO.COOP is a cooperative-based start-up company that aspires to be Indonesia's leading cooperative for game developers. PITOO.COOP is currently working on a multiplayer game product called Stadious, which is a 'true or false' game. The Stadious game would then eventually become PITOO.COOP's first multiplayer game. This game is expected to be used as a 'ice-breaker' game for webinar participants or as an alternative for online learning interactions that are more fun for school students.

In a multiplayer game, the most important factors are intuitiveness and ease of play. A good User Interface has become critical when it comes to user satisfaction and bridging connectivity between the front-end and back-end. Stadious product development is carried out in accordance with Agile methodology and the SCRUM framework. The app was created with Flutter, which uses the Dart programming language, and was tested using the scenario testing and black box testing method.

This paper focuses on User Interface Programming with Flutter. This project focuses on the *pre-alpha* version, which will serve as the initial foundation for the development of the Stadious game's succeeding version. Based on the test results, the created application was able to run all of the expected features in the *pre-alpha* version. With the completion of the foundation created in the *pre-alpha* version, the Stadious game can be further developed by making the UI display more responsive and adaptive so that it can be played on multiple platforms at once.

References: 20 (2003 – 2022)

ABSTRAK

Evan Haryono (01082180033)

USER INTERFACE (UI) PROGRAMING UNTUK GAME STADIOUS MENGUNAKAN FLUTTER

(xix + 172 halaman: 79 gambar; 3 tabel; 34 kode program; 10 lampiran)

PITOO.COOP adalah perusahaan start-up berbasis koperasi yang ingin menjadi koperasi *game* terdepan bagi *game developer* di Indonesia. Saat ini, PITOO.COOP sedang berusaha untuk membangun produk *game multiplayer*, yaitu sebuah permainan '*true or false*' yang bernama Stadious. *Game* Stadious nantinya akan menjadi *game multiplayer* pertama dari PITOO.COOP. *Game* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi interaksi belajar daring yang lebih menyenangkan bagi murid-murid sekolah, maupun digunakan sebagai permainan '*ice-breaker*' bagi peserta webinar.

Untuk sebuah *multiplayer game*, kemudahan bermain dan interaktifitas menjadi nilai penting. Itulah sebabnya *User Interface* (UI) menjadi poin terdepan dalam pengembangan *game* selain berfungsi untuk menjembatani antara aplikasi *front-end* dengan aplikasi *back-end*. Proses pengembangan di lakukan menggunakan metode Agile dengan *framework* SCRUM. Aplikasi akan dibuat dengan Flutter yang menggunakan bahasa pemrograman Dart. Aplikasi yang dibuat akan diuji dengan menggunakan metode *scenario testing* dan *black box testing*.

Makalah ini menitikberatkan pada User Interface Programming menggunakan Fluttter. Proyek ini berfokus pada versi *pre-alpha* yang dapat digunakan sebagai pondasi awal dari pengembangan *game* Stadious versi selanjutnya. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi yang dibuat telah dapat menjalankan semua fitur yang diharapkan pada versi *pre-alpha*. Dengan selesainya pondasi yang dibuat dalam versi *pre-alpha*, *game* Stadious dapat dikembangkan lebih lanjut dengan membuat tampilan UI menjadi lebih responsif dan adaptif agar dapat dimainkan di beberapa *platform* sekaligus.

Refferensi: 20 (2003 – 2022)