

Date 19 Juli 2020

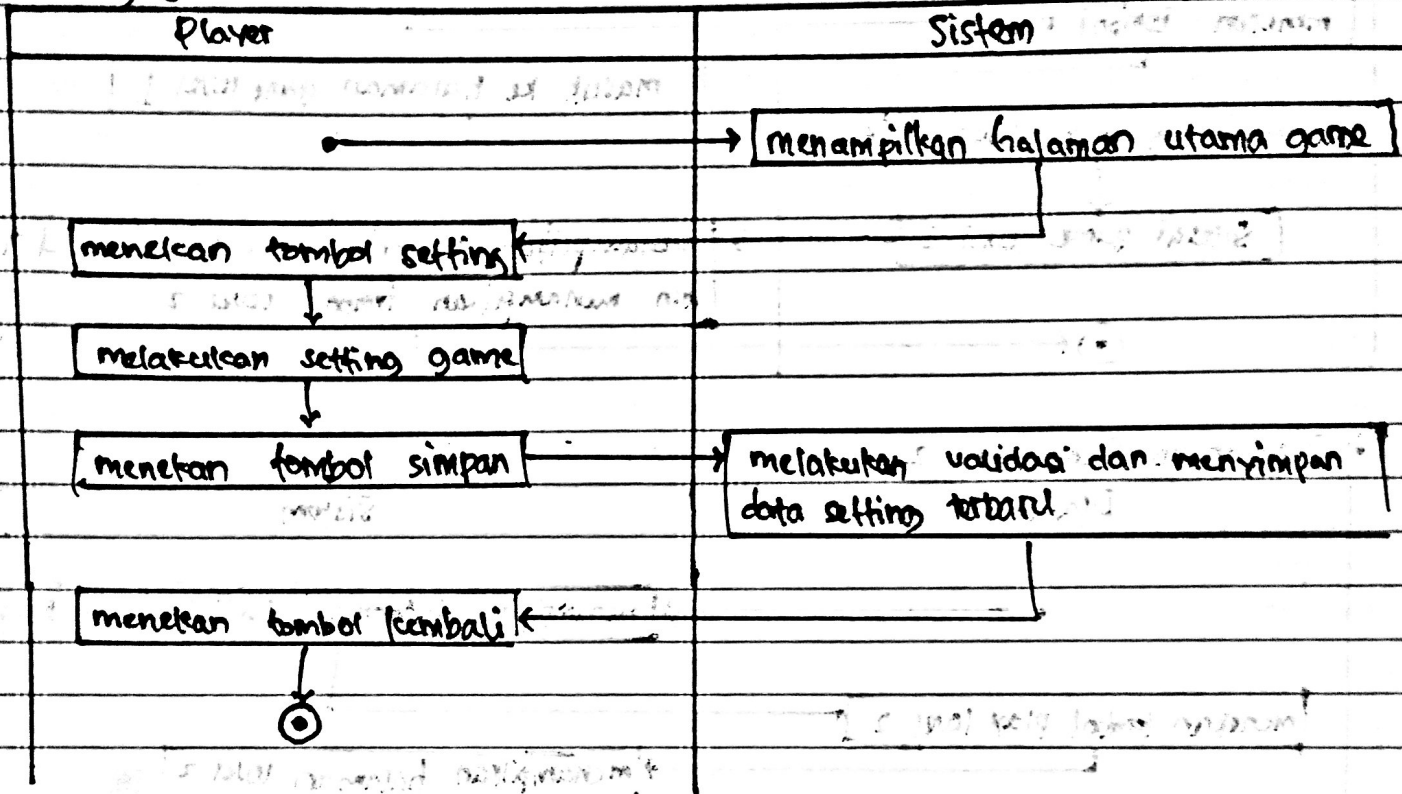
Nama • Maulana Alrif Ihsan

Mata Kuliah • Rekayasa Perangkat Lunak

NIM • 1200180120

Kelas • B

1. Setting game



• Memainkan Game Level 1

Player

Sistem

menampilkan halaman utama game

memilih tombol play

masuk ke halaman game level 1

memainkan game level 1

selesai game level 1

menampilkan pemberitahuan selesai level 1 dan menampilkan tombol level 2

⊙

• Memainkan Game level 2

Player

Sistem

menampilkan informasi level 1 telah selesai

memilih tombol play level 2

menampilkan halaman level 2

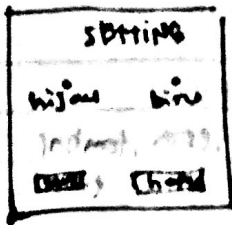
memainkan game level 2

selesai game level 2

menampilkan informasi semua level telah terselesaikan

⊙

2.



Deskripsi :
tampilan ini menunjukkan tampilan setting untuk game.

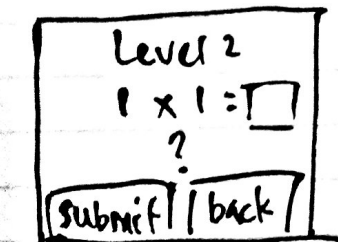
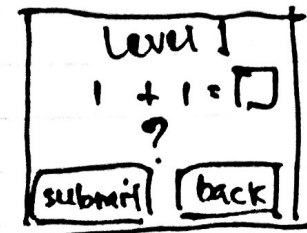
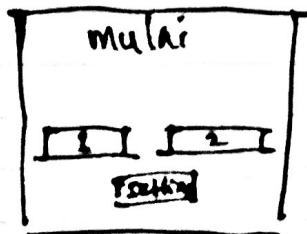
kode mockup :
HS - 01

Komponen :

1. Radio button
2. Save button
3. home button

Fungsi :

1. memilih warna
2. menyimpan
3. kembali ke home
4. menampilkan text



Deskripsi :
halaman utama akan menampilkan level dan setting, lalu level 1 akan menampilkan game yang mudah sedangkan level 2 cukup sulit.

Kode Mockup -
G - 001

Komponen :

1. level button
2. setting button
3. field box
4. submit button
5. back button

Fungsi :

1. memilih level
2. menampilkan halaman setting
3. mengisi jawaban dari pertanyaan
4. mengah jawaban
5. kembali ke halaman utama.

3. Blackbox Testing

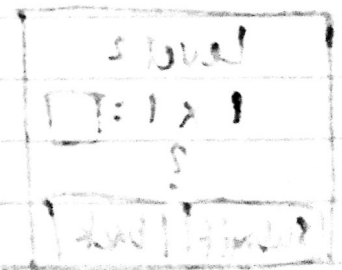
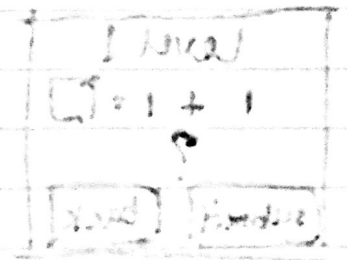
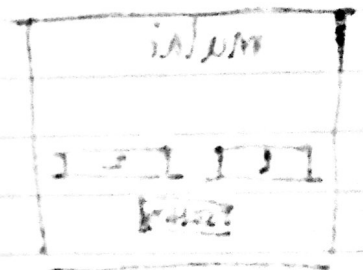
Kode Mockup	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
tb-01	radio button warna hijau dan biru, tombol save dan juga tombol home	memilih warna yang tertera, tombol save dapat menyimpan data yang telah disetting dan tombol home dapat kembali ke halaman utama.
G-001	field box jawaban, level button, submit button, back button	mengisi jawaban dari pertanyaan level 1/2, memilih level untuk permainan tersebut lalu submit button untuk mengunggah jawaban apabila level 1 usai maka akan direkomendasikan ke level 2, back button untuk kembali ke halaman utama.

gambarkan skema
100-2

1. memilih level
2. memilih jawaban
3. klik submit
4. klik back
5. klik home

1. memilih level
2. memilih jawaban

3. klik submit
4. klik back
5. klik home



1. memilih level
2. memilih jawaban
3. klik submit
4. klik back
5. klik home

4. Agile Method adalah sekelompok metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada pengembangan berulang, dimana persyaratan dan solusinya berkembang melalui kolaborasi antara tim lintas fungsi yang mengatur sendiri.

Langkah - langkah :

- perencanaan
- Implementasi
- Test perangkat lunak
- Dokumentasi
- Deployment
- pemeliharaan.