PROYEK PERANGKAT LUNAK

Catalog Board Game



Disusun oleh Kelompok 4 :

1. Habiib Iqbal Sobari (A11.2018.11458)
2. Maheswara Athallah Wijanarko (A11.2018.11464)
3. Muhammad Alful Falakh (A11.2018.11471)
4. Kurnia Rizqi Nur H. (A11.2018.11489)
5. Angga Raga Pala (A11.2018.11607)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2020**

## PROJECT CHARTER

### Nama Proyek

“Aplikasi Catalog Board Game”

### Nama Tim

Kelompok 4

### Tanggal Mulai Proyek

3 Maret 2020

### Tanggal Berakhir Proyek

24 Juli 2020

### Deskripsi Proyek

Board game merupakan game yang dimainkan dengan menggunakan papan. Game ini dapat dimainkan dengan lebih dari 2 orang. Sulitnya mendata pemain dan history dari pemain board game ini menjadi inspirasi aplikasi ini. Aplikasi ini akan digunakan untuk membuat katalog yang berisikan deskripsi board game, leaderboard dan tingkat kesulitan serta history dari game yang ada di katalog. Kemudian hasil dari katalog ini kemudian dapat diexport kedalam bentuk csv.

### Stakeholder

Pemilik : Kelompok 4

Ketua Proyek : Maheswara Athallah Wijanarko

Sistem Analis : Muhammad Alful Falakh

Sistem Design : Kurnia Rizqi Nur Hasani

Programmer : Habiib Iqbal Sobari

Angga Pala Raja

### Logo



## DAFTAR ISI

[PROJECT CHARTER ii](#_Toc69956979)

[1.1. Nama Proyek ii](#_Toc69956980)

[1.2. Nama Tim ii](#_Toc69956981)

[1.3. Tanggal Mulai Proyek ii](#_Toc69956982)

[1.4. Tanggal Berakhir Proyek ii](#_Toc69956983)

[1.5. Deskripsi Proyek ii](#_Toc69956984)

[1.6. Stakeholder ii](#_Toc69956985)

[1.7. Logo ii](#_Toc69956986)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc69956987)

[BAB 1 PROJECT SCOPE STATEMENT 1](#_Toc69956988)

[1.1. Ruang Lingkup 1](#_Toc69956989)

[1.2. Deskkripsi Fungsionalitas 1](#_Toc69956990)

[1.3. Work Breakdown Structure 1](#_Toc69956991)

[1.4. Gantt Chart 2](#_Toc69956992)

[1.5. Penugasan 2](#_Toc69956993)

[BAB II TOOLS 3](#_Toc69956994)

[1. Project Management : Notion 3](#_Toc69956995)

[2. Diagram : Draw.io 3](#_Toc69956996)

[3. Wireframe : Whimsical 4](#_Toc69956997)

[4. Mockup : Figma 21](#_Toc69956998)

## BAB 1 PROJECT SCOPE STATEMENT

### Ruang Lingkup

Aplikasi Board Game Catalog adalah aplikasi yang digunakan untuk mendata history dari permainan board game yang dilakukan user berdasarkan game yang ditentukan admin dan dipilih user. Aplikasi ini dapat membuat leaderboard berdasarkan data yang telah diberikan oleh user. Admin dapat menambah game, dan membuat laporan berdasarkan data yang diperoleh dari aplikasi ke bentuk csv.

### Deskkripsi Fungsionalitas

* Login admin dan login user
* Daftar user
* Katalog board game
* Kategori game
* Membuat data history
* Menambah data game
* Mengganti leaderboard
* Mengexport data

### Work Breakdown Structure

Aplikasi Catalog Board Game

Percobaan

Perencanaan

Desain

Kode

Melakukan Percobaan Aplikasi

Membuat Kode Program

Membuat Desain Aplikasi

Pengumpulan Data dan Informasi

Analisa Kebutuhan

Analisa Kekurangan Aplikasi

### Gantt Chart

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Minggu | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Pengumpulan Data dan Informasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa Kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat Desain Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat Kode Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Melakukan Percobaan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa Kekurangan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

### Penugasan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Role | Nama | Tugas |
| Ketua Proyek | Maheswara Athallah Wijanarko | * Menjadwalkan pelaksanaan proyek * Memantau kerja proyek |
| Sistem Analis | Muhammad Alful Falakh | * Menjelaskan isi dan kebutuhan aplikasi * Menjelaskan cara kerja aplikasi |
| Sistem Design | Kurnia Rizqi Nur Hasani | * Memberikan gambaran design aplikasi |
| Programmer | * Habiib Iqbal Sobari * Angga Pala Raja * Muhammad Alful Falakh * Maheswara Athallah Wijanarko * Kurnia Rizqi Nur Hasani | * Membuat aplikasi yang telah dirancang * Menguji aplikasi |

## BAB II TOOLS

### Project Management : Notion

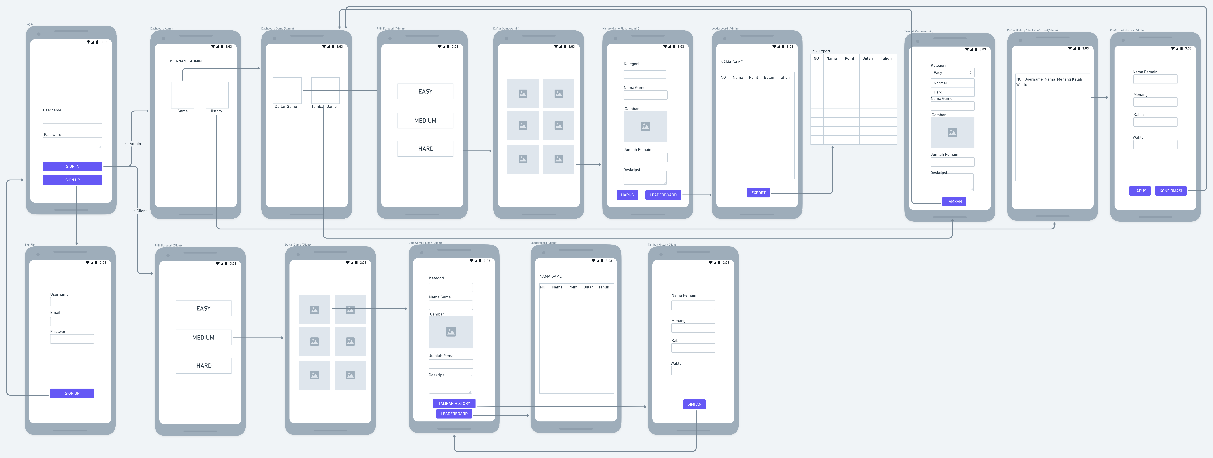
Tools ini dipilih karena kemudahan penggunaan bagi user. Tools ini juga dapat diinstall di android, sehingga memudahkan pengguna dalam melihat progress dan mengupdatenya. Selain itu notion juga memiliki kelebihan lain, yaitu mudah digunakan, tampilan yang sederhana dan mudah dimengerti. Untuk membuat daftar rencana kerja dapat dilakukan dengan menambahkan pekerjaan melalui To-Do kemudian ditambah. Untuk mengedit dapat dilakukan dengan mengklik dan untuk melakukan progress dapat dilakukan dengan melakukan drag pada setiap daftar kerja yang sudah dibuat ke dalam kolom yang sesuai. Notion memiliki kekurangan, yaitu tidak dapat melakukan komunikasi secara langsung pada aplikasinya.



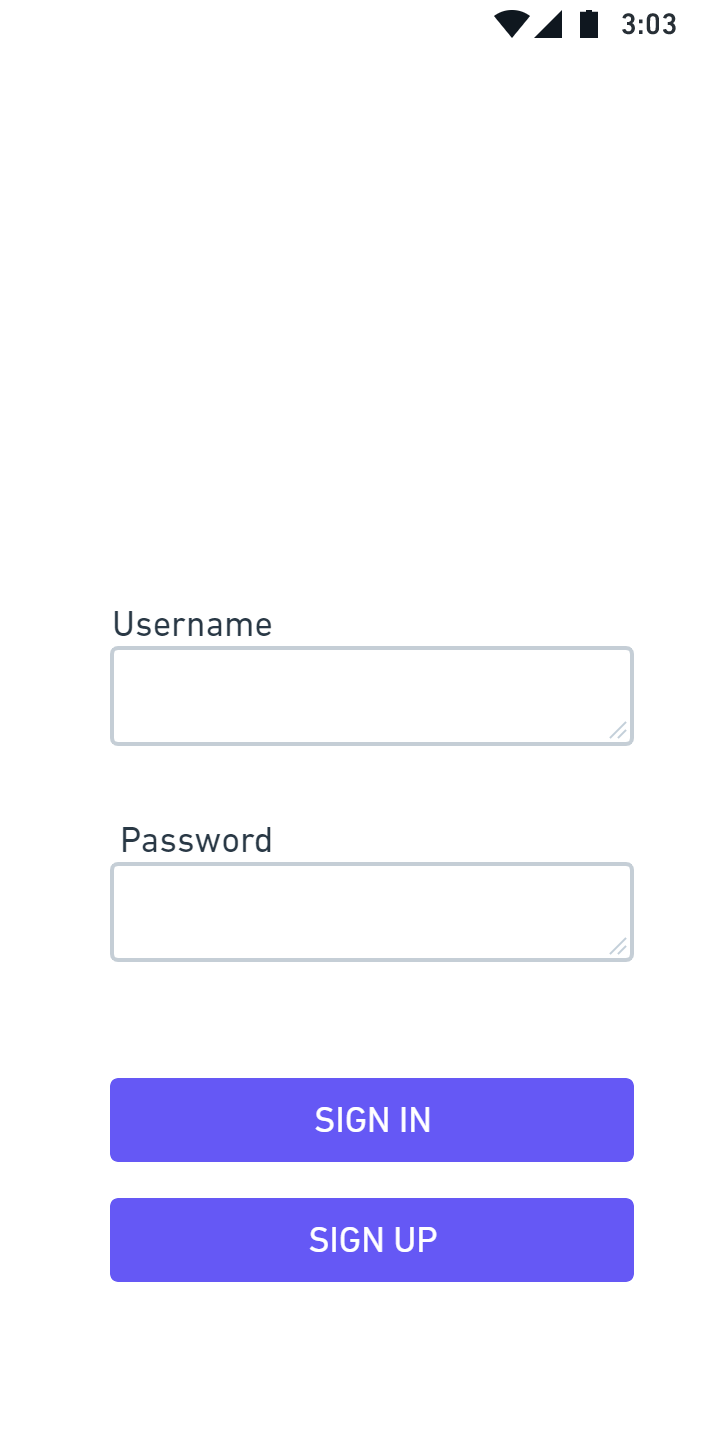
### Diagram : Draw.io

Aplikasi ini dipilih karena mudah diakses dan memiliki banyak jenis uml yang disediakan.

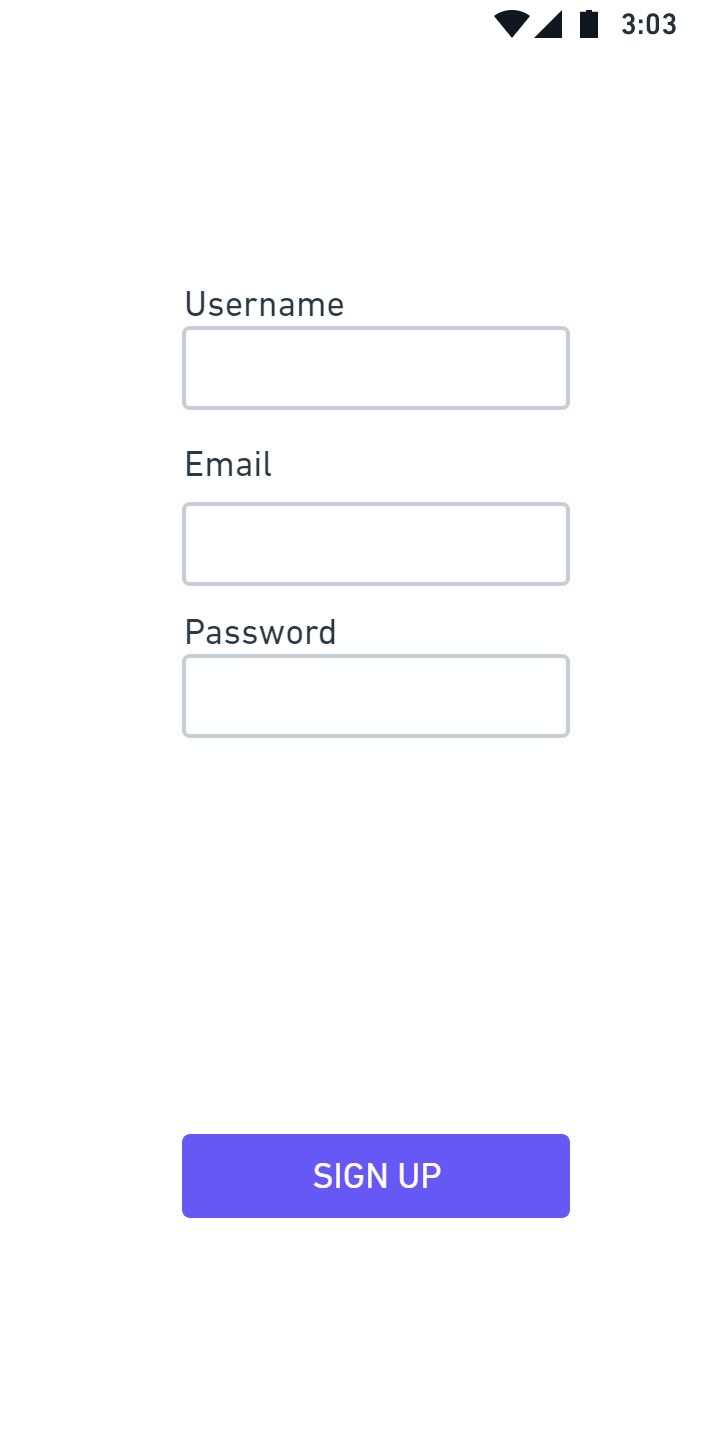
### Wireframe : Whimsical



1. Login



1. Sign Up



1. Dashboard Admin



1. Kategori Game



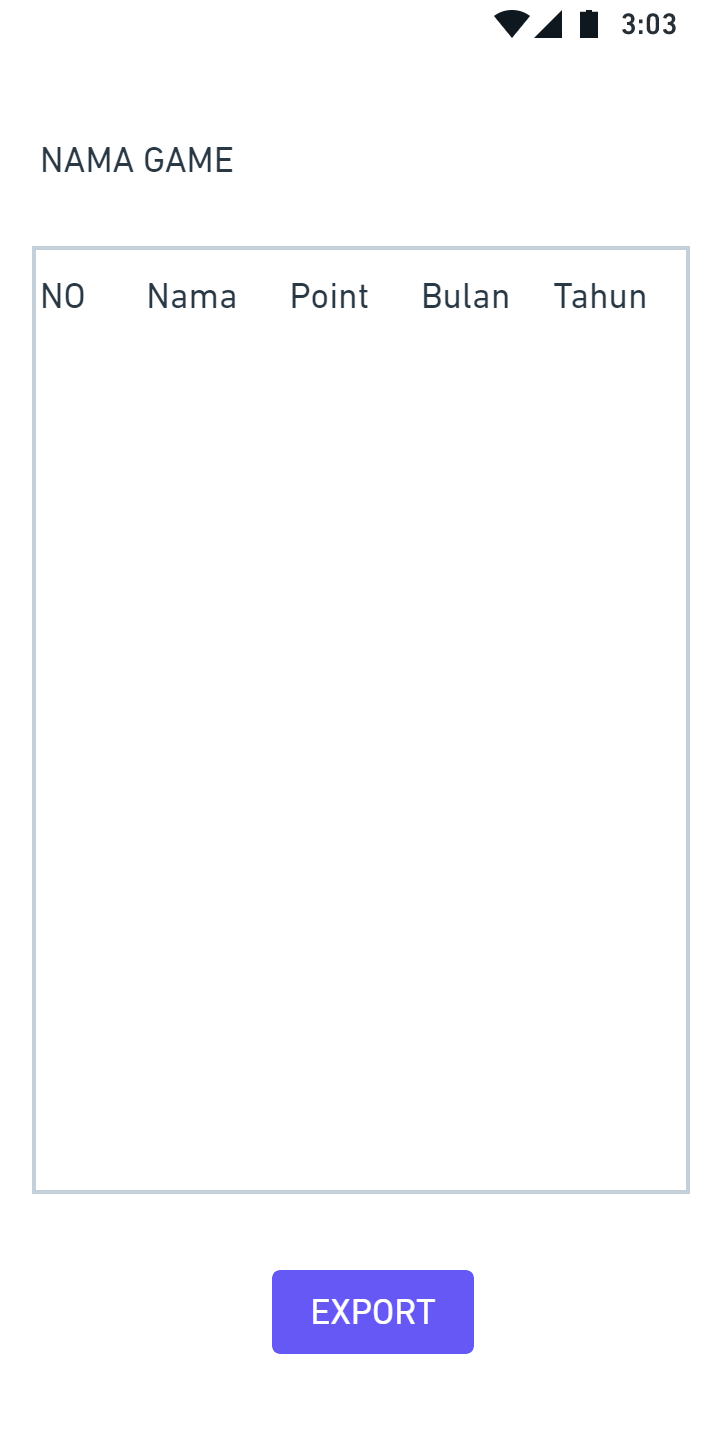
1. Daftar Game



1. Deskripsi Game (Admin)



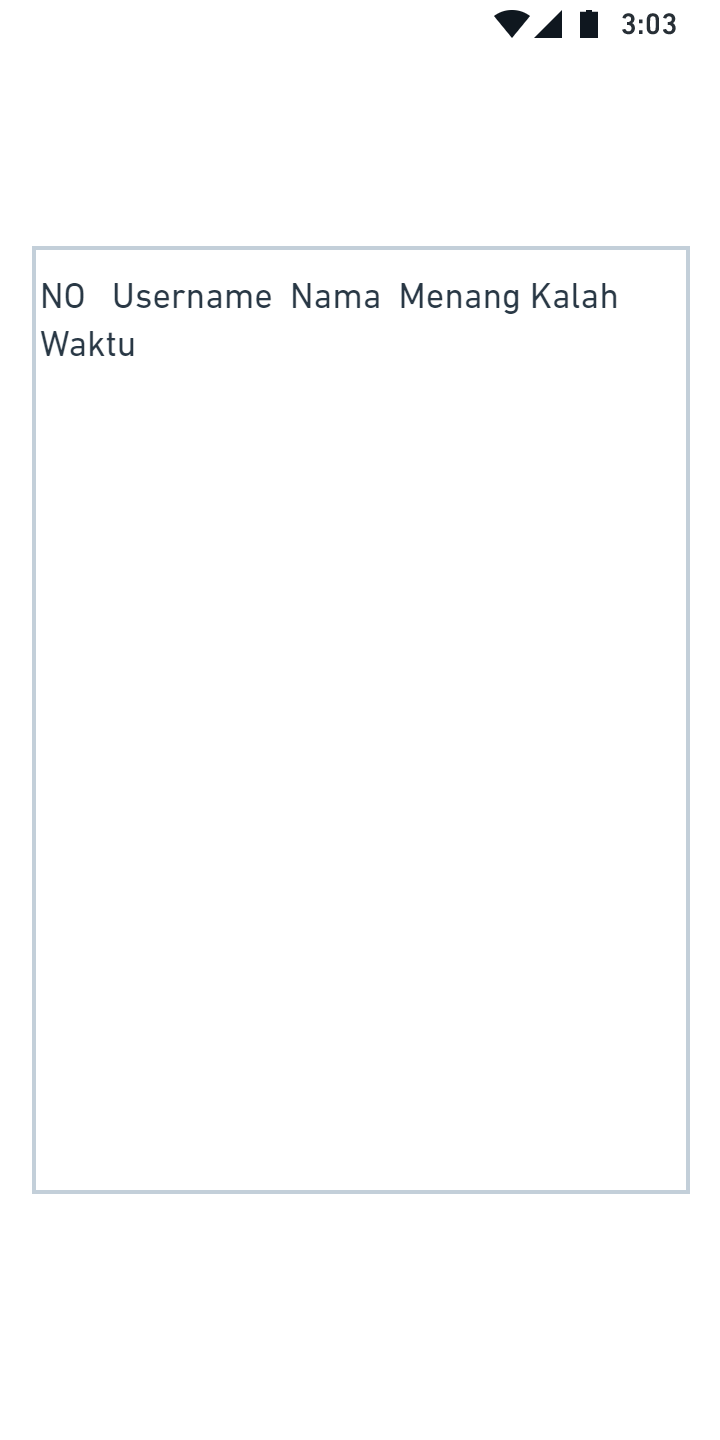
1. Export



1. Tambah Game



1. Leaderboard



1. Konfirmasi Histori



1. Deskripsi Game (User)



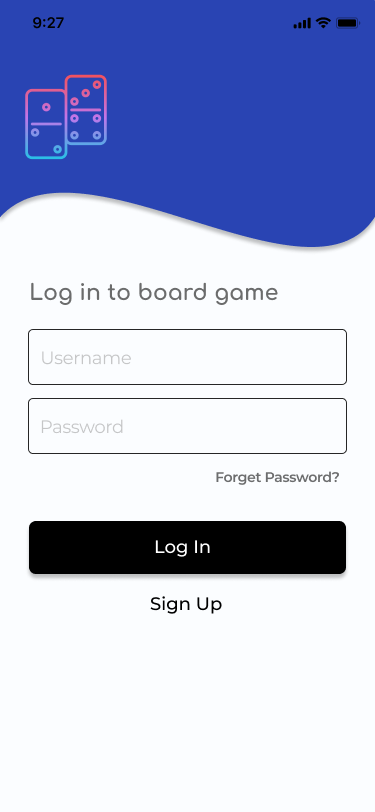
1. Tambah Histori

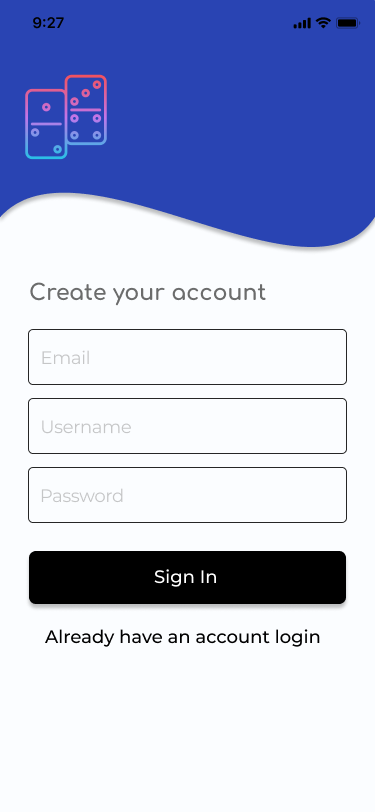


1. Dashboard User

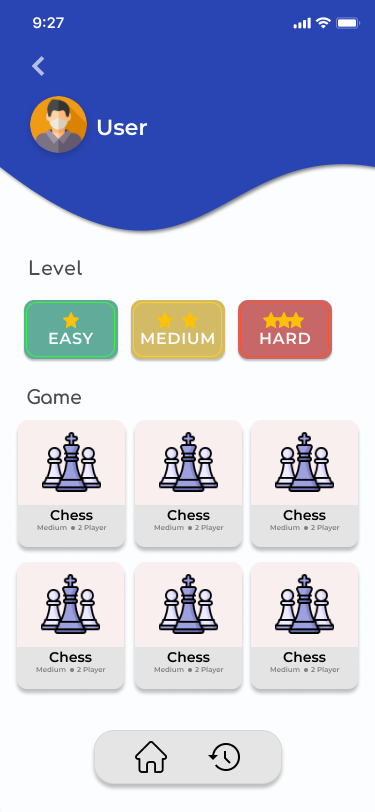


### Mockup : Figma

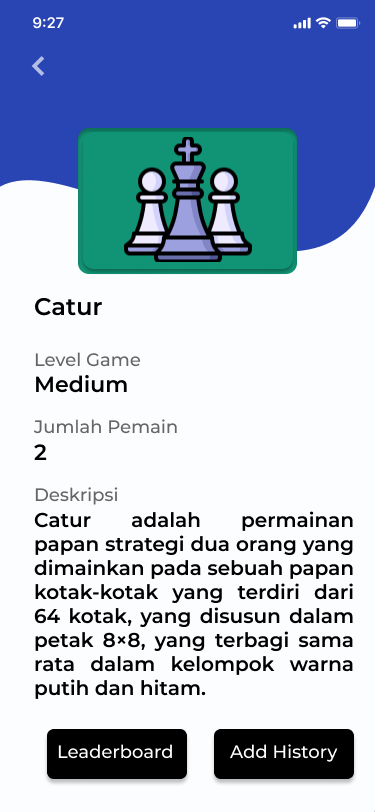
1. Tampilan depan
2. Tampilan Login User/Admin
3. Tampilan Sign Up User/ Admin



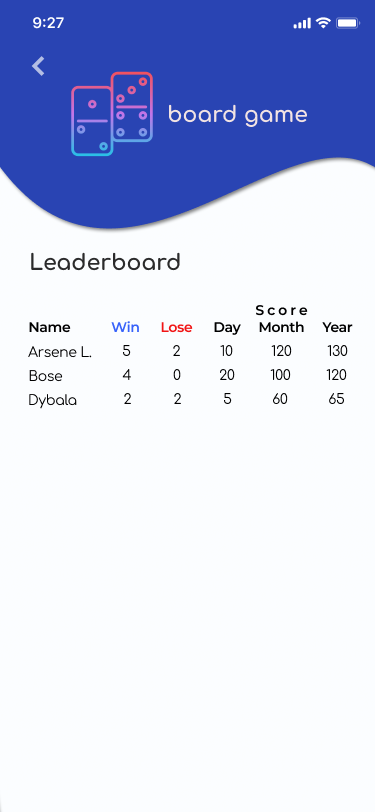
1. Tampilan Dashboard User



1. Tampilan Detail Game User



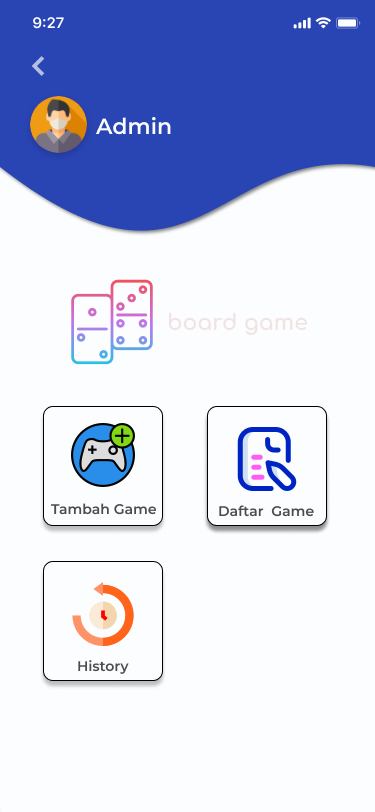
1. Tampilan Leaderboard user



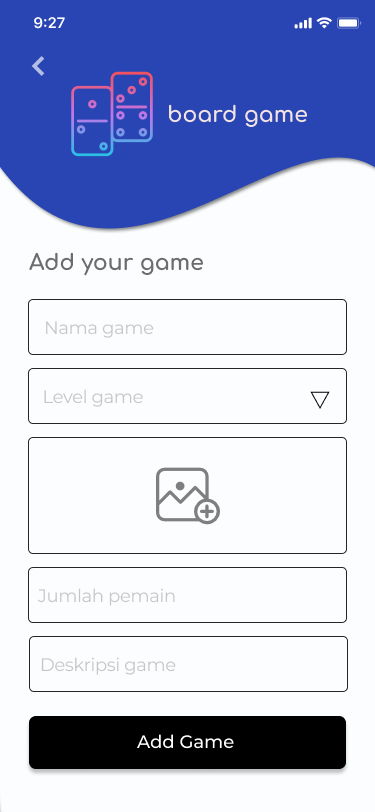
1. Tampilan add history user



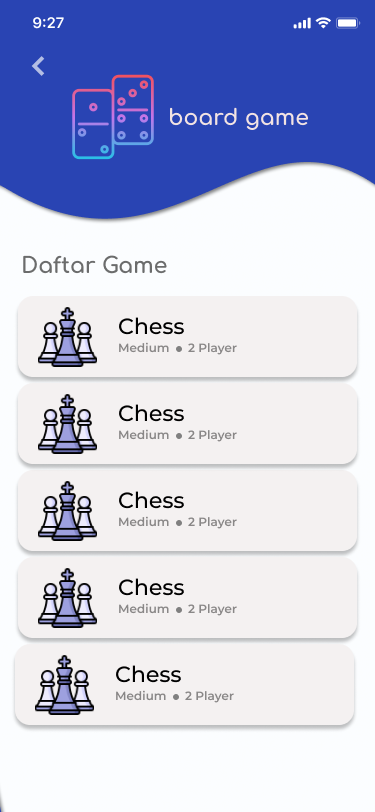
1. Tampilan Dashboard Admin



1. Tampilan tambah game admin



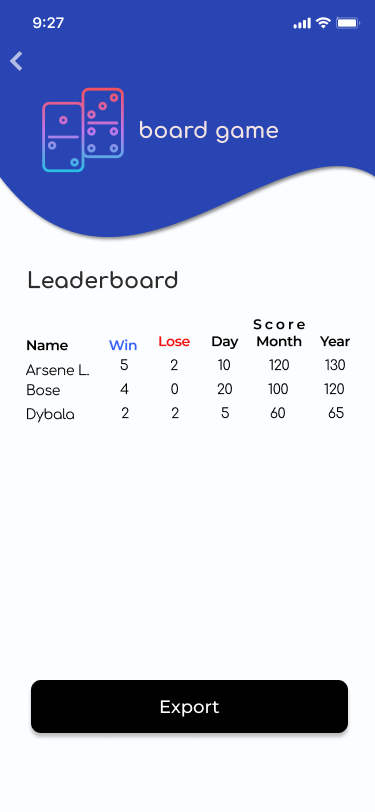
1. Tampilan daftar game admin



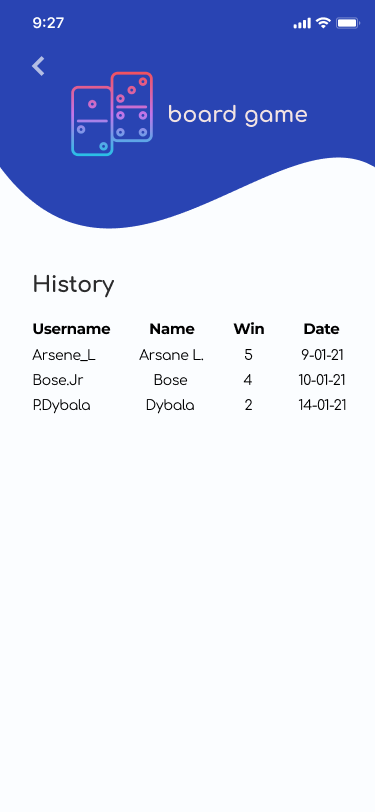
1. Tampilan detail game admin



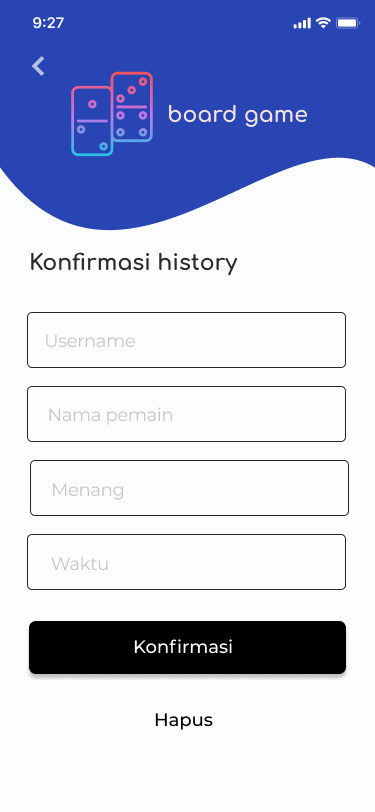
1. Tampilan leaderboard admin



1. Tampilan history admin



1. Tampilan konfirmasi histrory admin



### Model Pengembangan

Untuk model pengembangan yang akan digunakan adalah agile. Agile dipilih karena pada model pengembangan ini dapat dilakukan perubahan pada saat aplikasi sedang dibuat. Dalam artian model pengembangan ini mudah beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi Ketika program dibuat. Selain itu, di agile akan dilakukan sprint yang akan membagi program menjadi bagian-bagian yang akan dikerjakan oleh programmer sehingga lebih mudah dalam membagi tugas.