# PROYEK PERANGKAT LUNAK



**Disusun oleh :**

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 Pala Raja (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. Aplikasi ini 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 W.

## DAFTAR ISI

[PROYEK PERANGKAT LUNAK i](#_Toc67163417)

[PROJECT CHARTER ii](#_Toc67163418)

[1.1. Nama Proyek ii](#_Toc67163419)

[1.2. Nama Tim ii](#_Toc67163420)

[1.3. Tanggal Mulai Proyek ii](#_Toc67163421)

[1.4. Tanggal Berakhir Proyek ii](#_Toc67163422)

[1.5. Deskripsi Proyek ii](#_Toc67163423)

[1.6. Stakeholder ii](#_Toc67163424)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc67163425)

[BAB 1 PROJECT SCOPE STATEMENT 1](#_Toc67163426)

[1.1. Ruang Lingkup 1](#_Toc67163427)

[1.2. Deskkripsi Fungsionalitas 1](#_Toc67163428)

[1.3. Work Breakdown Structure 1](#_Toc67163429)

[1.4. Gantt Chart 1](#_Toc67163430)

## 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 telah ditentukan oleh admin. Aplikasi ini dapat mendata leaderboard berdasarkan data yang telah diberikan kepada user. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman java dan dibuat untuk OS Android.

### 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

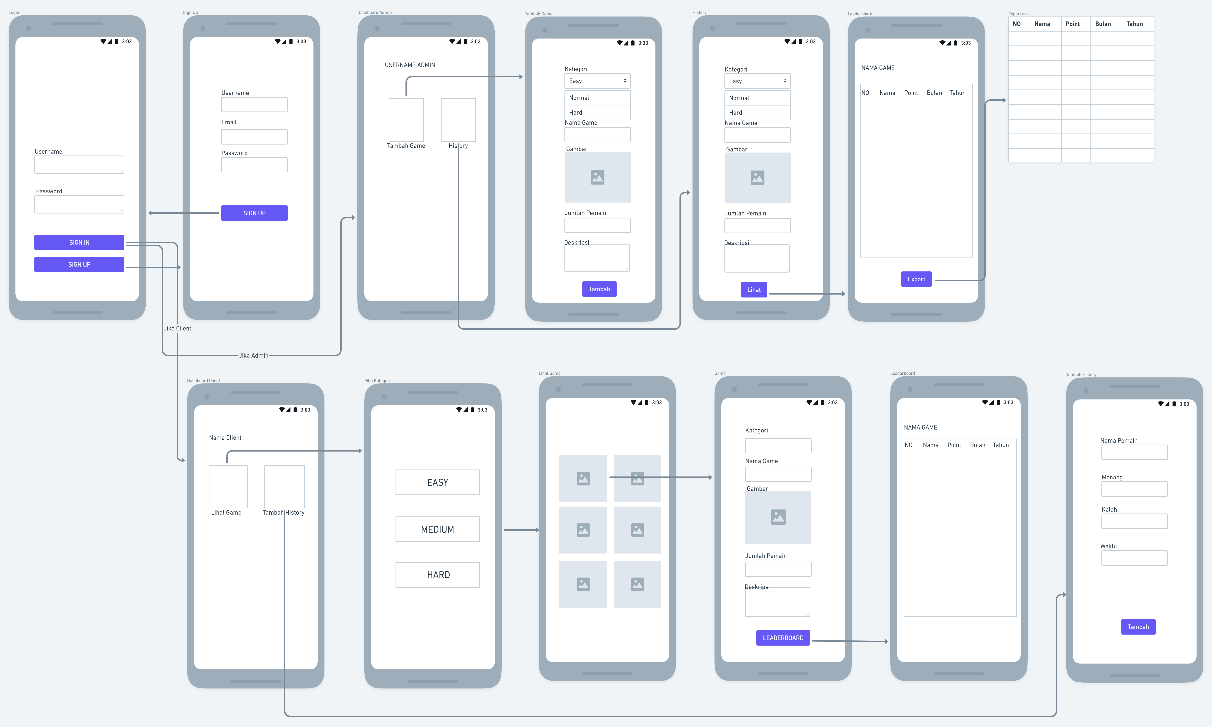
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Minggu | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Pengumpulan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

## BAB II TOOLS

Project Management : Notion

Diagram : Draw.io

Wireframe : Whimsical



Mockup : Figma