

## REQUIREMENTS

Jurani memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman bermain truth or dare dengan aplikasi mobile dengan tantangan yang melibatkan pemain lain. Melihat tujuannya, kebutuhan yang dibutuhkan adalah :

1. kemampuan aplikasi untuk menyimpan data pemain
2. kemampuan aplikasi untuk menyimpan data jenis tantangan
3. kemampuan untuk mengacak kedua data tersebut
4. Kemampuan untuk menampilkan tampilan tambahan(*about* dan *help*)

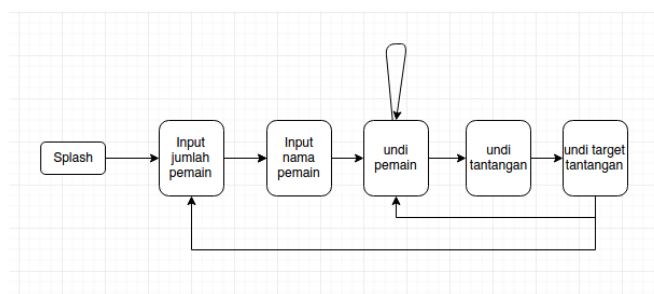
## ANALYSIS

Jurani menganalisa kebutuhan game truth or dare khas jurani sehingga constrain dan alur dari fungsi utama yang diperlukan adalah

1. Pengguna diminta untuk memasukkan nama nama pemain
2. Pengguna mengundi nama yang akan ditantang
3. Bila tidak berkenan, pengguna mampu mengundi ulang
4. Pengguna diminta untuk memilih tantangan(Jujur atau Berani)
5. Pengguna mengundi tantangan dari pilihannya
6. Tantangan mengundi target pemain dari tantangan tersebut
7. Tertantang melakukan tantangan(jujur atau berani) terhadap target
8. Kembali ke fase awal

## DESIGN

Jurani yang merunut pada analisa, memiliki Struktur navigasi utama sebagai berikut



Secara sederhana rancangan kamus data yang digunakan adalah sebagai berikut

1. Array nama, Array ini digunakan untuk menyimpan nama pemain. Array ini memiliki default length 20, yang mampu dikondisikan lengthnya sesuai dengan jumlah pemain. Array nama ini adalah array yang diisi oleh pengguna.

2. Array tantangan\_jujur, Array ini digunakan untuk menyimpan pertanyaan untuk tantangan jujur. Array tantangan\_jujur memiliki nilai yang absolut yang dalam pengembangannya tidak dapat diubah oleh pengguna
3. Array tantangan\_berani, array ini digunakan untuk menyimpan perintah untuk tantangan berani. Array tantangan\_berani memiliki nilai yang absolut yang dalam pengembangannya tidak dapat diubah oleh pengguna

## PROTOTYPE I dan SPESIFIKASI KEBUTUHAN

### 1. Memasukkan Jumlah Pemain

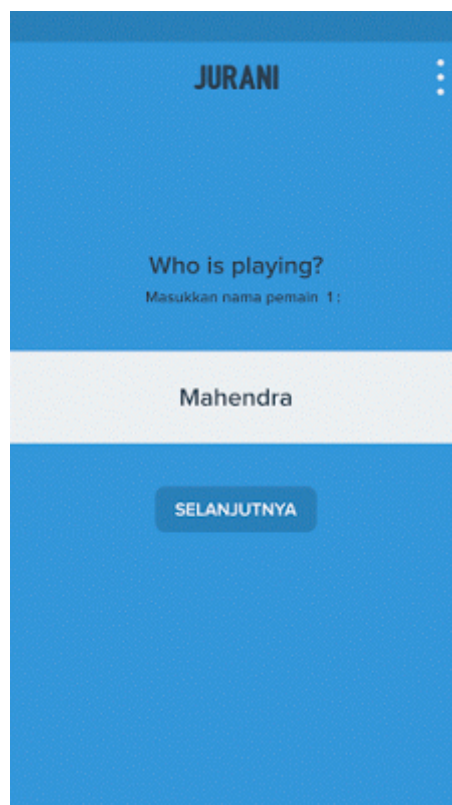


**Gambar 1.1.** Tampilan Halaman Memasukkan Jumlah Pemain

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
<b>Description:</b> Memasukkan jumlah pemain yang ingin mengikuti permainan.
<b>Policy:</b> Minimal yang bisa ikut berpartisipasi sebanyak 2 orang dan maksimal sebanyak 20 pemain.
<b>Pre Condition:</b> Pengguna membuka aplikasi Jurani dan telah melewati halaman <i>splash</i> .
<b>Trigger:</b> Ingin memulai permainan Jujur atau Berani dengan versi yang lebih modern, yaitu

menggunakan aplikasi <i>mobile</i> .			
<b>Major input</b> Jumlah Pemain	<b>Source</b> -	<b>Major outputs</b> -	<b>Destination</b> -
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> </ol>			

## 2. Memasukkan Nama Pemain

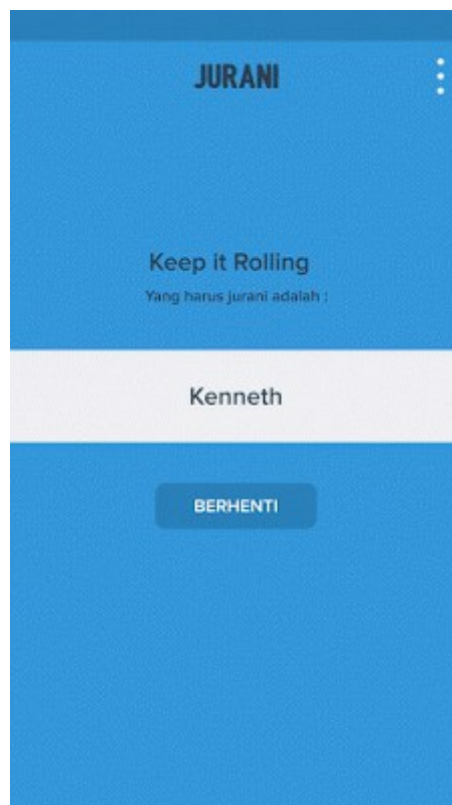


**Gambar 1.2.** Tampilan Halaman Memasukkan Nama Pemain

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
<b>Description:</b> Memasukkan nama-nama pemain yang berpartisipasi.
<b>Policy:</b> Pemain hanya bisa memasukkan nama pemain berupa huruf dan bukan angka.
<b>Pre Condition:</b> Memasukkan Jumlah Pemain.
<b>Trigger:</b> Untuk mengetahui nama para pemain yang turut serta mengikuti permainan.

Major input	Source	Major outputs	Destination
Nama Pemain	-	-	-
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>3. Memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah yang diinput sebelumnya.</li> </ol>			

### 3. Mengacak Nama Pemain

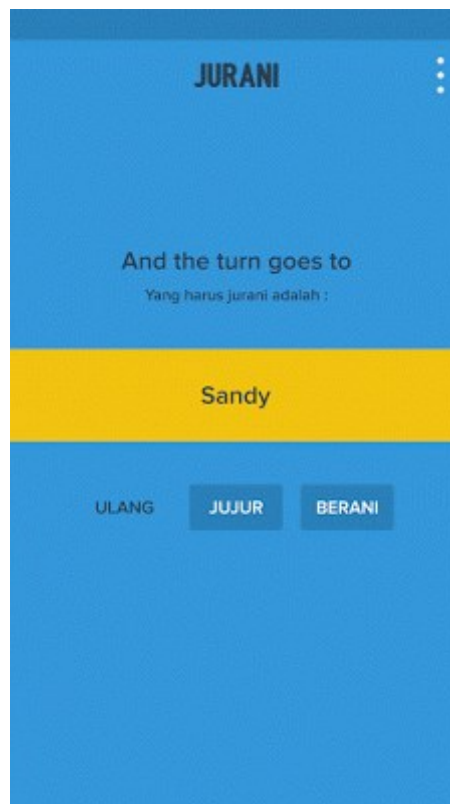


**Gambar 1.3.** Tampilan Halaman Pengacakan Nama Pemain

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
<b>Description:</b> Melakukan pengacakan pemain untuk menentukan siapa yang mendapat tantangan jujur atau berani di antara <i>list</i> pemain yang berpartisipasi.
<b>Policy:</b> Salah satu pemain harus memberhentikan sistem yang sedang mengacak nama para pemain dengan menekan <i>button</i> “Berhenti”.
<b>Pre Condition:</b> Memasukkan Nama Pemain.
<b>Trigger:</b> Untuk mengetahui nama yang akan muncul sebagai penerima tantangan.

Major input	Source	Major outputs	Destination
-	Nama Pemain	Salah Satu Nama Pemain	-
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>3. Memasukkan nama pemain</li> <li>4. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang</li> </ol>			

#### 4. Mengacak Ulang Nama Pemain



**Gambar 1.4.** Tampilan Halaman Pengacakan Ulang Nama Pemain atau Memilih Tantangan

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
<b>Description:</b> Mengacak ulang list nama pemain untuk menentukan nama lainnya yang akan mendapatkan tantangan jujur atau berani.
<b>Policy:</b> Pemain memilih <i>button</i> “Ulang” untuk melakukan pengacakan kembali. Meskipun begitu, masih ada kemungkinan nama yang muncul di sebelumnya akan muncul kembali

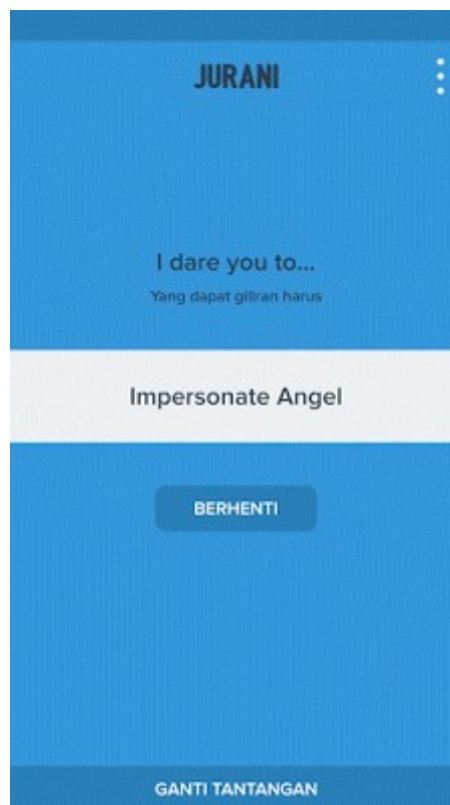
pada saat memberhentikan pengacakan ulang oleh sistem.			
<b>Pre Condition:</b> Memberhentikan pengacakan nama pemain (muncul nama pemain yang akan ditantang).			
<b>Trigger:</b> Apabila pemain tersebut sudah terlalu sering menerima tantangan.			
<b>Major input</b> -	<b>Source</b> Nama Pemain	<b>Major outputs</b> Salah Satu Nama Pemain	<b>Destination</b> -
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>3. Memasukkan nama pemain</li> <li>4. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang</li> <li>6. Pemain meminta sistem mengacak ulang nama pemain</li> </ol>			

## 5. Memilih Tantangan Jujur atau Berani

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
<b>Description:</b> Pemain yang ditantang boleh memilih di antara dua kategori tantangan, yaitu Jujur atau Berani.			
<b>Policy:</b> Pemain hanya boleh memilih Jujur atau Berani dengan menekan salah satu <i>button</i> yang tersedia.			
<b>Pre Condition:</b> Memberhentikan pengacakan nama pemain (muncul nama pemain yang akan ditantang).			
<b>Trigger:</b> Apabila pemain tersebut sudah siap untuk mendapatkan tantangan.			
<b>Major input</b> Pilihan Jujur atau Berani	<b>Source</b> -	<b>Major outputs</b> Semua List Tantangan Jujur atau Berani	<b>Destination</b> -
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> </ol>			

3. Memasukkan nama pemain
4. Sistem mengacak nama pemain
5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang
6. Pemain memilih tantangan jujur atau berani

## 6. Mengacak Tantangan Jujur atau Berani



**Gambar 1.5.** Tampilan Halaman Pengacakan Tantangan Berani atau Mengganti Tantangan

**Primary actor:** *User* yang menggunakan aplikasi Jurani.

**Description:** Melakukan pengacakan list tantangan jujur atau berani untuk menentukan tantangan apa yang harus dilakukan (berani) atau dijawab (jujur) serta pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai target untuk menjadi objek yang ditantang.

**Policy:**

- Pemain yang ditantang harus memberhentikan sistem yang sedang mengacak list tantangan jujur atau berani dengan menekan *button* “Berhenti”.
- Apabila salah satu tantangan sudah terpilih, nama target yang ditantang sudah otomatis teracak oleh sistem. Sehingga, jika ingin mengubah nama targetnya maka tantangan pun harus diacak kembali.

**Pre Condition:** Memilih salah satu kategori tantangan, yaitu Jujur atau Berani agar

pengacakan list tantangan disesuaikan dengan kategori tersebut.			
<b>Trigger:</b> Untuk mengetahui tantangan yang harus diterima oleh penerima tantangan.			
<b>Major input</b> -	<b>Source</b> - Semua List Tantangan Jujur atau Berani - Semua Nama Pemain	<b>Major outputs</b> - Salah Satu Tantangan Jujur atau Berani - Nama Target yang Ditantang	<b>Destination</b> -
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>3. Memasukkan nama pemain</li> <li>4. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang</li> <li>6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani</li> <li>7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan</li> <li>8. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu tantangan serta targetnya</li> </ol>			

## 7. Mengganti Tantangan Berani ke Tantangan Jujur atau Sebaliknya

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
<b>Description:</b> Pemain yang sebelumnya memilih satu tantangan, misalnya tantangan Berani, dapat berubah pikiran untuk pindah ke tantangan Jujur.			
<b>Policy:</b> Sebelum pengacakan list tantangan, pemain harus terlebih dahulu menekan <i>button</i> “Ganti Tantangan” sebelum pemain tersebut menghentikan pengacakan tantangan. Setelah hal tersebut dilakukan, maka akan diarahkan langsung ke halaman pengacakan di kategori tantangan satunya.			
<b>Pre Condition:</b> Sistem melakukan pengacakan list tantangan untuk kategori tantangan tertentu, misalnya tantangan Berani ke tantangan Jujur.			
<b>Trigger:</b> Pemain tiba-tiba berubah pikiran untuk menerima kategori tantangan satunya.			
<b>Major input</b> -	<b>Source</b> -	<b>Major outputs</b> - Semua List Tantangan	<b>Destination</b> -



		Jujur atau Berani - Semua Target yang Ditantang	
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>3. Memasukkan nama pemain</li> <li>4. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang</li> <li>6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani</li> <li>7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan</li> <li>8. Pemain menekan <i>button</i> “Ganti Tantangan”</li> <li>9. Sistem mengacak list tantangan pada kategori lainnya serta nama objek tantangan</li> </ol>			

## 8. Mengacak Ulang Tantangan

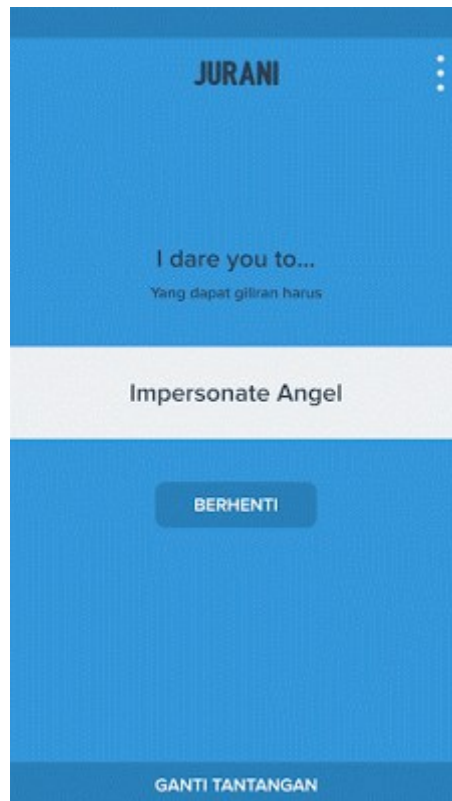
<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
<b>Description:</b> Pemain yang sebelumnya memilih satu tantangan, misalnya tantangan Berani, dapat berubah pikiran untuk pindah ke tantangan Jujur.			
<b>Policy:</b> Sebelum pengacakan list tantangan, pemain harus terlebih dahulu menekan <i>button</i> “Ganti Tantangan” sebelum pemain tersebut menghentikan pengacakan tantangan. Setelah hal tersebut dilakukan, maka akan diarahkan langsung ke halaman pengacakan di kategori tantangan satunya.			
<b>Pre Condition:</b> Sistem melakukan pengacakan list tantangan untuk kategori tantangan tertentu, misalnya tantangan Berani ke tantangan Jujur.			
<b>Trigger:</b> Pemain tiba-tiba berubah pikiran untuk menerima kategori tantangan satunya.			
<b>Major input</b> -	<b>Source</b> -	<b>Major outputs</b> - Semua List Tantangan Jujur atau Berani - Semua Target yang Ditantang	<b>Destination</b> -
<b>Major Step Performed</b>			

10. Membuka aplikasi Jurani
11. Memasukkan jumlah pemain
12. Memasukkan nama pemain
13. Sistem mengacak nama pemain
14. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang
15. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani
16. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan
17. Pemain menekan *button* “Ganti Tantangan”
18. Sistem mengacak list tantangan pada kategori lainnya serta nama objek tantangan

## PROTOTYPE II dan SPESIFIKASI KEBUTUHAN

Pada Prototype kedua ini, secara keseluruhan tidak jauh berbeda dengan Prototype pertama, yang membedakan hanya pada fitur yang terdapat pada halaman Pengacakan Tantangan Jujur atau Berani dan juga penambahan halaman baru, yaitu halaman Pengacakan Nama Pemain yang Menjadi Target Penerima Tantangan

### 1. Mengacak Tantangan Jujur atau Berani



**Gambar 2.1.** Tampilan Halaman Mengacak Tantangan Jujur

<b>Primary actor:</b> <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
<b>Description:</b> Melakukan pengacakan list tantangan jujur atau berani untuk menentukan tantangan apa yang harus dilakukan (berani) atau dijawab (jujur).
<b>Policy:</b> Pemain yang ditantang harus memberhentikan sistem yang sedang mengacak list tantangan jujur atau berani dengan menekan <i>button</i> “Berhenti”.
<b>Pre Condition:</b> Memilih salah satu kategori tantangan, yaitu Jujur atau Berani agar pengacakan list tantangan disesuaikan dengan kategori tersebut.
<b>Trigger:</b> Untuk mengetahui tantangan yang harus diterima oleh penerima tantangan.

Major input	Source	Major outputs	Destination
-	Tantangan Jujur atau Berani	Semua List Tantangan Jujur atau Berani	-
<b>Major Step Performed</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>3. Memasukkan nama pemain</li> <li>4. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang</li> <li>6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani</li> <li>7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori</li> <li>8. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu tantangan</li> </ol>			