

## Feedback Prototype 1

No.	Prosedur/Action	Saran/Feedback
1.	Memasukkan Jumlah Pemain	<i>Toast</i> lebih dari jumlah <i>maximum</i> , dibikin durasi cepat
2.	Memasukkan Nama Pemain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketika <i>keyboard</i> di-klik <i>done</i>, langsung beralih ke nama pemain selanjutnya (tidak diharuskan meng-klik <i>button</i> selanjutnya)</li> <li>Saat meng-<i>input</i> nama, ketika di-klik lanjut/<i>done</i> dicek dahulu apakah terdapat nama yang ganda atau tidak. Apabila iya, <i>clear textfield automatically</i> dan diberikan <i>toast</i> kalau tidak bisa menggunakan nama yang sama</li> </ul>
3.	Mengacak Nama Pemain	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Speed</i>-nya dicepetin</li> <li>Dikasih animasi <i>fancy</i></li> </ul>
4.	Memilih Tantangan Jujur atau Berani	Dikasih animasi <i>fancy</i>
5.	Mengacak Tantangan Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Speed</i>-nya dicepetin</li> <li>Dikasih animasi <i>fancy</i></li> <li>Perbanyak jenis tantangan s/d 100</li> </ul>
6.	Mengacak Nama Objek Penerima Tantangan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Speed</i>-nya dicepetin</li> <li>Dikasih animasi <i>fancy</i></li> </ul>
7.	Mengacak Ulang Tantangan Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Speed</i>-nya dicepetin</li> <li>Dikasih animasi <i>fancy</i></li> <li>Perbanyak jenis tantangan s/d 100</li> </ul>
8.	Mengacak Tantangan Berani	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Speed</i>-nya dicepetin</li> <li>Dikasih animasi <i>fancy</i></li> <li>Perbanyak jenis tantangan s/d 100</li> </ul>
9.	Mengacak Nama Objek Penerima Tantangan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Speed</i>-nya dicepetin</li> <li>Dikasih animasi <i>fancy</i></li> </ul>
10.	Melanjutkan Permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Button</i> "Ulangi"-nya dibuat <i>raised button</i></li> </ul>
11.	Melihat Petunjuk Permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan bahasa campur Indonesia/Inggris</li> <li><i>Help</i>-nya <i>numbering</i> dan sekuensial</li> </ul>

No.	Prosedur/Action	Saran/Feedback
12.	Melihat Informasi Pengembang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan bahasa campur Indonesia/Inggris</li> </ul>
13.	Me-reset Permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reset dikasih dialog "Apakah kamu yakin ingin me-reset permainan? y/n"</li> </ul>

## Feedback Prototype 1 (UI, UX, dan Fitur)

No.	Aspek	Saran/Feedback
1.	Berikanlah saran untuk pengembangan UI maupun UX di aplikasi Jurani	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dikasih suara biar imersif (<b>suara atau musik? Berarti harus ada button mute juga</b>)</li> <li><i>Font</i> dan skala tulisan kekecilan</li> <li>Kalo berdua gaperlu ada pengocokan objek lagi</li> </ul>
2.	Berikanlah saran untuk pengembangan fitur di aplikasi Jurani	<ul style="list-style-type: none"> <li>Navigasi saat tombol back ditekan saat akan menuju ke <i>activity</i> sebelumnya, terkecuali di <i>activity</i> undi nama, undi tantangan dan undi objek, memberikan <i>pop up</i> 'mau ulang mengundi?' y/n</li> <li><i>Style</i> di <i>status bar</i></li> <li>Tampilan di bluestack jelek</li> </ul>