

Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038

2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika

Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.

AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom

Tanggal : 15/11/2022

Proposal Praktikum Pemrograman Mobile Proyek Akhir Semester

Android App

1.1 Deskripsi Aplikasi

What?

→ Aplikasi Top Up Valorant Points

Why?

→ Aplikasi Top Up Valorant Points bertujuan untuk mengurangi resiko penipuan yang terjadi Ketika para player game valorant membeli voucher atau top up pada game onlinenya tersebut. Yang dimana pembelian item pada game online menggunakan situs pihak ketiga yang rawan penipuan yang mana pembelian item itu mengharuskan pemain memasukkan username dan password akunya, sehingga banyak kejadian akun tersebut hilang.

When?

→ Aplikasi ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja ketika seseorang ingin top up

Who?

→ Siapapun orang yang bermain game valorant

Where?

→ Aplikasi ini tersedia didalam play store

How?

→ Aplikasi ini digunakan untuk top up pada game valorant atau mengisi points (saldo) pada game valorant. Yang dimana customer memilih jumlah saldo (top up) yang ingin dibeli setelah itu pelanggan mengisi form nickname akun serta metode pembayaran.

Kemudian topup berhasil tanpa ada kendala sehingga lebih efisien

Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

1.2 Proses Bisnis Aplikasi

Proses bisnis pada aplikasi yang akan kami rancang ini yaitu customer mendownload aplikasi pada play store terlebih dahulu kemudian menjalankan/membuka aplikasi maka akan muncul halaman home pada aplikasi yang mana customer sediakan yaitu fitur login dan registrasi, jika user belum mempunyai akun maka user harus melakukan registrasi dulu untuk masuk ke aplikasi. Setelah melakukan login, user dapat memilih valorant points (saldo) yang ingin dibeli. Jika user sudah memilih points(saldo), selanjutnya user memasukkan data akun game dan metode pembayaran untuk melakukan pembayaran.

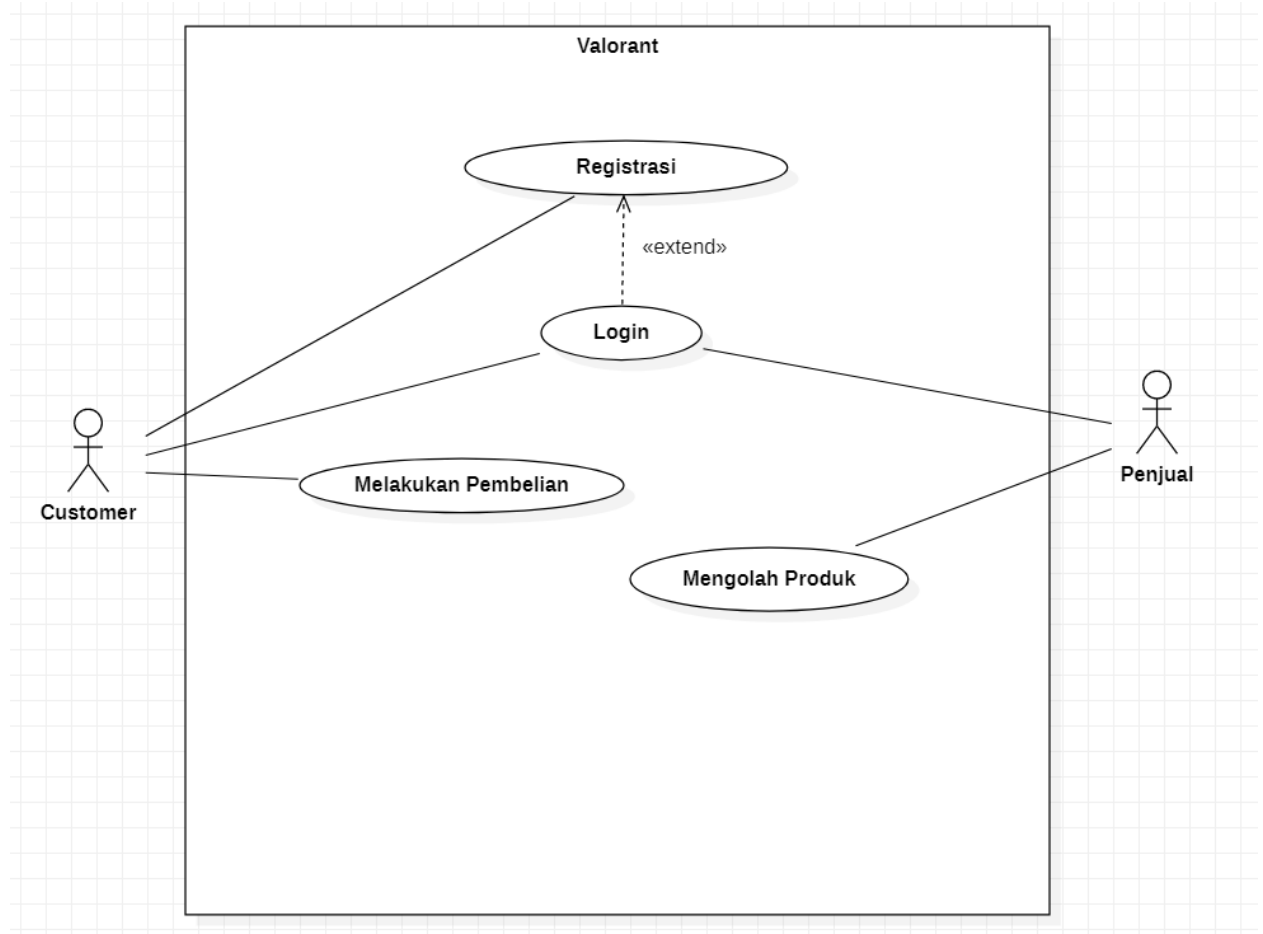
pada admin yaitu memiliki akun untuk login masuk ke dalam aplikasi, admin disini bisa mengupdate, menambahkan dan menghapus valorant points pada aplikasi.

Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

1.3 Use Case Diagram dan FlowChart

<Berikan gambar perancangan usecase diagram dari aplikasi. Jangan lupa berikan penjelasan.>

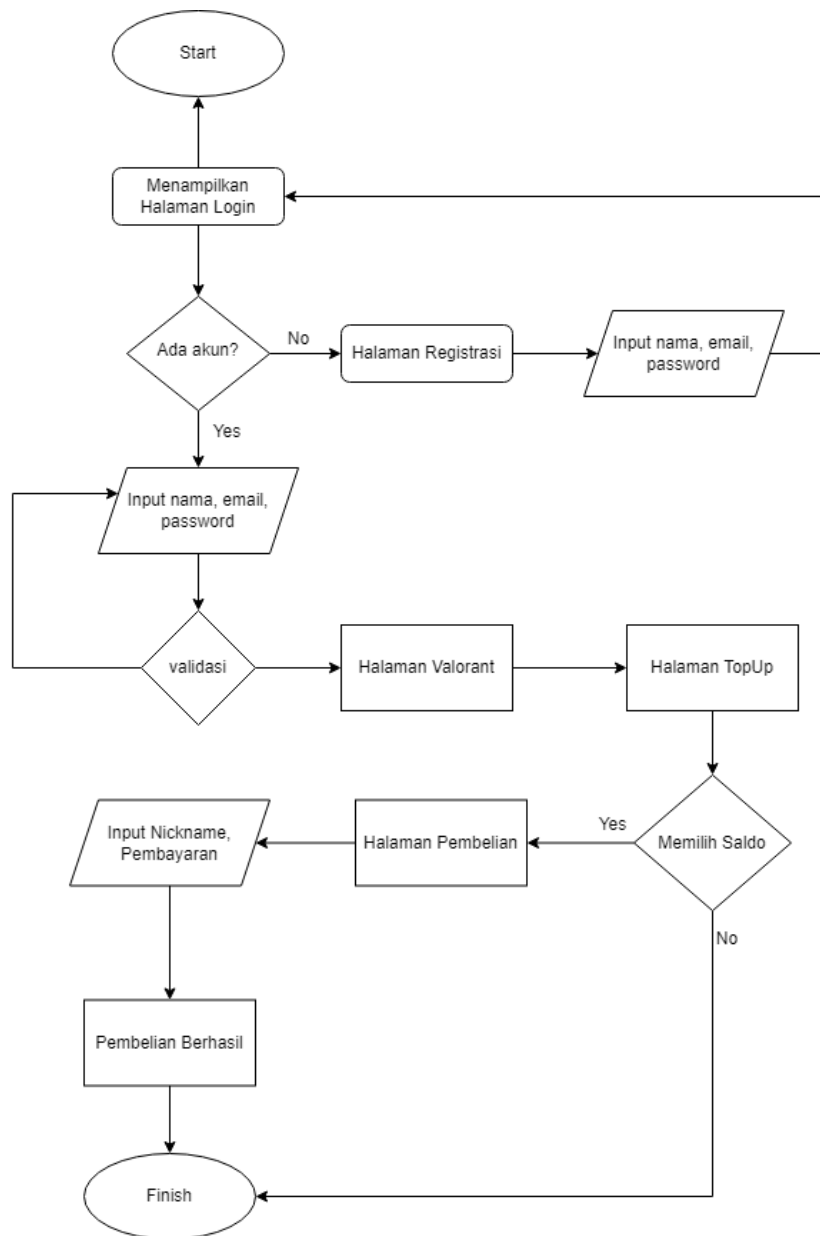


- Registrasi
=> Customer melakukan registrasi terlebih dahulu untuk bisa melakukan login
- Login
=> customer dan penjual melakukan login agar bisa masuk ke aplikasi
- Melakukan Pembelian
=> customer memilih valorant points (saldo) yang ingin dibeli
- Mengolah Produk
=> penjual dapat mengupdate, menambah dan menghapus produk

Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

FLOWCHART

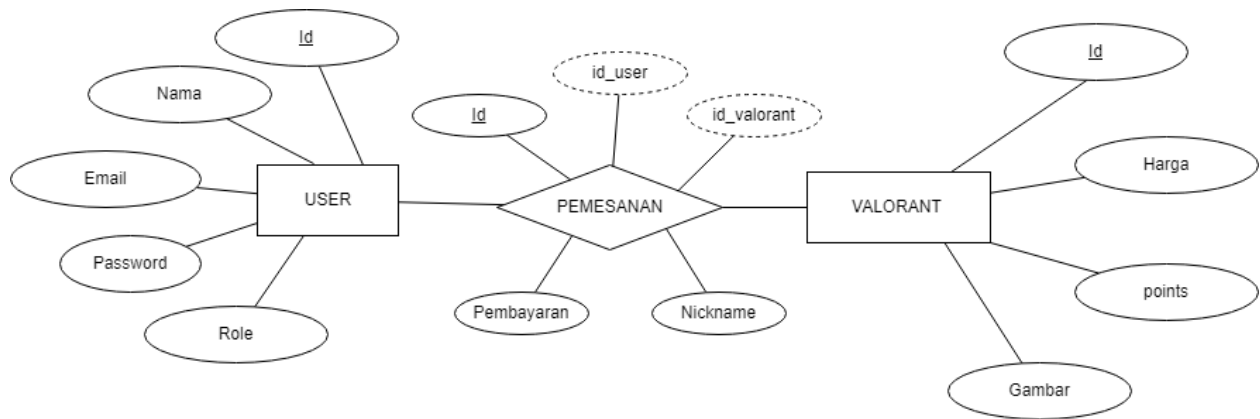


Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

1.4 ERD

<Berikan gambar perancangan ERD diagram dari aplikasi. Jika app hanya memiliki 1-2 tabel tidak berelasi, silahkan buat tabel dan atributnya saja. Jangan lupa berikan penjelasan.>



Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

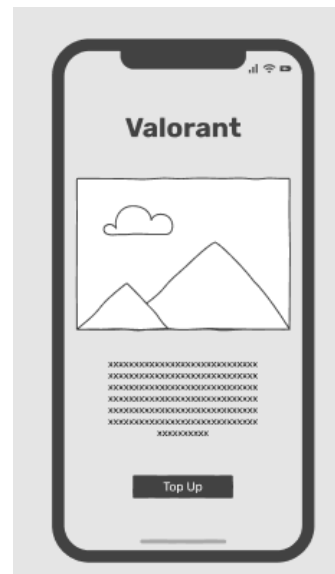
1.5 Prototype UI Sistem

<Berikan gambar prototipe sistem yang akan dikembangkan. Rancangan boleh menggunakan aplikasi seperti balsamiq, figma, dll. Jika memungkinkan buat rancangan UI yang menyerupai implementasi sistem nantinya.>

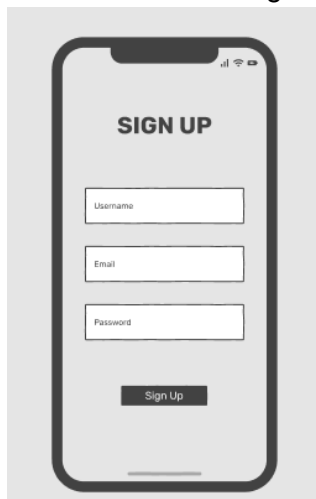
- Halaman Login



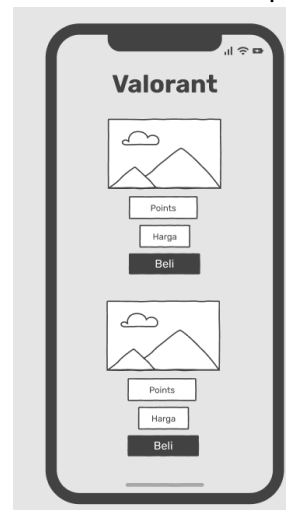
- Halaman Valorant



- Halaman Registrasi



- Halaman Top Up



Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

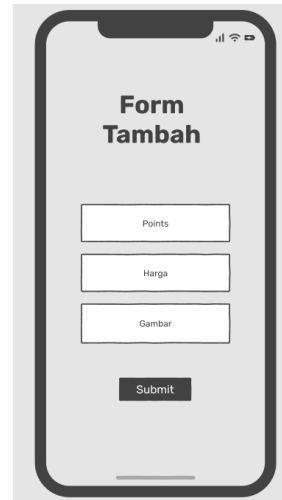
Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

- Halaman Pembelian



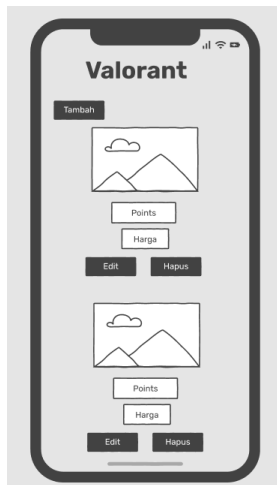
A mobile app interface for a purchase page titled "Valorant". It features a header with the title, a placeholder image of a mountain landscape, and a "Tambah" (Add) button. Below the image are input fields for "Points", "Harga" (Price), "NickName", and "Pembayaran" (Payment), followed by a "Submit" button.

- Form Tambah Admin



A mobile app interface for an admin form titled "Form Tambah". It features a header with the title, a placeholder image of a mountain landscape, and a "Tambah" button. Below the image are input fields for "Points", "Harga" (Price), and "Gambar" (Image), followed by a "Submit" button.

- Halaman Admin Valorant



A mobile app interface for an admin page titled "Valorant". It features a header with the title, a "Tambah" button, a placeholder image of a mountain landscape, and input fields for "Points", "Harga" (Price), and "Gambar" (Image). Below the image are "Edit" and "Hapus" (Delete) buttons. The page also includes a "Submit" button at the bottom.

- Form Edit Admin



A mobile app interface for an admin form titled "Form Edit". It features a header with the title, a placeholder image of a mountain landscape, and a "Form Edit" button. Below the image are input fields for "Points", "Harga" (Price), and "Gambar" (Image), followed by a "Submit" button.

Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

1.6 Timeline dan Pembagian Kerja

<Aplikasi akan dipresentasikan pada pekan UAS (Pertemuan ke 16). Jika ada waktu lebih, anda dipersilahkan mengerjakan projek di kelas. Silahkan rancang dan sesuaikan rencana waktu dan target pengerjaan aplikasi dengan kalender akademik>

No	Pekerjaan	Bulan November s/d Bulan Januari.		PIC
1.	Proposal	Minggu 1 (12 November 2022)	Minggu 2 (15 November 2022)	Fadil, Laurin
2.	Membuat Database	Minggu 2 (19 November 2022)	Minggu 3 (20 November 2022)	Fadil, Laurin
3.	Membuat tampilan	Minggu 3 (26 November 2022)	Minggu 4 (27 November 2022)	Fadil, Laurin
4.	CRUD	Minggu 4 (3 Desember 2022)	Minggu 5 (4 Desember 2022)	Fadil, Laurin
5.	Pengujian	Minggu 5 (10 Desember 2022)	Minggu 6 (11 Desember 2022)	Fadil, Laurin
6.	Presentasi	Minggu 6 (17 Desember 2022)	Minggu 7 (18 Desember 2022)	Fadil, Laurin

Note: Tabel bisa disesuaikan menurut kebutuhan penjelasan tim masing-masing.

Nama/NIM : 1. Fadhil Khalid Aziz / 2055301038
2. Laurin Madelau / 2055301067

Kelas/Prodi : 3 TI C / Teknik Informatika
Dosen : Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc.
AIL : Puspita Aisyah Asnur S.Tr.Kom
Tanggal : 15/11/2022

1.7 Dokumentasi Kegiatan

Sabtu, 12-11-2022



Selasa, 15-11-2022

