Analisis Kebutuhan Fitur 5

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebuthan ini ditujukan untuk mempermudah analisis kebutuhan dalam menentukan apa saja yang dibutuhkan pada fitur 5.

* 1. Pengenalan Fitur 5

Game ini dalam fitur 5 memiliki beberapa elemen, yaitu :

* Memasukkan pembelian air

Fitur ini merupakan shop untuk membeli atribut perawatan tamanan yaitu air. Di halaman ini dibutuhkan logika untuk penambahan jumlah peersediaan air untuk perawatan yang di dapatkan memalui pembelian dengan coin yang sudah terkumpulkan.

* Memasukkan pembelian pupuk

Fitur ini merupakan shop untuk membeli atribut perawatan tamanan yaitu pupuk. Di halaman ini dibutuhkan logika untuk penambahan jumlah persediaan pupuk untuk perawatan yang di dapatkan memalui pembelian dengan coin yang sudah terkumpulkan.

* Memasukkan pembelian obat 1

Fitur ini merupakan shop untuk membeli atribut penyembuhan penyakit pada tamanan yaitu obat 1. Di halaman ini dibutuhkan logika untuk penambahan jumlah persediaan obat 1 untuk perawatan terhadap penyakit yang terjadi pada tanaman yang di dapatkan memalui pembelian dengan coin yang sudah terkumpulkan.

* Memasukkan pembelian obat 2

Fitur ini merupakan shop untuk membeli atribut penyembuhan penyakit pada tamanan yaitu obat 2. Di halaman ini dibutuhkan logika untuk penambahan jumlah persediaan obat 2 untuk perawatan terhadap penyakit yang terjadi pada tanaman yang di dapatkan memalui pembelian dengan coin yang sudah terkumpulkan.

* 1. Konsep Fitur 5
     1. Memasukkan pembelian air

User harus bisa mendapatkan tambahan air untuk perawatan tanaman. Maka user dipermudahkan dalam mendapatkan tambahan air dengan membeli di shop dengan syarat coin yang di peroleh memenuhi untuk dapat membeli air.

1.2.2 Memasukkan pembelian pupuk

User harus bisa mendapatkan tambahan pupuk untuk perawatan tanaman. Maka user dipermudahkan dalam mendapatkan tambahan pupuk dengan membeli di shop dengan syarat coin yang di peroleh memenuhi untuk dapat membeli pupuk.

1.2.3 Memasukkan pembelian obat 1

User harus bisa mendapatkan tambahan obat 1 untuk perawatan penyakit yang di alami tanaman. Maka user dipermudahkan dalam mendapatkan tambahan obat 1 dengan membeli di shop dengan syarat coin yang di peroleh memenuhi untuk dapat membeli obat 1.

1.2.4 Memasukkan pembelian obat 2

User harus bisa mendapatkan tambahan obat 2 untuk perawatan penyakit yang di alami tanaman. Maka user dipermudahkan dalam mendapatkan tambahan obat 2 dengan membeli di shop dengan syarat coin yang di peroleh memenuhi untuk dapat membeli obat 2.

1.3 Rule fitur 5

1.3.1 Memasukkan pembelian air

|  |  |
| --- | --- |
| User | System |
| 1. Klik menu 'Shop' |  |
|  | 1. Menampilkan halaman shop yang terdiri dari :   a. air  b. pupuk  c. obat 1  d. obat 2  dan tombol 'Beli' |
| 3. Klik tombol 'Beli' pada icon air . |  |
|  | 4. Stok air akan otomatis bertambah sesuai jumlah yang dibeli |

1.3.2 Memasukkan pembelian pupuk

|  |  |
| --- | --- |
| User | System |
| 1. Klik menu 'Shop' |  |
|  | 1. Menampilkan halaman shop yang terdiri dari :   a. air  b. pupuk  c. obat 1  d. obat 2  dan tombol 'Beli' |
| 3. Klik tombol 'Beli' pada icon pupuk . |  |
|  | 4. Stok pupuk akan otomatis bertambah sesuai jumlah yang dibeli |

1.3.3 Memasukkan pembelian obat 1

|  |  |
| --- | --- |
| User | System |
| 1. Klik menu 'Shop' |  |
|  | 1. Menampilkan halaman shop yang terdiri dari :   a. air  b. pupuk  c. obat 1  d. obat 2  dan tombol 'Beli' |
| 3. Klik tombol 'Beli' pada icon obat 1 . |  |
|  | 4. Stok obat 1 akan otomatis bertambah sesuai jumlah yang dibeli |

1.3.4 Memasukkan pembelian obat 2

|  |  |
| --- | --- |
| User | System |
| 1. Klik menu 'Shop' |  |
|  | 1. Menampilkan halaman shop yang terdiri dari :   a. air  b. pupuk  c. obat 1  d. obat 2  dan tombol 'Beli' |
| 3. Klik tombol 'Beli' pada icon obat 2 . |  |
|  | 4. Stok obat 2 akan otomatis bertambah sesuai jumlah yang dibeli |

1.4 Gambaran kasar tampilan fitur 5

Kembali

Beli

Beli

Beli

Beli