Devices Target

Product	OS Version	Code Name	Display Type	Display Size	Density	CPU	Memory Size (Internal)
Sony Xperia ST23i	4.0.4	Ice Cream Sandwich	TFT, capacitive touchscreen, 16M colors	320 x 480 pixels	3.5 inches (~165 ppi pixel density)	800 MHz Cortex-A5	4 GB (2.2 GB user available), 512 MB RAM
Sony Xperia Z3 D6653	6.0	Marshmal low	TFT, capacitive touchscreen, 16M colors	1920 x 1080 pixels	5.2 inches (~442 ppi pixel density)	Quad-core 2.5 GHz Krait 400	16 GB, 3 GB of RAM
Samsung GT-N8000	4.4.2	KitKat	TFT, capacitive touchscreen, 16M colors	800 x 1280 pixels	10.1 inches (~149 ppi pixel density)	Quad-core 1.4 GHz Cortex-A9	16 GB, 2 GB of RAM
Samsung Galaxy uos i8262	4.3	Jellybean	TFT capacitive touchscreen, 16M colors	480 x 800 pixels (~217 ppi pixel density)	4.3 inches (~60.2% screen-to-b ody ratio)	Dual-core 1.2 GHz Cortex-A5	8 GB (4.5 GB user available), 1 GB RAM
ASUS Zenfone 2, ZE551ME	5.0	Lollipop	IPS capacitive touchscreen, 16M colors	1080 x 1920 pixels	5.5 inches (~401 ppi pixel density)	Quad-core 1.8 GHz	16 GB, 2 GB RAM
Asus Fonepad 7 k012	5.0	Lollipop	Capacitive touchscreen, 16M colors	600 x 1024 pixels	7.0 inches (~65.3% screen-to-b ody ratio)	Dual-core 1.2 GHz	8 GB, 1 GB RAM

Device Test Scenario

Test Scenario: Peninjauan Halaman Splash

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
Membuka aplikasi Jurani	JUF	RANI	
Element	Color Palette	Position	
Background	#3498db	-	
Icon	-	Tengah	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pemasukan Jumlah Pemain

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Menekan button "Selanjutnya" 	JURANI How many are you? Masukkan jumlah pemain - 2 +	JURANI How many are you? Masukkan jumlah pemain — 2 +	
Element	Color Palette	Position	
Style Bar	#2980b9	-	
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah	
Keterangan Jumlah Pemain	#2c3e50	Tengah	
Button Selanjutnya (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah	
Font Selanjutnya (Normal)	#ecfof1	Bawah, Tengah	
Button Selanjutnya (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah	
Font Selanjutnya (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah	
Button Menu	#ecf0f1	Atas, Kanan	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pemasukan Nama Pemain

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
	JURANI :	JURANI	
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen 	1 More Player to go Masukkan nama pemain ke-4:	1 More Player to go Masukkan nama pemain ke-4 :	
3. Memasukkan jumlah pemain 4. Memasukkan nama pemain	Mahendra	Mahendra	
5. Menekan <i>button</i> "Selanjutnya"			
	SELANJUTNYA	SELANJUTNYA	
Element	Color Palette	Position	
Style Bar	#2980b9	-	
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah	
Font Inputan Nama Pemain	#2c3e50	Tengah	
Background Inputan Nama Pemain	#ecfof1	Tengah	
Button Selanjutnya (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah	
Font Selanjutnya (Normal)	#ecfof1	Bawah, Tengah	
Button Selanjutnya (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah	
Font Selanjutnya (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah	
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Nama Pemain

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Memasukkan nama pemain Sistem mengacak nama pemain Menekan button "Berhenti" 	JURANI :	JURANI Kenneth BERHENTI	
Element	Color Palette	Position	
Style Bar	#2980b9	-	
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah	
Font Nama Pemain yang Diacak	#2c3e50	Tengah	
Background Nama Pemain yang Diacak	#ced4d6, #ecfof1	Tengah	
Button Berhenti (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah	
Font Berhenti (Normal)	#ecfof1	Bawah, Tengah	
Button Berhenti (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah	
Font Berhenti (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah	
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pemilihan Jenis Tantangan

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Memasukkan nama pemain Sistem mengacak nama pemain Memberhentikan pengacakan Menekan salah satu button, Jujur atau Berani 	JURANI And the turn goes to Yang haras jurani adalah : Sandy JUJUR BERANI	JURANI And the turn goes to Yang harvu jurani adalah : Sandy	
Element	Color Palette	Position	
Style Bar	#2980b9	-	
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah	
Font Pemain yang Ditantang	#2c3e50	Tengah	
Background Pemain yang Ditantang	#ced4d6, #ecfof1	Tengah	
Button Jujur (Normal)	#f1c40f	Bawah, Kiri	
Font Jujur (Normal)	#ecfof1	Bawah, Kiri	
Button Jujur (Pressed)	#f39c12	Bawah, Kiri	
Font Jujur (Pressed)	#d35400	Bawah, Kiri	
Button Berani (Normal)	#e74c3c	Bawah, Kanan	
Font Berani (Normal)	#ecfof1	Bawah, Kanan	
Button Berani (Pressed)	#e74c3c	Bawah, Kanan	
Font Berani (Pressed)	#85270a	Bawah, Kanan	
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Tantangan Jujur

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain 	JURANI :	JURANI :	
4. Memasukkan nama pemain	Sandy	Sandy	
5. Sistem mengacak nama pemain6. Memberhentikan pengacakan	pegang pipi	pegang pipi	
 7. Memilih tantangan Jujur 8. Sistem mengacak tantangan Jujur 9. Menekan button "Berhenti" 	BERHENTI	BERHENTI	
Element	Color Palette	Position	
Style Bar	#2980b9	-	
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah	
Font Tantangan Jujur yang Diacak	#2c3e50	Tengah	
Background Tantangan yang Diacak	#ced4d6, #ecfof1	Tengah	
Button Berhenti (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah	
Font Berhenti (Normal)	#ecfof1	Bawah, Tengah	
Button Berhenti (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah	
Font Berhenti (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah	
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Tantangan Berani

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)		
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain 	JURANI :	JURANI :	
4. Memasukkan nama pemain5. Sistem mengacak nama pemain	pegang pipi	pegang pipi	
 6. Memberhentikan pengacakan 7. Memilih tantangan Berani 8. Sistem mengacak tantangan Berani 9. Menekan button "Berhenti" 	BERHENTI	BERHENTI	
Element	Color Palette	Position	
Style Bar	#2980b9	-	
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah	
Font Tantangan Berani yang Diacak	#2c3e50	Tengah	
Background Tantangan yang Diacak	#ced4d6, #ecfof1	Tengah	
Button Berhenti (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah	
Font Berhenti (Normal)	#ecfof1	Bawah, Tengah	
Button Berhenti (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah	
Font Berhenti (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah	
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan	

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Objek Tertantang

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Memasukkan nama pemain Sistem mengacak nama pemain Memberhentikan pengacakan Memilih tantangan Jujur Sistem mengacak tantangan Berani Memberhentikan pengacakan Sistem mengacak nama objek Menekan button "Berhenti" 	JURANI : Sandy impersonate	JURANI : Sandy impersonate
Alternate Step	Angel	Angel
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Memasukkan nama pemain Sistem mengacak nama pemain Memberhentikan pengacakan Memilih tantangan Berani Sistem mengacak tantangan Berani Memberhentikan pengacakan Sistem mengacak nama objek Menekan button "Berhenti" 	BERHENTI	BERHENTI
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Nama Objek yang Diacak	#2c3e50	Tengah
Background Nama yang Diacak	#ced4d6, #ecfof1	Tengah
Button Berhenti (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah
Font Berhenti (Normal)	#ecf0f1	Bawah, Tengah
Button Berhenti (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah
Font Berhenti (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan

Test Scenario: Peninjauan Halaman Lanjutkan Permainan

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Memasukkan nama pemain Sistem mengacak nama pemain Memberhentikan pengacakan Memilih tantangan Jujur Sistem mengacak tantangan Berani Memberhentikan pengacakan Sistem mengacak nama objek Memberhentikan pengacakan Memberhentikan pengacakan Memberhentikan pengacakan Menekan button "Lanjutkan" 	JURANI : Sandy impersonate Kenneth	JURANI : Sandy impersonate Kenneth
Alternate Step		
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Memasukkan jumlah pemain Memasukkan nama pemain Sistem mengacak nama pemain Memberhentikan pengacakan Memilih tantangan Berani Sistem mengacak tantangan Berani Memberhentikan pengacakan Sistem mengacak nama objek Memberhentikan pengacakan Memberhentikan pengacakan Memberhentikan pengacakan Menekan button "Lanjutkan" 	LANJUTKAN	LANJUTKAN
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Nama, Tantangan, Objek	#2c3e50	Tengah
Background Nama, Tantangan, Objek	#ecfof1	Tengah
Button Lanjutkan (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah
Font Lanjutkan (Normal)	#ecf0f1	Bawah, Tengah
Button Lanjutkan (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah
Font Lanjutkan (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah
Button Menu	#ecfof1	Atas, Kanan

Test Scenario: Peninjauan Halaman Petunjuk Permainan

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan Memilih menu "Help" 	Jurani adalah Jurani adalah Jurani adalah permanan pijur dan berani yang dapat menjadi ice beraker ketika sedang bersama tenan atau kerabat. Untuk memanikanya 1. masukkan jumish pemain dan siapa saja	
Alternate Step		
Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja	peminnye 2. Unda Pemantang 3. Pilih Tartinggan 4. Unda Objek tanta 4. Unda Objek tanta	
Element	Color Palette	Position
Gambar Header	-	Atas
Font Informasi	#2c3e50	-

Test Scenario: Peninjauan Halaman Informasi Pengembang

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
 Membuka aplikasi Jurani Melewati splash screen Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan Memilih menu "Development" 	Siapa Kami? Jurani dikembangkan oleh Angelica Tugka Kenneth Mohammad Albani Hakim Mehendra Surt Senanda	
Alternate Step		
Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja	Sandy Febriant Exa	
Element	Color Palette	Position
Gambar Header	-	Atas
Font Informasi	#2c3e50	-