

Prototype 1

No.	Procedure/Action		Expected Output	Passed/Failed
1	Memasukkan jumlah pemain	Memasukkan jumlah pemain lebih dari sama dengan 2 dan kurang dari sama dengan 10	Lanjut ke halaman berikutnya untuk memasukkan nama pemain	
		Memasukkan jumlah pemain lebih dari 10	<ul style="list-style-type: none"> Tombol untuk menambahkan jumlah pemain tidak bisa ditekan Muncul pemberitahuan bahwa jumlah pemain telah mencapai <i>level</i> maksimal 	
		Memasukkan jumlah pemain kurang dari 2	<ul style="list-style-type: none"> Tombol untuk mengurangi jumlah pemain tidak bisa ditekan Muncul pemberitahuan bahwa jumlah pemain telah mencapai <i>level</i> minimum 	
2	Memasukkan nama pemain	Memasukkan nama pemain yang berbeda-beda	<ul style="list-style-type: none"> Terdapat keterangan jumlah pemain yang telah dimasukkan Terdapat keterangan sisa dari jumlah pemain yang harus dimasukkan Lanjut ke halaman berikutnya untuk pengacakan nama pemain 	
		Memasukkan nama pemain yang sama	<ul style="list-style-type: none"> Terdapat pemberitahuan untuk memasukkan nama yang berbeda <i>Text box</i> terhapus secara otomatis 	
		Memasukkan nama pemain menggunakan angka dan <i>special character</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Keyboard</i> tidak bisa ditekan untuk penggunaan angka dan <i>special character</i> 	
		Memasukkan nama pemain dengan membiarkannya kosong/tidak terisi	Muncul pemberitahuan untuk memasukkan nama pemain	

No.	Procedure/Action	Expected Output	Passed/Failed
3	Mengacak nama pemain subjek penerima tantangan	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih satu nama pemain yang menerima tantangan • Muncul dua tombol untuk memilih jenis tantangan yang akan diberikan yaitu jujur atau berani 	
4	Memilih tantangan jujur	Lanjut ke halaman berikutnya untuk mengacak tantangan jujur	
5	Memilih tantangan berani	Lanjut ke halaman berikutnya untuk mengacak tantangan berani	
6	Mengacak tantangan jujur	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih satu tantangan jujur yang harus dilakukan pemain • Lanjut ke pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai objek yang ditantang 	
7	Mengacak tantangan berani	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih satu tantangan berani yang harus dilakukan pemain • Lanjut ke pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai objek yang ditantang 	
8	Mengacak nama objek penerima tantangan	<ul style="list-style-type: none"> • Nama subjek yang terpilih sebelumnya tidak akan ikut di dalam pengacakan • Terpilih satu nama pemain yang menjadi objek bagi penerima tantangan • Muncul tombol untuk melanjutkan permainan 	
9	Melanjutkan permainan	Kembali ke halaman pengacakan nama pemain untuk menerima tantangan di putaran yang baru	
10.	Melihat petunjuk permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi tentang Jurani • Petunjuk permainan yang dijelaskan secara sekuensial 	
11	Melihat informasi pengembang	Informasi tentang siapa saja nama pengembang aplikasi Jurani	
12	Reset permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan <i>dialog message</i> untuk memastikan ke <i>user</i> bahwa permainan siap untuk di-<i>reset</i> • Menampilkan ulang halaman memasukkan jumlah pemain 	

Prototype 2

No.	Procedure/Action		Expected Output	Passed/Failed
1	Memasukkan jumlah pemain	Memasukkan jumlah pemain lebih dari sama dengan 2 dan kurang dari sama dengan 10	Lanjut ke halaman berikutnya untuk memasukkan nama pemain	
		Memasukkan jumlah pemain lebih dari 10	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol untuk menambahkan jumlah pemain tidak bisa ditekan • Muncul pemberitahuan bahwa jumlah pemain telah mencapai <i>level</i> maksimal 	
		Memasukkan jumlah pemain kurang dari 2	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol untuk mengurangi jumlah pemain tidak bisa ditekan • Muncul pemberitahuan bahwa jumlah pemain telah mencapai <i>level</i> minimum 	
2	Memasukkan nama pemain	Memasukkan nama pemain yang berbeda-beda	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat keterangan jumlah pemain yang telah dimasukkan • Terdapat keterangan sisa dari jumlah pemain yang harus dimasukkan • Lanjut ke halaman berikutnya untuk pengacakan nama pemain 	
		Memasukkan nama pemain yang sama	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pemberitahuan untuk memasukkan nama yang berbeda • <i>Text box</i> terhapus secara otomatis 	
		Memasukkan nama pemain menggunakan angka dan <i>special character</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Keyboard</i> tidak bisa ditekan untuk penggunaan angka dan <i>special character</i> 	
		Memasukkan nama pemain dengan membiarkannya kosong/tidak terisi	Muncul pemberitahuan untuk memasukkan nama pemain	

No.	Procedure/Action	Expected Output	Passed/Failed
3	Mengacak nama pemain subjek penerima tantangan	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih satu nama pemain yang menerima tantangan • Muncul dua tombol untuk memilih jenis tantangan yang akan diberikan yaitu jujur atau berani 	
4	Memilih tantangan jujur	Lanjut ke halaman berikutnya untuk mengacak tantangan jujur	
5	Memilih tantangan berani	Lanjut ke halaman berikutnya untuk mengacak tantangan berani	
6	Mengacak tantangan jujur	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih satu tantangan jujur yang harus dilakukan pemain • Lanjut ke pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai objek yang ditantang 	
7	Mengacak tantangan berani	<ul style="list-style-type: none"> • Terpilih satu tantangan berani yang harus dilakukan pemain • Lanjut ke pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai objek yang ditantang 	
8	Mengacak nama objek penerima tantangan	<ul style="list-style-type: none"> • Nama subjek yang terpilih sebelumnya tidak akan ikut di dalam pengacakan • Terpilih satu nama pemain yang menjadi objek bagi penerima tantangan • Muncul tombol untuk melanjutkan permainan 	
9	Melanjutkan permainan	Kembali ke halaman pengacakan nama pemain untuk menerima tantangan di putaran yang baru	
10.	Melihat petunjuk permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi tentang Jurani • Petunjuk permainan yang dijelaskan secara sekuensial 	
11	Melihat informasi pengembang	Informasi tentang siapa saja nama pengembang aplikasi Jurani	
12	Reset permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan <i>dialog message</i> untuk memastikan ke <i>user</i> bahwa permainan siap untuk di-<i>reset</i> • Menampilkan ulang halaman memasukkan jumlah pemain 	

