


# Devices Target

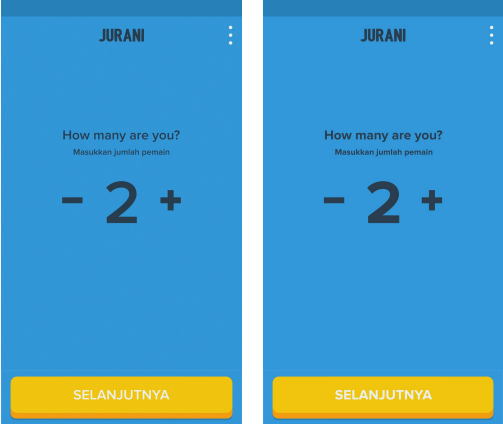
Product	OS Version	Code Name	Display Type	Display Size	Density	CPU	Memory Size (Internal)
Sony Xperia ST23i	4.0.4	Ice Cream Sandwich	TFT, capacitive touchscreen, 16M colors	320 x 480 pixels	3.5 inches (~165 ppi pixel density)	800 MHz Cortex-A5	4 GB (2.2 GB user available), 512 MB RAM
Sony Xperia Z3 D6653	6.0	Marshmallow	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-body 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-body 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		
Element	Color Palette	Position
Background	#3498db	-
Icon	-	Tengah

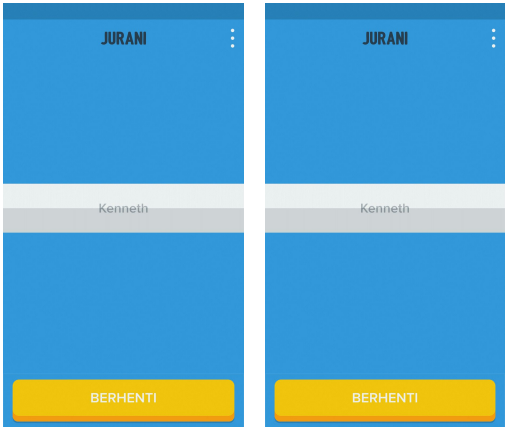
Test Scenario: Peninjauan Halaman Pemasukan Jumlah Pemain

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<div>1. Membuka aplikasi Jurani</div> <div>2. Melewati <i>splash screen</i></div> <div>3. Memasukkan jumlah pemain</div> <div>4. Menekan <i>button</i> “Selanjutnya”</div>	<div></div>	
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)	#ecf0f1	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)	
<div>1. Membuka aplikasi Jurani</div> <div>2. Melewati <i>splash screen</i></div> <div>3. Memasukkan jumlah pemain</div> <div>4. Memasukkan nama pemain</div> <div>5. Menekan <i>button</i> “Selanjutnya”</div>	<div><div><div>JURANI</div><div>1 More Player to go</div><div>Masukkan nama pemain ke-4:</div><div>Mahendra</div><div>SELANJUTNYA</div></div><div><div>JURANI</div><div>1 More Player to go</div><div>Masukkan nama pemain ke-4:</div><div>Mahendra</div><div>SELANJUTNYA</div></div></div>	
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Inputan Nama Pemain	#2c3e50	Tengah
Background Inputan Nama Pemain	#ecf0f1	Tengah
Button Selanjutnya (Normal)	#f1c40f	Bawah, Tengah
Font Selanjutnya (Normal)	#ecf0f1	Bawah, Tengah
Button Selanjutnya (Pressed)	#f39c12	Bawah, Tengah
Font Selanjutnya (Pressed)	#d35400	Bawah, Tengah
Button Menu	#ecf0f1	Atas, Kanan

## Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Nama Pemain

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Menekan <i>button</i> “Berhenti”</li> </ol>		
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, #ecf0f1	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	#ecf0f1	Atas, Kanan

Test Scenario: Peninjauan Halaman Pemilihan Jenis Tantangan

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<div>1. Membuka aplikasi Jurani</div> <div>2. Melewati <i>splash screen</i></div> <div>3. Memasukkan jumlah pemain</div> <div>4. Memasukkan nama pemain</div> <div>5. Sistem mengacak nama pemain</div> <div>6. Memberhentikan pengacakan</div> <div>7. Menekan salah satu <i>button</i>, Jujur atau Berani</div>	<div><div><div>JURANI</div><div>And the turn goes to Yang harus jurani adiah :</div><div>Sandy</div><div>JUJURBERANI</div></div><div><div>JURANI</div><div>And the turn goes to Yang harus jurani adiah :</div><div>Sandy</div><div>JUJURBERANI</div></div></div>	
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Pemain yang Ditantang	#2c3e50	Tengah
Background Pemain yang Ditantang	#ced4d6, #ecf0f1	Tengah
Button Jujur (Normal)	#f1c40f	Bawah, Kiri
Font Jujur (Normal)	#ecf0f1	Bawah, Kiri
Button Jujur (Pressed)	#f39c12	Bawah, Kiri
Font Jujur (Pressed)	#d35400	Bawah, Kiri
Button Berani (Normal)	#e74c3c	Bawah, Kanan
Font Berani (Normal)	#ecf0f1	Bawah, Kanan
Button Berani (Pressed)	#e74c3c	Bawah, Kanan
Font Berani (Pressed)	#85270a	Bawah, Kanan
Button Menu	#ecf0f1	Atas, Kanan

## Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Tantangan Jujur

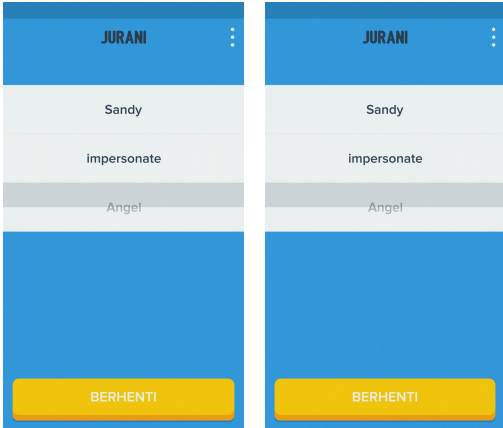
Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Memilih tantangan Jujur</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan Jujur</li> <li>9. Menekan <i>button</i> “Berhenti”</li> </ol>		
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Tantangan Jujur yang Diacak	#2c3e50	Tengah
Background Tantangan yang Diacak	#ced4d6, #ecf0f1	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	#ecf0f1	Atas, Kanan

## Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Tantangan Berani

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Memilih tantangan Berani</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan Berani</li> <li>9. Menekan <i>button</i> “Berhenti”</li> </ol>		
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Tantangan Berani yang Diacak	#2c3e50	Tengah
Background Tantangan yang Diacak	#ced4d6, #ecf0f1	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	#ecf0f1	Atas, Kanan




## Test Scenario: Peninjauan Halaman Pengacakan Objek Tertantang

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Memilih tantangan Jujur</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan Berani</li> <li>9. Memberhentikan pengacakan</li> <li>10. Sistem mengacak nama objek</li> <li>11. Menekan <i>button</i> “Berhenti”</li> </ol>		
Alternate Step		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Memilih tantangan Berani</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan Berani</li> <li>9. Memberhentikan pengacakan</li> <li>10. Sistem mengacak nama objek</li> <li>11. Menekan <i>button</i> “Berhenti”</li> </ol>		
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Nama Objek yang Diacak	#2c3e50	Tengah
Background Nama yang Diacak	#ced4d6, #ecf0f1	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	#ecf0f1	Atas, Kanan

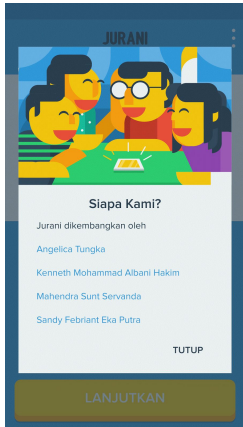
## Test Scenario: Peninjauan Halaman Lanjutkan Permainan

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Memilih tantangan Jujur</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan Berani</li> <li>9. Memberhentikan pengacakan</li> <li>10. Sistem mengacak nama objek</li> <li>11. Memberhentikan pengacakan</li> <li>12. Menekan button “Lanjutkan”</li> </ol>		
Alternate Step		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Memilih tantangan Berani</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan Berani</li> <li>9. Memberhentikan pengacakan</li> <li>10. Sistem mengacak nama objek</li> <li>11. Memberhentikan pengacakan</li> <li>12. Menekan <i>button</i> “Lanjutkan”</li> </ol>		
Element	Color Palette	Position
Style Bar	#2980b9	-
Header Jurani	#2c3e50	Atas, Tengah
Font Nama, Tantangan, Objek	#2c3e50	Tengah
Background Nama, Tantangan, Objek	#ecf0f1	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	#ecf0f1	Atas, Kanan

## Test Scenario: Peninjauan Halaman Petunjuk Permainan

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan</li> <li>4. Memilih menu “Help”</li> </ol>		
Alternate Step		
Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja		
Element	Color Palette	Position
Gambar Header	-	Atas
Font Informasi	#2c3e50	-

## Test Scenario: Peninjauan Halaman Informasi Pengembang

Input (Step to produce test)	Output (Expected Results)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan</li> <li>4. Memilih menu “Development”</li> </ol>		
Alternate Step		
Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja		
Element	Color Palette	Position
Gambar Header	-	Atas
Font Informasi	#2c3e50	-