

JURANI APPLICATION

Software Requirements Specification

Version 1.0

31 Maret, 2016

Angellica Octavianzy Sabrina T.
Kenneth Mohammad Albani Hakim
Mahendra Sunt Servanda
Sandy Febriant Eka Putra

Management Information System
Gunadarma University

2016

Revision History

Date	Description	Author	Comments
<date>	<Version 1>	<Your Name>	<First Revision>
14/4/2016		Sandy	Mengspesifikasikan kebutuhan aplikasi untuk <i>layout</i> yang baru (Prototype 3)

Document Approval

The following Software Requirements Specification has been accepted and approved by the following:

Signature	Printed Name	Title	Date
	<Your Name>	Lead Software Eng.	
	A. David McKinnon	Instructor, CptS 322	

1. Introduction

Di awal pembuatan Software Requirement Specification (SRS) tentunya dipaparkan terlebih dahulu bagaimana latar belakang dan apa tujuan dari pembuatan aplikasi. Tidak hanya itu, dalam pendahuluan ini juga dijelaskan ruang lingkup batas pembahasan software, daftar istilah yang digunakan selama proses dokumentasi, dan juga referensi-referensi yang dijadikan sebagai bahan rujukan. Adapun semua pembahasan tersebut ditujukan untuk mendukung proses penggambaran fungsionalitas dari aplikasi, pemaparan spesifikasi kebutuhan, analisis perancangan, serta implementasi program yang nantinya akan digunakan oleh khalayak umum.

1.1 Purpose

Tujuan pembuatan dokumen ini adalah untuk memberikan gambaran secara rinci dari aplikasi Jurani beserta kebutuhannya. Dokumen ini akan menjelaskan mengenai tujuan pengembangan dan juga fitur-fitur di dalam aplikasi, antarmuka aplikasi, apa saja yang dapat dilakukan oleh aplikasi tersebut, serta batasan-batasan yang ada di dalam aplikasi. Selain itu, dokumen ini tentunya diperuntukkan bagi pemegang kepentingan dan pengembang aplikasi sebagai referensi selama proses pengembangan hingga aplikasi siap diluncurkan.

1.2 Scope

Jurani adalah sebuah aplikasi permainan yang diadaptasi dari sebuah permainan populer di kalangan remaja dan anak muda, yaitu permainan *truth or dare*. Pembuatan dan pengembangan aplikasi bertujuan untuk mendukung kebahagiaan bagi para pengguna serta kerabatnya dengan memberikan pengalaman bermain *truth or dare* yang lebih modern.

Berawal dari kegelisahan ketika momen kumpul bersama keluarga, kolega, sahabat, ataupun rekan bisnis yang sering kehabisan topik dan para kerabat yang beralih ke ponselnya, sehingga sering kali menghasilkan momen yang kurang berkesan. Maka dari itu kebutuhan akan kegiatan pendukung keakraban, yaitu sebagai *ice breaking activity* pun muncul, Hal ini lah yang melatarbelakangi ide Jurani dikembangkan.

Aplikasi ini hanya dapat dijalankan di *platform* android dengan minimal versi Ginger Bread 2.3. Untuk menjalankannya pun tidak diperlukan koneksi internet. Selain itu, di dalam pengembangannya menggunakan metode *prototype* dalam *System Development Life*

Cycle-nya. Sesuai dengan metode yang digunakan, maka pembuatan aplikasi dimulai dengan mendefinisikan semua kebutuhan, baik itu kebutuhan *user* maupun kebutuhan *system*. Semua tantangan yang tersedia ialah hasil dari pengumpulan data baik dari sisi pengembang maupun dari masyarakat. Tentu saja pada proses *development*-nya disertakan *testing* dalam bentuk *blackbox* yang dicoba oleh beberapa *user* agar aplikasi menjadi semakin baik sebelum aplikasi siap di-*release*.

Adapun fitur-fitur utama dari aplikasi Jurani ini adalah sebagai berikut:

1. Memasukkan jumlah dan nama pemain
2. Melakukan pengundian untuk menentukan siapa yang mendapat tantangan jujur atau berani di antara pemain yang ada
3. Melakukan pengundian terhadap tantangan yang terpilih baik itu tantangan jujur atau berani beserta pemain yang akan dijadikan sebagai objek tantangan

1.3 Definitions, Acronyms, and Abbreviations

Table 1 - Definitions

Istilah	Arti
Tantangan Jujur	Adalah tantangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh aplikasi
Tantangan Berani	Adalah tantangan untuk melakukan perintah yang diberikan oleh aplikasi

1.4 References

IEEE. *IEEE Std 830-1998 IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*. IEEE Computer Society, 1998.

1.5 Overview

Bab selanjutnya, bagian *general description* dari dokumen ini menggambarkan fungsionalitas dari aplikasi. Bagian ini menjelaskan kebutuhan informal dan digunakan untuk membuat sebuah konteks untuk spesifikasi kebutuhan sistem pada bab selanjutnya.

Bab ketiga, bagian *requirement specification* dari dokumen ini diutamakan untuk pengembang dan mendeskripsikan hal teknis dari detail fungsionalitas produk.

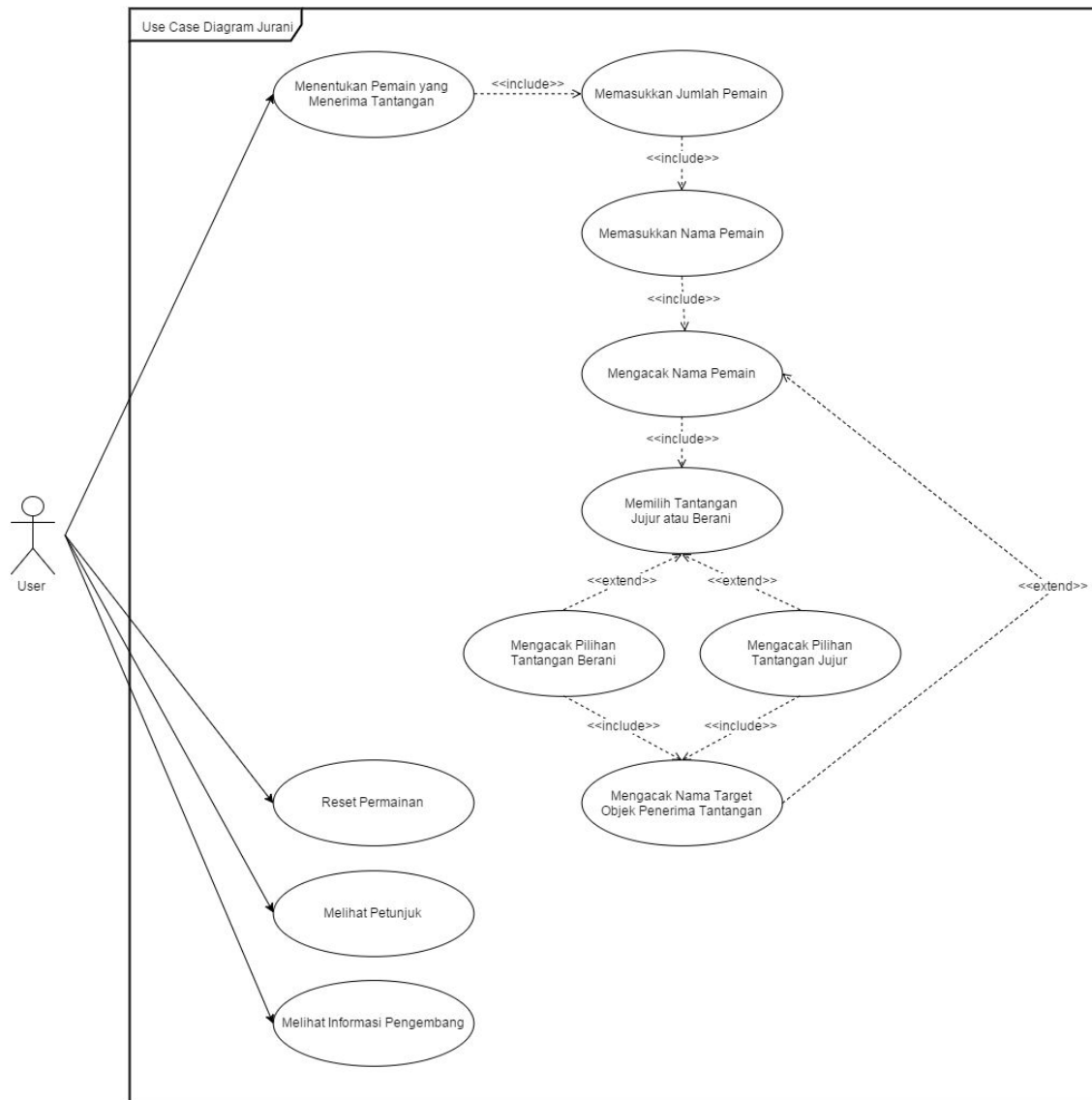
2. General Description

Di bab ini dipaparkan penjelasan secara menyeluruh tentang aplikasi yang akan dibuat.

2.1 Product Perspective

2.2 Product Function

Bagian ini menggambarkan *use case* dari aplikasi Jurani. Adapun yang menjadi aktor adalah *user* atau pengguna aplikasi yang memainkan permainan *truth or dare* menggunakan *smartphone*.



Gambar 2.1 - Use Case Diagram Prototype 1

Pengguna yang ingin memainkan permainan truth or dare menggunakan smartphone dapat membuka dahulu aplikasi Jurani. Setelah membuka aplikasi Jurani, pengguna diharuskan terlebih dahulu memasukkan jumlah pemain yang akan bermain, kemudian pengguna memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah pemain yang akan mengikuti permainan. Setelah itu, pengguna akan dihadapkan kepada halaman pengacakan pemain, di sini nama-nama pemain akan diacak untuk mendapatkan nama pemain yang harus menerima tantangan.

Pemain yang terpilih harus memilih jenis tantangan, yaitu jujur atau berani. Setelah memilih jenis tantangan baik itu jujur ataupun berani, pemain akan dibawa ke halaman untuk pengacakan tantangan untuk mendapatkan tantangan yang harus dilakukan oleh si

pemain (jujur atau berani), kemudian selanjutnya dilakukan pengacakan terhadap nama pemain yang akan dijadikan objek dari tantangan. Pengguna dapat memilih untuk melanjutkan permainan dengan memulainya dari pengacakan nama pemain yang akan mendapatkan tantangan, atau *me-reset* permainan dari awal yang dimulai dengan memasukkan jumlah pemain. Aplikasi ini juga menyediakan petunjuk bagi pengguna bagaimana caranya untuk menggunakan aplikasi Jurani dan juga mereka dapat melihat informasi tentang para pengembang aplikasi.

2.3 User Characteristics

Pengguna yang menggunakan aplikasi diharapkan mengerti dalam mengoperasikan sistem operasi Android di smartphone mereka, dapat membuka internet untuk mengunduh aplikasi, dapat membuka aplikasi yang telah diunduh, dan dapat membaca petunjuk permainan.

2.4 General Constraints

Adapun batasan-batasan dalam pengembangan aplikasi Jurani adalah sebagai berikut:

1. Hanya dapat memasukkan jumlah pemain maksimal sebanyak 10 pemain
2. Aplikasi tidak menyimpan data pemain
3. Aplikasi tidak mampu menerima input tantangan baru dari pemain
4. Aplikasi sudah menyediakan tantangan yang akan diberikan kepada pemain terpilih
5. Aplikasi menyediakan 30 truth dan 30 dare
6. Aplikasi ini ditargetkan untuk remaja berusia 17 tahun ke-atas
7. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan di platform android dengan minimal versi android Ginger Bread 2.3
8. Input dari pemain hanya bisa berupa huruf
9. Pemain tidak bisa memasukkan nama yang sama ke dalam aplikasi
10. Menggunakan Bahasa Indonesia dalam setiap kalimat tantangan yang tersedia
11. Tantangan memiliki format SPO (Subyek-Predikat-Obyek)

3. Specific Requirements

Secara lebih mendetail, masing-masing use case yang terdapat pada Gambar 2.1, dijabarkan dalam skenario use case. Di dalam skenario use case, akan diberikan uraian nama use case, aktor yang berhubungan dengan use case tersebut, tujuan dari use case, deskripsi global tentang use case, kondisi awal yang harus dipenuhi dan kondisi akhir yang diharapkan setelah berjalannya fungsional use case. Selain itu juga akan diberikan ulasan yang berkaitan dengan tanggapan dari sistem atas suatu aksi yang diberikan oleh aktor.

PROTOTYPE I

Prototype ini merupakan perancangan awal aplikasi yang berkaitan dengan *user interface*, *user experience*, navigasi, serta fungsionalitas masing-masing elemen untuk setiap halamanannya. Dokumentasi pada bagian ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk proses pengimplementasian awal pembuatan aplikasi dan kemudian akan diuji cobakan oleh *user* internal maupun eksternal dalam bentuk skenario tes. Hasil yang diperoleh akan diproses kembali menjadi Prototype selanjutnya.

1. Memasukkan Jumlah Pemain



Gambar 1.1. Tampilan Halaman Memasukkan Jumlah Pemain

Primary actor: <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
Description: Memasukkan jumlah pemain yang ingin mengikuti permainan.			
Policy: Minimal yang bisa ikut berpartisipasi sebanyak 2 orang dan maksimal sebanyak 10 pemain.			
Pre Condition: Pengguna membuka aplikasi Jurani dan telah melewati halaman <i>splash</i> .			
Trigger: Ingin memulai permainan Jujur atau Berani dengan versi yang lebih modern, yaitu menggunakan aplikasi <i>mobile</i> .			
Major input Jumlah Pemain	Source -	Major outputs -	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none">1. Membuka aplikasi Jurani2. Memasukkan jumlah pemain			

2. Memasukkan Nama Pemain



Gambar 1.2. Tampilan Halaman Memasukkan Nama Pemain

Primary actor: <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
Description: Memasukkan nama-nama pemain yang berpartisipasi.			
Policy: Pemain hanya bisa memasukkan nama pemain berupa huruf dan bukan angka.			
Pre Condition: Memasukkan Jumlah Pemain.			
Trigger: Untuk mengetahui nama para pemain yang turut serta mengikuti permainan.			
Major input Nama Pemain	Source -	Major outputs -	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none">1. Membuka aplikasi Jurani2. Memasukkan jumlah pemain3. Memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah yang dimasukkan sebelumnya.			

3. Mengacak Nama Pemain

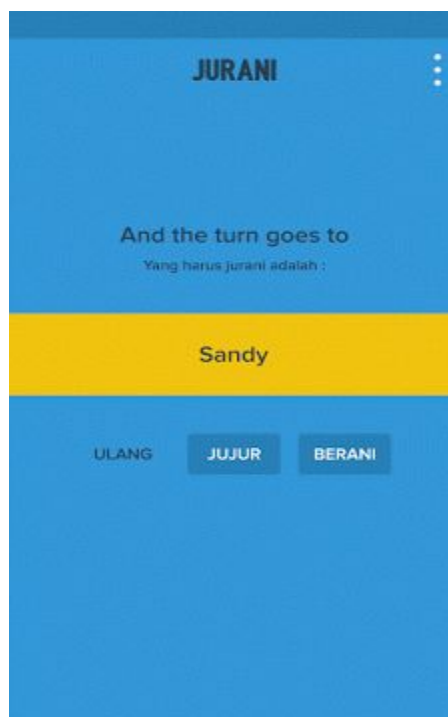


Gambar 1.3. Tampilan Halaman Pengacakan Nama Pemain

Primary actor: <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
Description: Melakukan pengacakan pemain untuk menentukan siapa yang mendapat tantangan jujur atau berani di antara <i>list</i> pemain yang berpartisipasi.			
Policy: Salah satu pemain harus memberhentikan sistem yang sedang mengacak nama para pemain dengan menekan <i>button</i> “Berhenti”.			
Pre Condition: Memasukkan Nama Pemain.			
Trigger: Untuk mengetahui nama yang akan muncul sebagai penerima tantangan.			
Major input -	Source Nama Pemain	Major outputs Salah Satu Nama Pemain	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka aplikasi Jurani 2. Memasukkan jumlah pemain 3. Memasukkan nama pemain 4. Sistem mengacak nama pemain 			

5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang

4. Mengacak Ulang Nama Pemain



Gambar 1.4. Tampilan Halaman Penentuan Nama yang Ditantang dan Pengacakan Ulang Nama Pemain atau Memilih Tantangan

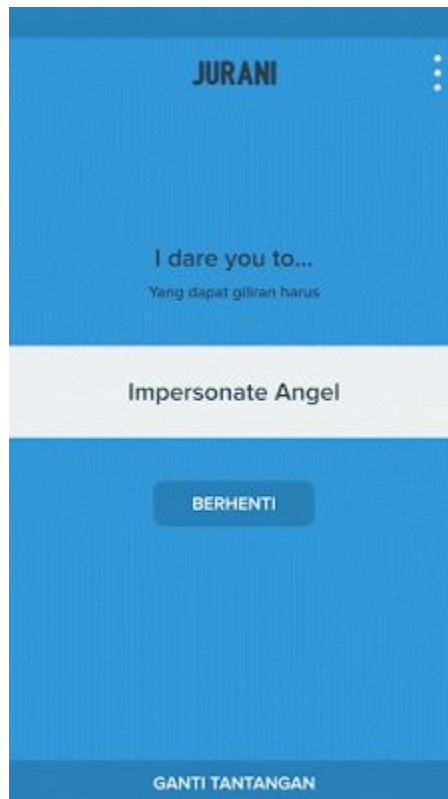
Primary actor: <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.			
Description: Mengacak ulang list nama pemain untuk menentukan nama lainnya yang akan mendapatkan tantangan jujur atau berani.			
Policy: Pemain memilih <i>button</i> “Ulang” untuk melakukan pengacakan kembali. Meskipun begitu, masih ada kemungkinan nama yang muncul di sebelumnya akan muncul kembali pada saat memberhentikan pengacakan ulang oleh sistem.			
Pre Condition: Memberhentikan pengacakan nama pemain (muncul nama pemain yang akan ditantang).			
Trigger: Apabila pemain tersebut sudah terlalu sering menerima tantangan.			
Major input -	Source Nama Pemain	Major outputs Salah Satu Nama Pemain	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka aplikasi Jurani 2. Memasukkan jumlah pemain 3. Memasukkan nama pemain 4. Sistem mengacak nama pemain 5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang 6. Pemain meminta sistem mengacak ulang nama pemain 			

5. Memilih Tantangan Jujur atau Berani

Primary actor: <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
Description: Pemain yang ditantang boleh memilih di antara dua kategori tantangan, yaitu Jujur atau Berani.
Policy: Pemain hanya boleh memilih Jujur atau Berani dengan menekan salah satu <i>button</i> yang tersedia.

Pre Condition: Memberhentikan pengacakan nama pemain (muncul nama pemain yang akan ditantang).			
Trigger: Apabila pemain tersebut sudah siap untuk mendapatkan tantangan.			
Major input Pilihan Jujur atau Berani	Source -	Major outputs Semua List Tantangan Jujur atau Berani	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka aplikasi Jurani 2. Memasukkan jumlah pemain 3. Memasukkan nama pemain 4. Sistem mengacak nama pemain 5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang 6. Pemain memilih tantangan jujur atau berani 			

6. Mengacak Tantangan Jujur atau Berani



Gambar 1.5. Tampilan Halaman Pengacakan Tantangan Berani atau Mengganti Tantangan

Primary actor: <i>User yang menggunakan aplikasi Jurani.</i>
Description: Melakukan pengacakan list tantangan jujur atau berani untuk menentukan tantangan apa yang harus dilakukan (berani) atau dijawab (jujur) serta pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai target untuk menjadi objek yang ditantang.
Policy: <ul style="list-style-type: none"> - Pemain yang ditantang harus memberhentikan sistem yang sedang mengacak list tantangan jujur atau berani dengan menekan <i>button</i> “Berhenti”. - Apabila salah satu tantangan sudah terpilih, nama target yang ditantang sudah otomatis teracak oleh sistem. Sehingga, apabila pemain ingin mengubah nama targetnya maka tantangan pun harus diacak kembali.
Pre Condition: Memilih salah satu kategori tantangan, yaitu Jujur atau Berani agar pengacakan list tantangan disesuaikan dengan kategori tersebut.

Trigger: Untuk mengetahui tantangan yang harus diterima oleh penerima tantangan.

Major input	Source	Major outputs	Destination
-	- Semua List Tantangan Jujur atau Berani - Semua Nama Pemain	- Salah Satu Tantangan Jujur atau Berani - Nama Target yang Ditantang	-

Major Step Performed

1. Membuka aplikasi Jurani
2. Memasukkan jumlah pemain
3. Memasukkan nama pemain
4. Sistem mengacak nama pemain
5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang
6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani
7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan
8. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu tantangan serta targetnya

7. Mengganti Tantangan Berani ke Tantangan Jujur atau Sebaliknya

Primary actor: *User* yang menggunakan aplikasi Jurani.

Description: Pemain yang sebelumnya memilih satu tantangan, misalnya tantangan Berani, dapat berubah pikiran untuk pindah ke tantangan Jujur.

Policy: Sebelum pengacakan list tantangan, pemain harus terlebih dahulu menekan *button* “Ganti Tantangan” sebelum pemain tersebut menghentikan pengacakan tantangan. Setelah hal tersebut dilakukan, maka akan diarahkan langsung ke halaman pengacakan di kategori tantangan satunya.

Pre Condition: Sistem melakukan pengacakan list tantangan untuk kategori tantangan tertentu, misalnya tantangan Berani ke tantangan Jujur.

Trigger: Pemain tiba-tiba berubah pikiran untuk menerima kategori tantangan satunya.

Major input	Source	Major outputs	Destination
-	-	- Semua List Tantangan Jujur atau Berani - Semua Target yang Ditantang	-

Major Step Performed

1. Membuka aplikasi Jurani
2. Memasukkan jumlah pemain
3. Memasukkan nama pemain
4. Sistem mengacak nama pemain
5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang
6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani
7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan
8. Pemain menekan *button* “Ganti Tantangan”
9. Sistem mengacak list tantangan pada kategori lainnya serta nama objek tantangan

8. Mengacak Ulang Tantangan



Gambar 1.6. Tampilan Halaman Penentuan Tantangan serta Targetnya dan Pengacakan Ulang List Tantangan atau Melanjutkan Permainan Jurani

Primary actor: <i>User yang menggunakan aplikasi Jurani.</i>			
Description: Melakukan pengacakan ulang list tantangan jujur atau berani untuk menentukan tantangan lain apa yang harus dilakukan (berani) atau dijawab (jujur) serta pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai target untuk menjadi objek yang ditantang.			
Policy: Pemain memilih <i>button</i> “Ulang” untuk melakukan pengacakan kembali. Meskipun begitu, masih ada kemungkinan tantangan yang muncul di sebelumnya akan muncul kembali pada saat memberhentikan pengacakan ulang oleh sistem.			
Pre Condition: Memberhentikan pengacakan tantangan jujur atau berani (muncul satu tantangan yang akan dihadapi).			
Trigger: Apabila tantangan tersebut sering muncul untuk beberapa putaran.			
Major input -	Source	Major outputs	Destination -

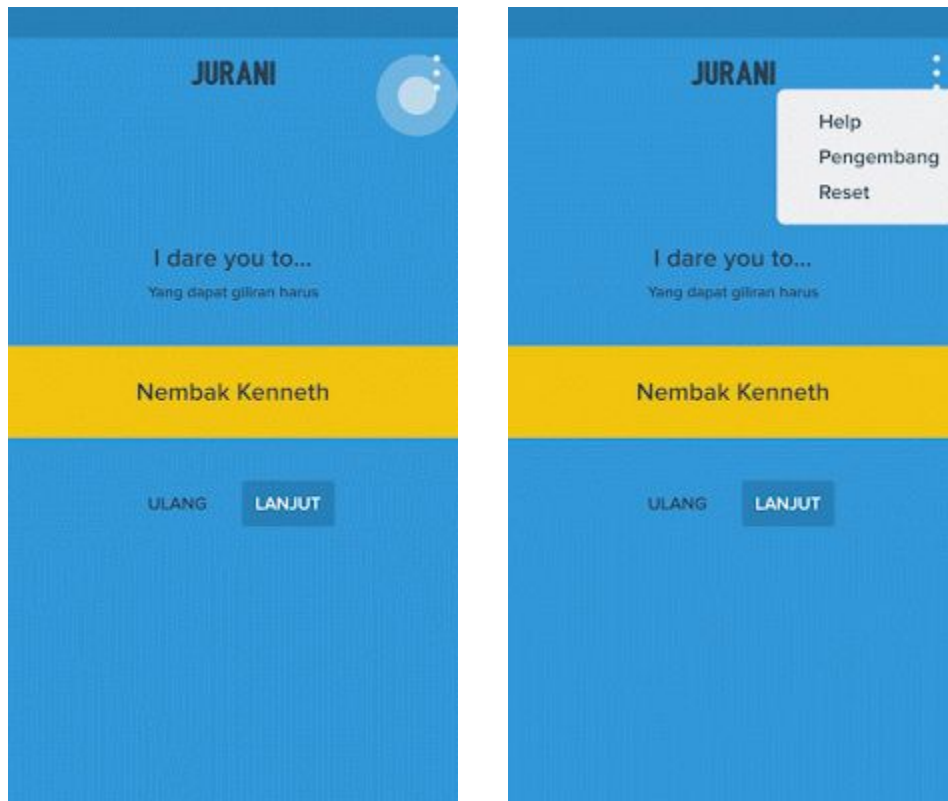
	<ul style="list-style-type: none"> - Semua List Tantangan Jujur atau Berani - Semua Nama Pemain 	<ul style="list-style-type: none"> - Salah Satu Tantangan Jujur atau Berani - Nama Target yang Ditantang 	
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka aplikasi Jurani 2. Memasukkan jumlah pemain 3. Memasukkan nama pemain 4. Sistem mengacak nama pemain 5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang 6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani 7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan 7. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu tantangan serta targetnya 8. Pemain menekan <i>button</i> “Ulang” untuk melakukan pengacakan kembali 			

9. Melanjutkan Permainan

Primary actor: <i>User</i> yang menggunakan aplikasi Jurani.
Description: Melakukan pengacakan kembali nama pemain untuk menentukan siapa yang akan menerima tantangan di putaran berikutnya.
Policy: <ul style="list-style-type: none"> - Pemain menekan <i>button</i> “Selanjutnya” agar kembali lagi ke halaman pengacakan nama pemain. - Nama yang telah muncul pada putaran sebelumnya, masih ada kemungkinan bagi orang tersebut untuk merima tantangan.

Pre Condition: Muncul satu tantangan yang harus dihadapi serta siapa nama objeknya.			
Trigger: Para pemain sepakat untuk melanjutkan permainannya.			
Major input -	Source -	Major outputs Semua Nama Pemain	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka aplikasi Jurani 2. Memasukkan jumlah pemain 3. Memasukkan nama pemain 4. Sistem mengacak nama pemain 5. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu nama pemain yang akan ditantang 6. Pemain memilih kategori tantangan, jujur atau berani 7. Sistem mengacak list tantangan sesuai kategori dan nama target sebagai objek tantangan 8. Pemain memberhentikan pengacakan dan muncul satu tantangan serta targetnya 9. Pemain menyelesaikan tantangan dan menekan <i>button</i> “Selanjutnya” 10. Ditampilkan kembali halaman pengacakan nama pemain 			

10. Reset Permainan

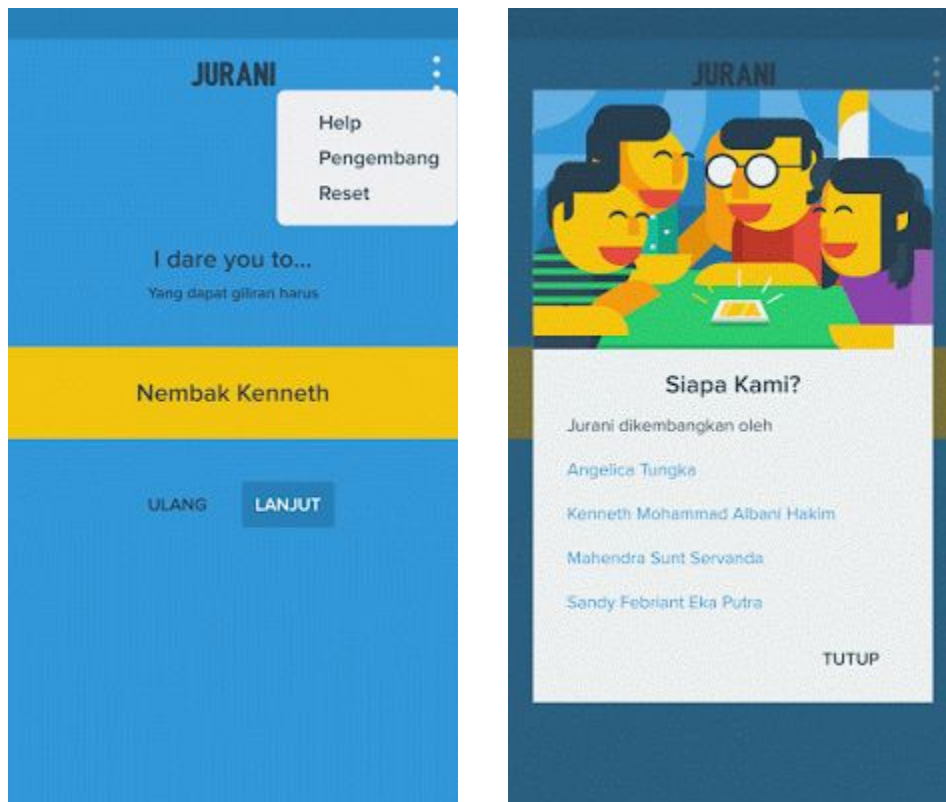


Gambar 1.7. Tampilan Halaman Menggunakan Fitur Reset Permainan

Primary actor: <i>User yang menggunakan aplikasi Jurani.</i>			
Description: <i>Me-reset ulang permainan seolah-olah aplikasi baru dibuka.</i>			
Policy: <ul style="list-style-type: none"> - Menu pilihan ini ada di setiap halaman aplikasi. - Apabila pilihan <i>reset</i> ini dipilih maka akan kembali ke halaman utama, yaitu memasukkan jumlah pemain, memasukkan nama pemain, dan seterusnya. 			
Pre Condition: -			
Trigger: <i>Pemain mengulang kembali permainan dari awal seolah-olah aplikasi ini masih <i>fresh</i>.</i>			
Major input -	Source -	Major outputs -	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Menekan menu pilihan di pojok kanan atas 2. Memilih fitur <i>Reset</i> 			

3. Semua aktivitas di-*reset* oleh sistem untuk kembali ke awal dan aplikasi akan menampilkan halaman pertama permainan dimulai

11. Melihat Informasi Pengembang Aplikasi



Gambar 1.8. Tampilan Halaman Melihat Informasi Pengembang Aplikasi Jurani

Primary actor: *User* yang menggunakan aplikasi Jurani.

Description: Untuk melihat informasi seputar para pengembang aplikasi Jurani.

Policy:

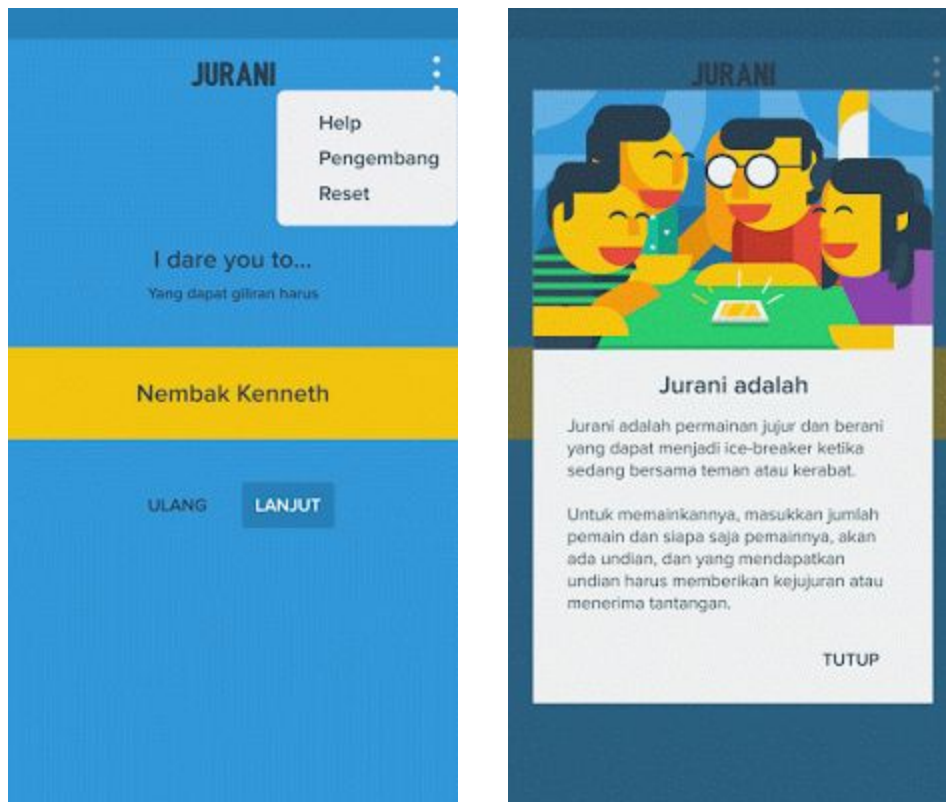
- Menu pilihan ini ada di setiap halaman aplikasi.
- Apabila pilihan ini dipilih maka tidak akan mengarah ke halaman tertentu, hanya saja ada halaman pop-up pada halaman yang sedang dibuka.

Pre Condition: -

Trigger: Pemain ingin mengetahui informasi pengembang aplikasi Jurani

Major input	Source	Major outputs	Destination
-	-	Informasi para Pengembang Aplikasi Jurani	-
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Menekan menu pilihan di pojok kanan atas 2. Memilih pilihan “Pengembang” 3. Muncul halaman pop-up dan pengguna dapat memilih salah satu nama yang ingin diketahui informasinya. 			

12. Melihat Informasi Cara Penggunaan Aplikasi



Gambar 1.9. Tampilan Halaman Melihat Informasi Seputar Jurani dan Panduan Bermain

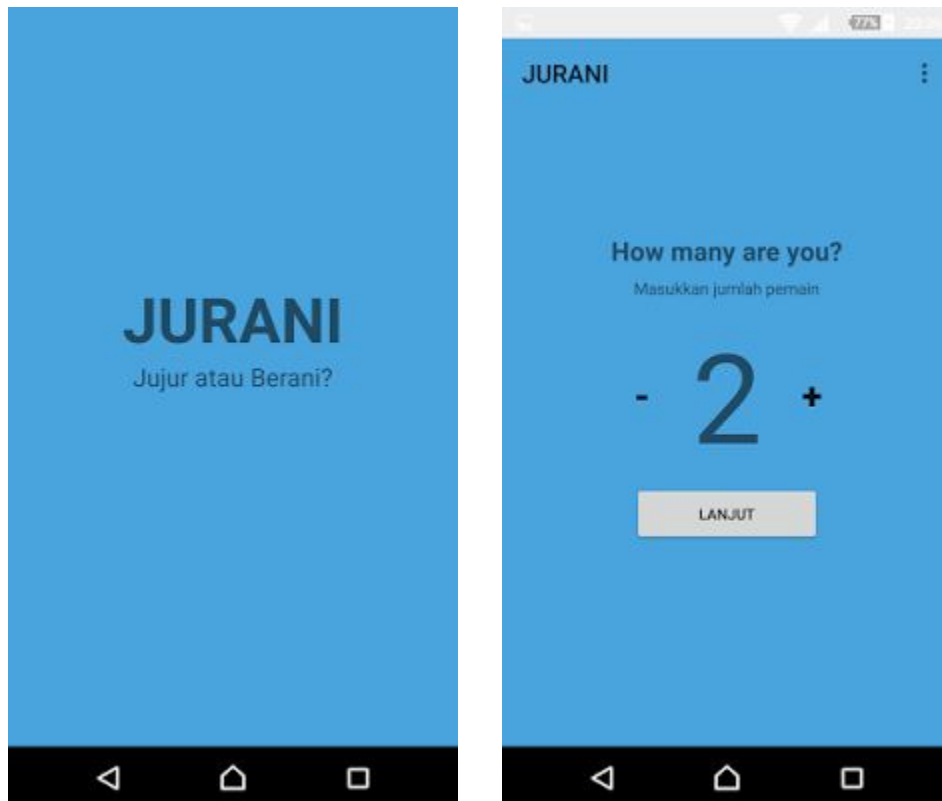
Primary actor: *User yang menggunakan aplikasi Jurani.*

Description: Mencari tahu tentang aplikasi Jurani dan bagaimana cara memainkannya.

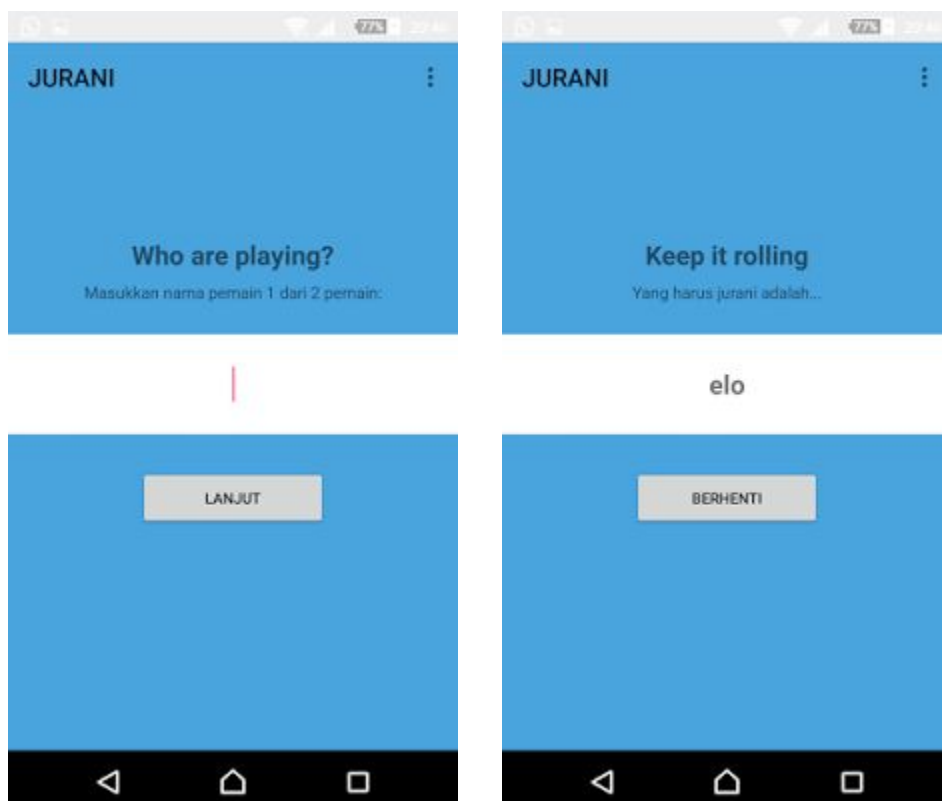
Policy: <ul style="list-style-type: none"> - Menu pilihan ini ada di setiap halaman aplikasi. - Apabila pilihan ini dipilih maka tidak akan mengarah ke halaman tertentu, hanya saja ada halaman pop-up pada halaman yang sedang dibuka. 			
Pre Condition: -			
Trigger: Pemain ingin mencari tahu tentang aplikasi Jurani dan cara menggunakannya agar mereka yang memainkannya lebih antusias.			
Major input -	Source -	Major outputs Informasi Seputar Jurani	Destination -
Major Step Performed <ol style="list-style-type: none"> 1. Menekan menu pilihan di pojok kanan atas 2. Memilih fitur <i>Help</i> 3. Muncul halaman pop-up dan pengguna dapat melihat informasi tentang aplikasi Jurani dan petunjuk untuk menuntun para penggunanya. 			

Implementasi Prototype 1

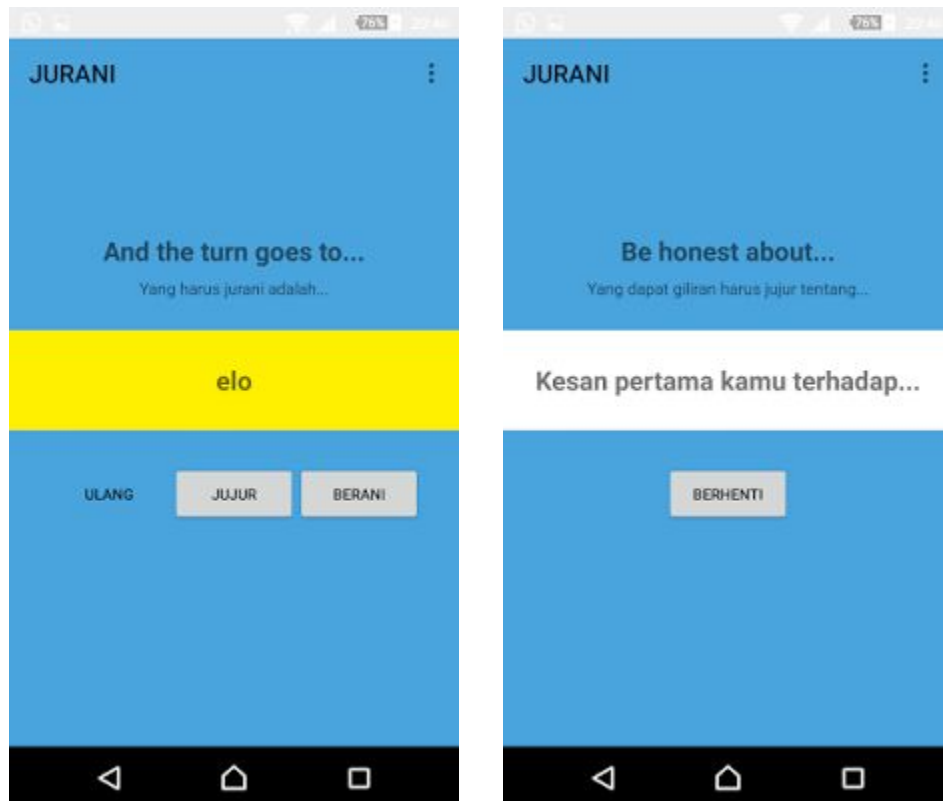
Setelah proses peng-*code*-an diselesaikan dengan bantuan use case scenario yang telah dibuat sebelumnya, maka proses uji coba secara internal pun dilakukan sebelum diuji oleh publik. Percobaan ini dilakukan melalui *device* Android.



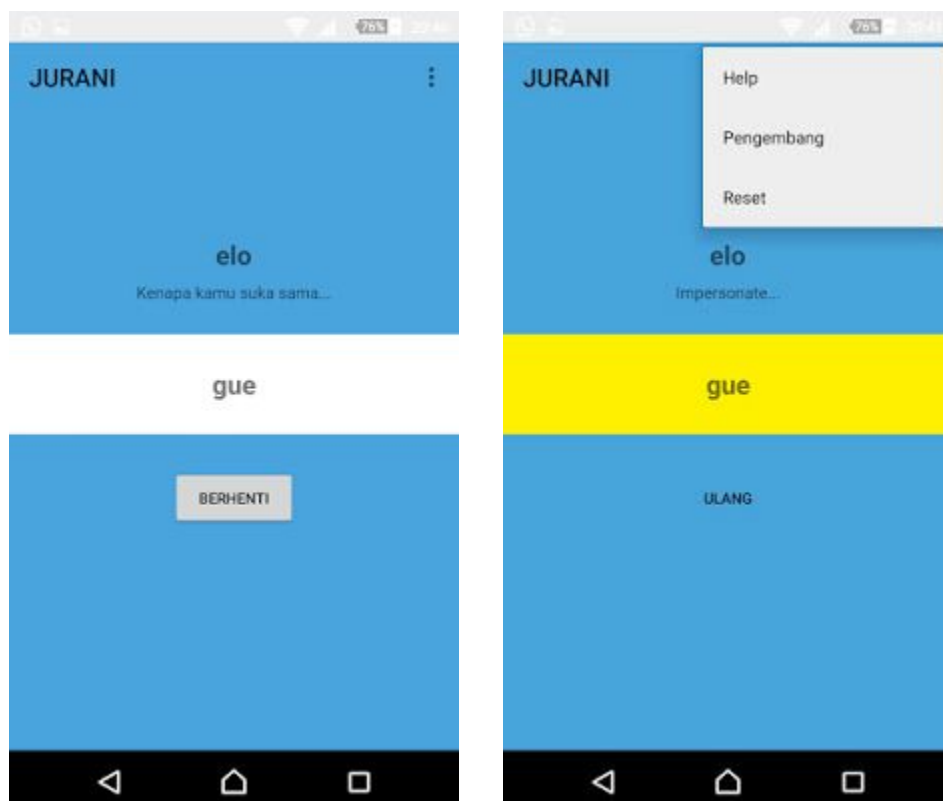
Gambar 1.10. Halaman Splash dan Memasukkan Jumlah Pemain



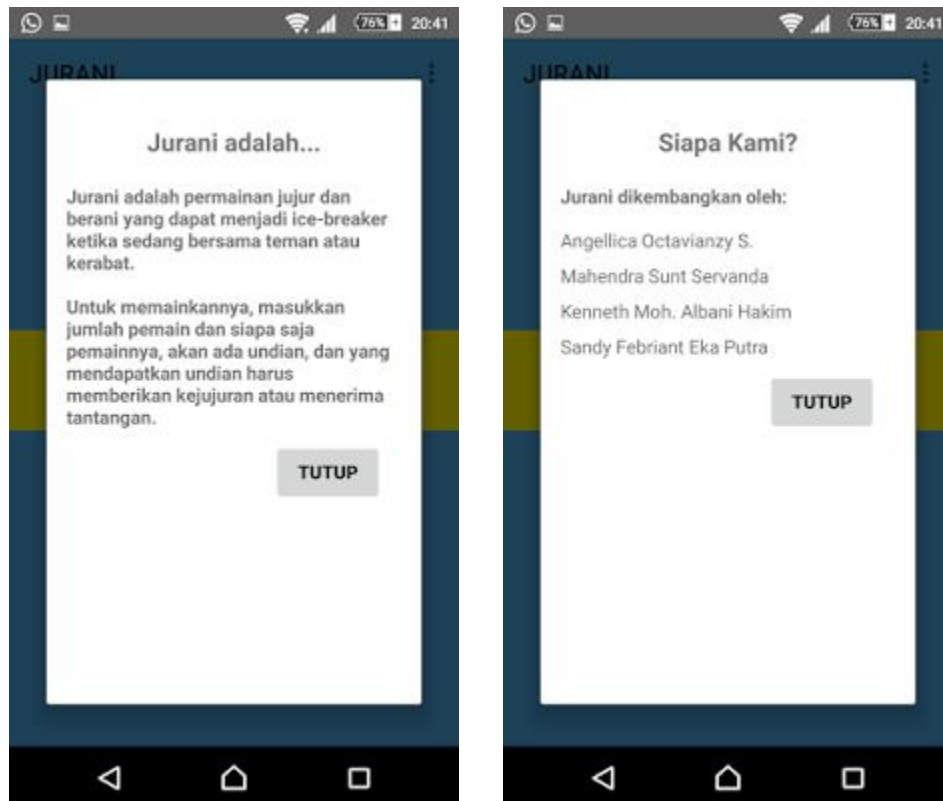
Gambar 1.11. Halaman Input dan Pengacakan Nama Pemain



Gambar 1.12. Halaman Pemilihan Tantangan dan Pengacakan Tantangan Jujur



Gambar 1.13. Halaman Penentuan Nama Objek dan Pemilihan Menu



Gambar 1.14. Halaman Informasi Jurani Beserta Panduannya dan Pengembang Aplikasi

PROTOTYPE II

Perancangan Prototype kedua ini dilakukan sesuai dengan uji coba dan saran yang diberikan oleh para pengguna. Terdapat dua kategori perubahan, yaitu dalam sisi fitur itu sendiri dan juga desain, baik *user interface* maupun *user experience*-nya. Berikut ini dipaparkan dalam bentuk user scenario untuk mempermudah proses peng-code-an.

UI dan UX

No.	Activities	Description
1	Pembuatan Icon Aplikasi Jurani	Agar aplikasi ini lebih dikenal oleh masyarakat, maka diperlukan branding, salah satunya dengan pembuatan <i>icon</i> .
2	Pembesaran Font	Memperbesar beberapa font pada label di beberapa halaman yang masih terlalu kecil / sulit dibaca di beberapa <i>device</i> .
3	Tombol “Ulang” Dibuat <i>Raised Button</i>	Pada Prototype 1, <i>button</i> ulang dibuat <i>flat</i> (hanya berupa <i>label</i> yang dapat diklik saja). Oleh karenanya dilakukan perbaikan agar para <i>user</i> tahu bahwa <i>button</i> tersebut dapat digunakan.
4	Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Secara Bercampuran	
5	Penambahan Numbering dan Sekuensial pada Fitur <i>Help</i>	Pembenaran dilakukan agar <i>user</i> dapat memahami lebih mudah panduan bermainnya.
6	Pemberian <i>Style</i> pada <i>Status Bar</i>	<i>Status Bar</i> masih memiliki warna yang <i>default</i> . Pemberian style ini bertujuan untuk memberikan warna yang senada dengan warna <i>background</i> pada aplikasi.
7	Perbanyakkan Jenis Tantangan (Hingga 30 Tantangan)	Penambahan jenis tantangan ini bertujuan agar tantangan yang diacak lebih bervariasi dan

		mencegah terpilihnya tantangan yang sama.
--	--	---

Fitur

No.	Activities	Description
1	Keluar Aplikasi dengan <i>Button</i> “Back” pada <i>Device</i>	Protoype 1: Apabila <i>user</i> menekan tombol <i>back</i> pada <i>device</i> -nya maka yang tereksekusi ialah <i>activity</i> sebelumnya.
		Protoype 2: Setiap kali tombol <i>back</i> ditekan oleh <i>user</i> di halaman mana pun, maka sistem akan memunculkan <i>dialog message</i> “Mau keluar aplikasi? Ya / Tidak”.
2	Percepat Pengacakan	Prototype 1: Di dalam permainan ini terdapat 3 kali pengacakan, yaitu nama pemain, tantangan, dan objek yang ditantang. Namun, kecepatan pengacakan belum terlalu cepat sehingga masih ada beberapa tulisan yang terbaca selagi proses pengacakan berlangsung.
		Prototype 2: <i>User</i> tidak dapat lagi membaca tulisan selagi proses pengacakan berlangsung untuk mencegah terjadinya kecurangan di dalam penentuan nama pemain, tantangan, maupun objek yang ditantang.
3	Pengimplementasian <i>Keyboard</i> “Lanjut”	Prototype 1: Pada saat <i>user</i> memasukkan nama nama pemain, <i>user</i> tersebut harus menekan <i>button</i> “Lanjut” yang ada di halaman aplikasi.
		Prototype 2: Sebagai alternatif, <i>user</i> dapat mengklik “Next” atau “Lanjut” yang sudah tersedia di <i>keyboard</i> .
4	Filter Inputan Nama Pemain	Prototype 1: <i>User</i> hanya dapat memasukkan nama pemain berupa huruf, bukan angka. Tidak

		ada batasan pemain dengan nama yang sama.
		Prototype 2: Apabila pemain memasukkan nama yang sama, sistem akan meng- <i>filter</i> nama tersebut dengan cara menghapus tulisan pada <i>field</i> serta memberikan <i>toast</i> bahwa pemain harus memasukkan nama yang berbeda.
5	Penambahan <i>Dialog Message</i> pada <i>Reset Aplikasi</i>	Prototype 1: Tidak ada aturan apabila <i>user</i> ingin meng- <i>reset</i> aplikasi. Fitur ini dapat digunakan di halaman mana saja dan apabila diklik maka sistem secara otomatis mengembalikan aplikasi seperti semula (<i>refresh</i>).
		Prototype 2: Ketika pengguna menekan fitur “Reset” maka akan muncul <i>dialog message</i> “Apakah kamu yakin ingin reset permainan? Ya / Tidak”. Hal ini dapat mencegah terjadinya ketidaksengajaan dalam mengeksekusinya.

Implementasi Prototype 2

Adapun proses *blackbox* dilakukan oleh beberapa *user*, dilanjutkan dengan dibuatkannya dokumentasi *feedback* yang kemudian diolah kembali oleh pihak *developer* untuk menetapkan prioritas dan menentukan aktivitas-aktivitas apa saja yang perlu dilakukan. Setelah hal tersebut dilakukan maka dilanjutkan kembali dengan peng-*update*-an *code* untuk beberapa fungsi ataupun tampilan pada aplikasi. Berikut ini merupakan beberapa perbaikan yang telah diterapkan meskipun masih ada perancangan yang belum diimplementasikan. Oleh karenanya, beberapa aktivitas yang belum dilakukan tersebut akan dilanjutkan kembali ke prototype selanjutnya.

PROTOTYPE III

Perancangan Prototype ketiga ini berisi perubahan *layout* aplikasi beserta beberapa penambahan ataupun perbaikan beberapa fitur yang sebelumnya belum diimplementasikan pada prototype 1 dan prototype 2. Pada penjelasan tabel di bawah, deskripsi prototype 2 ialah mengacu pada *output* yang dihasilkan setelah eksekusi dilakukan pada *device* yang tersedia, sedangkan prototype 3 ini merupakan perancangan *mockup* yang siap diterapkan.



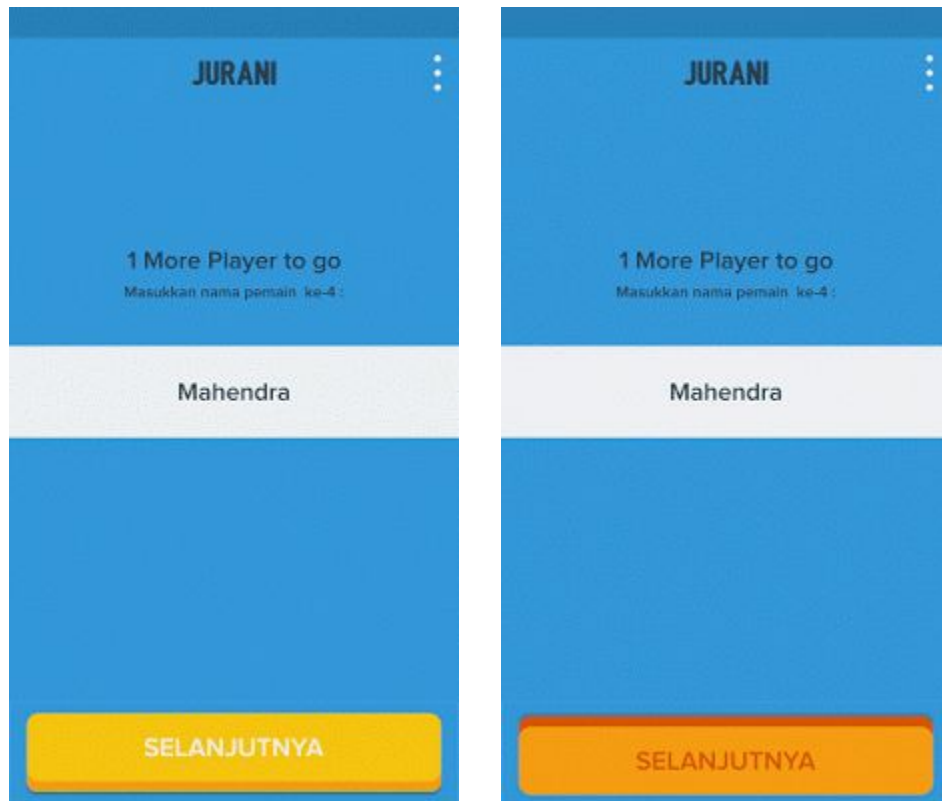
Gambar X.1 - Halaman *Splash*

Page	<i>Splash Screen</i>
Description	Prototype 2: <i>Icon</i> aplikasi Jurani masih hanya berupa <i>font</i> standar.
	Prototype 3: Terdapat pergantian <i>icon</i> Jurani agar aplikasi ini memiliki logo yang identik.



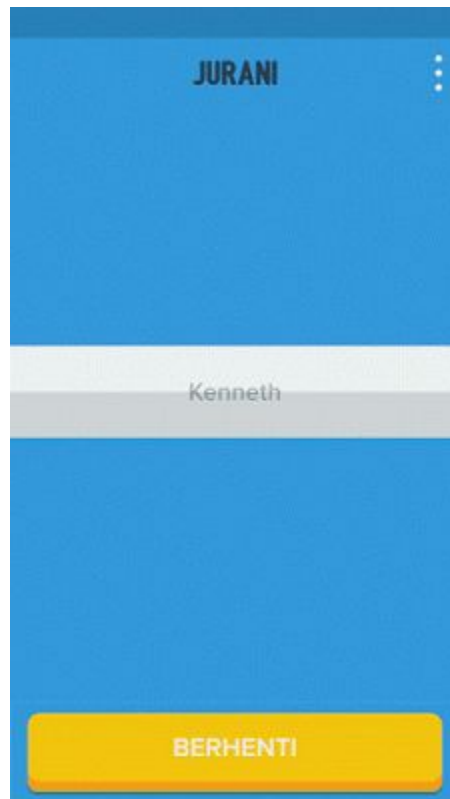
Gambar X.2 - Halaman Pemasukan Jumlah Pemain

Page	Pemasukan Jumlah Pemain
Description	Prototype 2: Tombol “Lanjut” masih menggunakan <i>default button</i> .
	Prototype 3: Tulisan pada <i>button</i> diubah menjadi “Selanjutnya” dan diberikan <i>interface</i> yang lebih menarik dengan meng- <i>import</i> aset gambar yang baru. Selain itu, peletakkannya pun dipindahkan ke bagian paling bawah pada halaman ini.



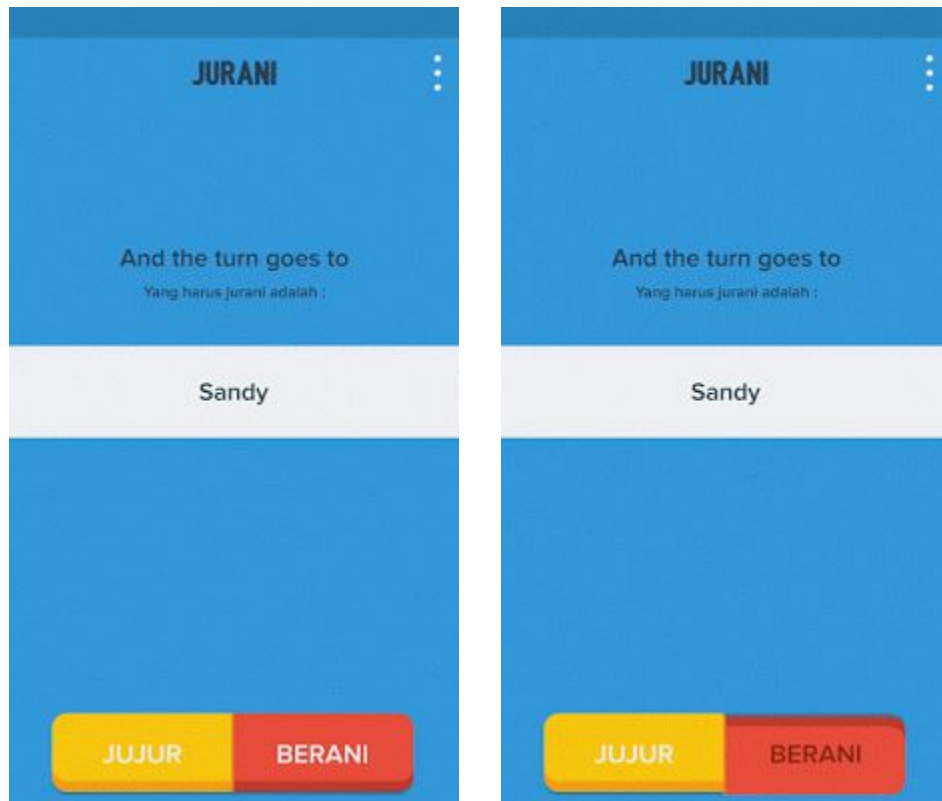
Gambar X.3 - Halaman Pemasukan Nama Pemain

Page	Pemasukan Nama Pemain
Description	Prototype 2: <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat <i>counter</i> agar pemain mengetahui pemain ke berapa yang sedang dimasukkan namanya. - Tombol “Lanjut” masih menggunakan <i>default button</i>.
	Prototype 3: <ul style="list-style-type: none"> - Tidak hanya <i>counter</i> tetapi terdapat <i>countdown</i> jumlah pemain yang belum di-<i>input</i> sebelum permainan dimulai. - <i>Button</i> diberi efek <i>raised button</i> sehingga terdapat perbedaan ketika button dalam keadaan normal dan ketika ditekan. Selain itu, <i>button</i> ini juga diletakkan di sisi paling bawah halaman.



Gambar X.4 - Halaman Pengacakan Nama Pemain

Page	Pengacakan Nama Pemain
Description	Prototype 2: <ul style="list-style-type: none"> - Pengacakan nama masih standar dan apabila pengacakan diberhentikan, <i>background colour</i> nama pemain berubah dari warna putih menjadi kuning. - Tombol “Berhenti” masih menggunakan <i>default button</i>.
	Prototype 3: <ul style="list-style-type: none"> - Pengacakan diberi <i>interface</i> baru agar lebih menarik. - <i>Button</i> diberi efek <i>raised button</i> dan diletakkan di sisi paling bawah halaman.



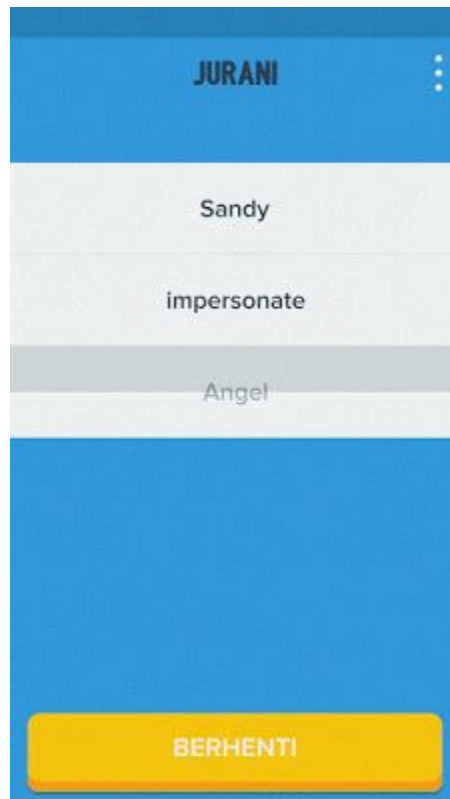
Gambar X.5 - Halaman Pemilihan Tantangan Jujur atau Berani

Page	Pemilihan Tantangan Jujur atau Berani
Description	Prototype 2: <ul style="list-style-type: none"> - Tombol “Ulang” dibuat tidak menggunakan elemen <i>button</i> ataupun <i>background colour</i>, hanya berupa tulisan yang dapat diklik. - Tombol pilihan “Jujur” dan “Berani” masih menggunakan <i>default button</i>.
	Prototype 3: <ul style="list-style-type: none"> - Tombol “Ulang” dihapus sehingga pengacakan ulang pemain tidak dapat dilakukan kembali pada halaman ini. - <i>Button</i> pilihan diberi efek <i>raised button</i> dengan warna yang berbeda dan juga diletakkan di sisi paling bawah halaman.



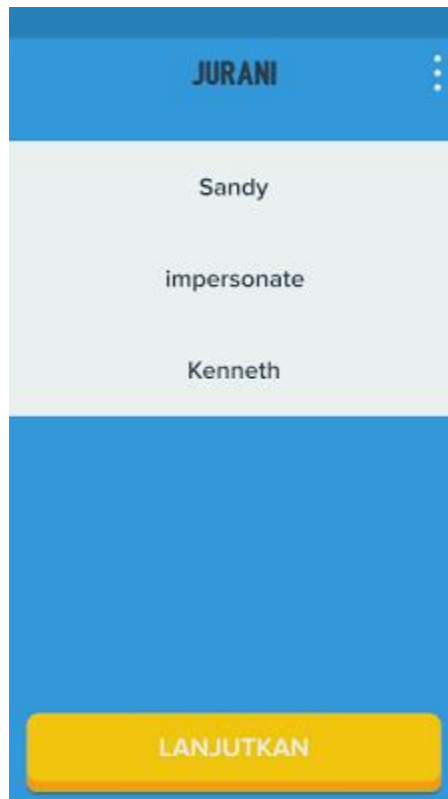
Gambar X.6 - Halaman Pengacakan Tantangan Jujur atau Berani

Page	Pengacakan Tantangan Jujur atau Berani
Description	<p>Prototype 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengacakan tantangan masih standar dan apabila pengacakan diberhentikan, <i>background colour</i> nama tantangan berubah dari warna putih menjadi kuning. - Tombol “Berhenti” masih menggunakan <i>default button</i>.
	<p>Prototype 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengacakan diberi <i>interface</i> baru agar lebih menarik dan juga nama penerima tantangan ditampilkan kembali di atas pengacakan tantangan. - <i>Button</i> “Berhenti” diberi efek <i>raised button</i> dengan warna yang berbeda dan juga diletakkan di sisi paling bawah halaman.



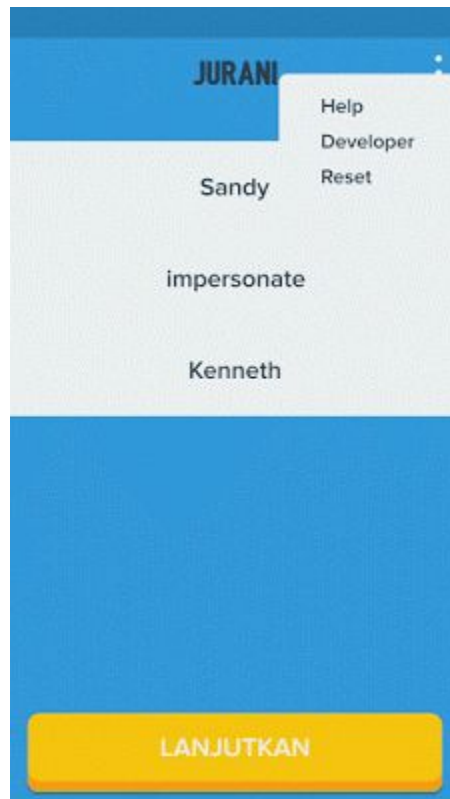
Gambar X.7 - Halaman Pengacakan Nama Objek Tantangan

Page	Pengacakan Nama Objek Tantangan
Description	Prototype 2: <ul style="list-style-type: none"> - Pengacakan nama objek yang ditantang masih standar dan apabila pengacakan diberhentikan, <i>background colour</i> nama objek tersebut berubah dari warna putih menjadi kuning. - Tombol “Berhenti” masih menggunakan <i>default button</i>.
	Prototype 3: <ul style="list-style-type: none"> - Pengacakan diberi <i>interface</i> baru agar lebih menarik dan juga nama penerima tantangan beserta nama tantangannya ditransisikan di atas pengacakan nama objek yang ditantang. - <i>Button</i> “Berhenti” diberi efek <i>raised button</i> dengan warna yang berbeda dan juga diletakkan di sisi paling bawah halaman.



Gambar X.8 - Halaman Lanjut Tantangan

Page	Lanjut Tantangan
Description	Prototype 2: Tombol “Ulang” dibuat tanpa menggunakan elemen <i>button</i> ataupun <i>colour backgorund</i> , hanya berupa tulisan yang dapat diklik.
	Prototype 3: <ul style="list-style-type: none"> - Tombol “Ulang” diubah menjadi “Lanjutkan” agar makna untuk melanjutkan permainan lebih tersampaikan dibandingkan “Ulang” yang terkesan mengulang pengacakan. - <i>Button</i> ini juga dibuat menjadi <i>raised button</i> dengan <i>interface</i> yang lebih menarik.



Gambar X.9 - Halaman Pilihan Menu

Page	Pilihan Menu
Description	Prototype 2: Pegguna dapat memilih menu pilihan yang tersedia, yaitu <i>Help</i> , <i>Pengembang</i> , dan <i>Reset</i> .
	Prototype 3: Pilihan menu “Pengembang” diubah menjadi “ <i>Development</i> ” agar pemilihan bahasa lebih konsisten.



Gambar X.10 - Halaman Popup Menu Development dan Help

Page	Popup Menu <i>Development</i> dan <i>Help</i>
Description	<p>Prototype 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apabila menu <i>Reset</i> dipilih oleh pengguna, maka aplikasi kembali seperti awal dibuka dan diarahkan kembali ke halaman pertama, yaitu memasukkan jumlah pemain. - Ketika menu <i>Pengembang</i> dan <i>Help</i> dipilih, maka akan ditampilkan halaman popup berisikan informasi yang terkait.
	<p>Prototype 3:</p> <p>Perubahan terdapat di halaman <i>Help</i>, karena informasi petunjuk permainan diberikan <i>numbering</i> dan dibuat sekuens agar dapat lebih dipahami oleh <i>user</i>.</p>

Format *Software Requirements Specifications*

- Bab 1 : Gambaran dan penjelasan ringkasan produk
- Bab 2 : Lingkungan pengembangan, pengoperasian, dan pemeliharaan
- Bab 3 : Pengantarmukaan eksternal dan aliran data : format tampilan, *user command*, DFD, kamus data
- Bab 4 : Persyaratan fungsional : fungsi-fungsi yang diinginkan
- Bab 5 : Persyaratan kinerja : tanggapan, waktu proses
- Bab 6 : Penanganan kesalahan : aksi dan pesan yang harus dilakukan sebagai tanggapan atas input atau situasi yang tidak dikehendaki produk
- Bab 7 : Subset permulaan dan prioritas implementasi : 'versi' awal produk
- Bab 8 : Perkiraan modifikasi dan peningkatan
- Bab 9 : Kriteria penerimaan
- Bab 10 : Petunjuk dan panduan perancangan
- Bab 11 : Index acuan
- Bab 12 : Daftar istilah