15. Melihat barang yang dimiliki

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 15 | |
| Nama Use Case | : | Melihat barang yang dimiliki | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor bisa mengetahui barang apa saja yang dimiliki | |
| PraKondisi | : | Aktor berada pada tampilan ladang | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada dalam tampilan barang | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat barang yang dimiliki | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Masuk ke dalam game | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan ladang |
| 1. Mengklik tombol “Barangku” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan barang yang dimiliki |
| Alternatife Flow : Tidak ada barang yang dimiliki | | | |
| 1. Mengklik tombol “Barangku” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda belum memiliki barang apapun” |
| 1. Mengklik tombol “oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan ladang |

16. Mengganti barang yang dimiliki

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 16 | |
| Nama Use Case | : | Mengganti barang yang dimiliki | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor bisa mengganti barang yang dimiliki dengan barang yang baru | |
| PraKondisi | : | Aktor berada pada tampilan ladang | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada dalam tampilan barang | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Mengganti barang yang dimiliki | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Masuk ke dalam game | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan ladang |
| 1. Mengklik tombol “Barangku” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan barang yang dimiliki |
| 1. Pilih dan klik barang yang dimiliki | | |  |
| 1. Mengklik tombol “Equip” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Barang telah dipakai” |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan barang yang dimiliki |
| Alternatife Flow : Tidak ada barang yang dimiliki | | | |
| 1. Mengklik tombol “Barangku” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda belum memiliki barang apapun” |
| 1. Mengklik tombol “oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan ladang |

17. Melihat Laporan Keuangan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 17 | |
| Nama Use Case | : | Melihat laporan keuangan | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor melihat dan mengetahui laporan keungan hasil panen ke belakang | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan ladang | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada dalam tampilan laporan keuangan | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat laporan keuangan | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Masuk ke Game | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan ladang |
| 1. Mengklik tombol “Laporan Keuangan” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame yang menunjukkan :  * Hasil Panen 1x sebelumnya * Hasil Panen 2x sebelumnya * Hasil Panen 3x sebelumnya * Hasil Panen 4x sebelumnya * Hasil Panen 5x sebelumnya |

18. Melihat Kota

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 18 | |
| Nama Use Case | : | Melihat kota | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor pergi ke kota untuk memenuhi kebutuhannya dalam berladang | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan ladang | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan kota | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat kota | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Masuk ke Game | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan lading |
| 1. Mengklik tombol “Pergi ke Kota” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan kota yang menunjukkan tombol :  * Mitra Tani * Laboratorium * Perpustakaan * Kembali ke Desa |

19. Melihat Mitra Tani

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 19 | |
| Nama Use Case | : | Melihat mitra tani | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor melihat mitra tani untuk meminjam uang atau membeli keperluan bertani | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan kota | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan mitra tani | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat mitra tani | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Pergi ke Kota” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan kota yang menunjukkan tombol :  * Mitra Tani * Laboratorium * Perpustakaan * Kembali ke Desa |
| 1. Mengklik tombol “Mitra Tani” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani yang menunjukkan tombol :  * Bayar Hutang * Beli Peralatan * Beli Bibit * Pinjam Uang * Kembali ke Kota |

20. Membayar hutang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 20 | |
| Nama Use Case | : | Membayar hutang | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor mengembalikan berapa nominal uang yang dipinjam dari mitra tani | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan mitra tani | |
| PascaKondisi | : | Aktor memasukkan nominal uang yang dipinjam | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Membayar hutang | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Mitra Tani” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani yang menunjukkan tombol :  * Bayar Hutang * Beli Peralatan * Beli Bibit * Pinjam Uang * Kembali ke Kota |
| 1. Mengklik tombol “Bayar Hutang” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame yang berisi :  * Nominal hutang yang dimiliki * Penginputan hutang yang akan dibayar |
| 1. Menginputkan jumlah nominal yang ingin dibayarkan | | |  |
| 1. Mengklik tombol “Bayar” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Hutang anda telah lunas” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Masih ada sisa hutang | | | |
| 1. Mengklik tombol “Bayar” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Hutang anda tersisa Rp. xxxx” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Uang yang dibayarkan tidak cukup | | | |
| 1. Mengklik tombol “Bayar” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Uang anda tidak mencukupi, bertanilah lebih giat” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Tidak mempunyai hutang | | | |
| 1. Mengklik tombol “Bayar” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda terlalu baik, padahal tidak punya hutang” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |

21. Membeli Peralatan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 21 | |
| Nama Use Case | : | Membeli peralatan | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor membeli macam-macam peralatan yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan berladang | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan mitra tani | |
| PascaKondisi | : | Aktor memilih peralatan yang akan dibeli | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Membeli peralatan | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Mitra Tani” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani yang menunjukkan tombol :  * Bayar Hutang * Beli Peralatan * Beli Bibit * Pinjam Uang * Kembali ke Kota |
| 1. Mengklik tombol “Beli Peralatan” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame yang berisi tampilan peralatan yang disediakan mitra tani |
| 1. Memilih dan mengklik peralatan yang ingin dibeli | | |  |
| 1. Mengklik tombol “Beli” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda berhasil membeli peralatan ini” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Uang kurang | | | |
| 1. Mengklik tombol “Beli” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Uang yang anda punyai kurang” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Barang telah dibeli | | | |
| 1. Mengklik tombol “Beli” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda telah mempunyai barang ini” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |

22. Membeli Bibit

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 22 | |
| Nama Use Case | : | Membeli bibit | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor membeli bibit yang diinginkan untuk ditanam di ladang | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan mitra tani | |
| PascaKondisi | : | Aktor memilih bibit yang akan dibeli | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Membeli bibit | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Mitra Tani” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani yang menunjukkan tombol :  * Bayar Hutang * Beli Peralatan * Beli Bibit * Pinjam Uang * Kembali ke Kota |
| 1. Mengklik tombol “Beli Bibit” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame yang berisi tampilan bibit yang disediakan mitra tani |
| 1. Memilih dan mengklik bibit yang ingin dibeli | | |  |
| 1. Mengisi banyak karung bibit yang dipilih | | |  |
| 1. Mengklik tombol “Beli” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda berhasil membeli bibit ini sebanyak x kg” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Uang kurang | | | |
| 1. Mengklik tombol “Beli” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Uang yang anda punyai kurang” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Bibit mekasimal | | | |
| 1. Mengklik tombol “Beli” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Bibit yang anda punya telah penuh” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |

23. Meminjam uang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 23 | |
| Nama Use Case | : | Meminjam uang | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor meminjam sejumlah nominal uang dari mitra tani untuk keperluan bercocok tanam | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan mitra tani | |
| PascaKondisi | : | Aktor memasukkan nominal uang yang ingin dipinjam | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Meminjam uang | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Mitra Tani” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani yang menunjukkan tombol :  * Bayar Hutang * Beli Peralatan * Beli Bibit * Pinjam Uang * Kembali ke Kota |
| 1. Mengklik tombol “Pinjam Uang” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame yang berisi :  * Nominal uang yang dimiliki * Penginputan uang yang ingin dipinjam |
| 1. Menginputkan jumlah nominal yang ingin dipinjam | | |  |
| 1. Mengklik tombol “Pinjam” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda telah meminjam uang sebesar Rp. xxxxx ” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |
| Alternatif Flow : Uang yang dimiliki terlalu banyak | | | |
| 1. Mengklik tombol “Pinjam” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan message “Anda terlalu tajir” |
| 1. Mengklik tombol “Oke” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan mitra tani |

24. Melihat Laboratorium

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 24 | |
| Nama Use Case | : | Melihat laboratorium | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor melihat laboratorium untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan laboratorium | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan kota | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan laboratorium | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat laboratorium | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Pergi ke Kota” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan kota yang menunjukkan tombol :  * Mitra Tani * Laboratorium * Perpustakaan * Kembali ke Desa |
| 1. Mengklik tombol “Laboratorium” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan laboratorium yang menunjukkan tombol :  * Penelitian tanah * Penelitian hama |

25. Melihat Penelitian Tanah

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 25 | |
| Nama Use Case | : | Melihat penelitian tanah | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor melihat penelitian tanah yang ada di labratorium | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan laboratorium | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan Penelitian tanah | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat Penelitian Tanah | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Laboratorium” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan laboratorium yang menunjukkan tombol :  * Penelitian Tanah * Penelitian Hama |
| 1. Mengklik tombol “Penelitian Tanah” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame penelitian tanah |

26. Melihat Penelitian Hama

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 26 | |
| Nama Use Case | : | Melihat penelitian hama | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor melihat penelitian hama yang ada di labratorium | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan laboratorium | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan Penelitian hama | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat Penelitian Tanah | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Laboratorium” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan laboratorium yang menunjukkan tombol :  * Penelitian Tanah * Penelitian Hama |
| 1. Mengklik tombol “Penelitian Hama” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan frame penelitian hama |

27. Melihat Perpustakaan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 27 | |
| Nama Use Case | : | Melihat perpustakaan | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor melihat perpustakaan untuk mengetahui apa saja yang dapat diperoleh di perpustakaan | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan kota | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan perpustakaan | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat laboratorium | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Pergi ke Kota” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan kota yang menunjukkan tombol :  * Mitra Tani * Laboratorium * Perpustakaan * Kembali ke Desa |
| 1. Mengklik tombol “Perpustakaan” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan perpustakaan |

28. Kembali ke Desa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Use Case | : | 28 | |
| Nama Use Case | : | Kembali ke desa | |
| Aktor | : | User | |
| Deskripsi | : | Aktor kembali lagi ke desa untuk mengecek lading | |
| PraKondisi | : | Aktor berada di tampilan kota | |
| PascaKondisi | : | Aktor berada di tampilan desa | |
| Flow of Event | | | |
| Normal Flow : Melihat laboratorium | | | |
| Aksi Aktor | | | Reaksi Sistem |
| 1. Mengklik tombol “Pergi ke Kota” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan kota yang menunjukkan tombol :  * Mitra Tani * Laboratorium * Perpustakaan * Kembali ke Desa |
| 1. Mengklik tombol “Kembali ke Desa” | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan tampilan ladang |