

Software Requirement Specification

Gameloft SE, Paris

Minion Rush: Despicable Me

v1.0

07 September 2020

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	3
Tujuan	3
Detail Publikasi	3
Audiens yang dituju	3
Pihak pemilik proyek atau pemilik saham dan manajer proyek.	3
Informasi anggota tim	3
Referensi	3
ISI	4
Deskripsi Produk	4
Fungsi produk	4
Kelas Pengguna	4
Lingkungan Pengoperasian	4
Lingkungan Pengguna	4
Hambatan	4
REQUIREMENT	5
Interface Pengguna	5
Hardware	5
Jaringan	5
FITUR	6
REQUIREMENT TAMBAHAN	7
Performa	7
Security	7
Dokumentasi Proyek	7

PENDAHULUAN

1. Tujuan

Tujuan penulisan dokumen ini yaitu sebagai dokumentasi dari segala aktifitas yang dilakukan selama pengembangan proyek perangkat lunak yang berbasis android ini dimulai dari tahap user requirement, analisis dan desain, implementasi, hingga testing dalam sebuah dokumen.

2. Detail Publikasi

Versi 1 - Update 7.4.0. Disahkan oleh Manajer Proyek. September 2020

3. Audiens yang dituju

Pihak pemilik proyek atau pemilik saham dan manajer proyek.

4. Informasi anggota tim

Nama	No HP	E-Mail	Jabatan
Dimas	08100129318	kkk@gmail.com	Manajer Proyek
Subhan	08991201010	hihi22@gmail.com	Kepala Pengembangan
Andhika	08299299292	sis2@yahoo.com	Kepala Desain
Raihan	08183192391	eea23@gmail.com	Kepala Analisa

5. Referensi

<https://ieeexplore.ieee.org/document/278253>

https://medium.com/@vincetran_28429/software-requirements-specification-srs-document-fd9ab103b18

ISI / DESKRIPSI

1. Deskripsi Produk

Minion Rush adalah game dari franchise Despicable Me yang menonjolkan karakter karakter yang bertingkah konyol bernama minion. Game ini bergenre endless run seperti temple run atau subway surfer dimana karakter berlari mengikuti jalur hingga tertahan oleh rintangan, meskipun bergenre endless run, game ini tetap asyik untuk dimainkan kapan saja karena adanya berbagai elemen minion yang khas dan lucu.

2. Fungsi produk

- Sebagai Sarana Hiburan (bermain game) di Handphone Android/iOS

3. Kelas Pengguna

Nama	Penggunaan
Tester	Menggunakan game untuk testing sebuah fitur pada game.
User	Menggunakan game untuk hiburan.

4. Lingkungan Pengoperasian

Menggunakan sistem operasi Android maupun iOS pada smartphone dan Windows pada pengguna desktop.

5. Lingkungan Pengguna

Antarmuka berbasis grafik yang dijalankan di smartphone atau PC pengguna. Dijalankan saat pengguna ingin bermain.

6. Hambatan

- Perbedaan bahasa pada tim
- Pekerjaan remote

REQUIREMENT

1. Interface Pengguna

- Menggunakan grafik untuk menu dan *gameplay*



2. Hardware

- Android dengan minimal 4.1 atau Kitkat
- Iphone dengan minimal versi iOS 5.5.0
- Storage dengan minimal 1GB

3. Jaringan

- Memerlukan koneksi yang stabil dalam memainkan *game* untuk mengupdate *score*.
- Offline dapat digunakan untuk masuk pada game.

FITUR

1. Fitur Misi

a. Deskripsi

User dapat menyelesaikan misi yang diberi pada game.

b. Hasil

Reward berupa *skin* karakter maupun map yang belum dibuka.

2. Fitur achievement

a. Deskripsi

Pencapaian yang di dapat dari hasil menyelesaikan misi..

b. Hasil

User dapat mendapatkan reward dari misi yang berhasil diselesaikan bisa berupa energy bar, atau skin dll.

3. Fitur scoreboard

a. Deskripsi

Score yang diterima/didapatkan oleh User

b. Hasil

Supaya User dapat mengetahui Score yang didapatkan / sejauh mana score yang didapat saat bermain game tersebut

4. Fitur *in-game currency*

a. Deskripsi

User dapat membeli beberapa *in-game currency*.

b. Hasil

Skin, energy, maupun level dalam game.

REQUIREMENT TAMBAHAN

1. Performa

- Game mampu berjalan pada semua smartphone.
- Game harus efisien dalam memakai resource pengguna

2. Security

- Game harus menggunakan enkripsi untuk semua data milik pengguna
- Game harus menanyakan pengguna untuk mengikuti EULA

3. Dokumentasi Proyek

- Sub Bab harus bold dan ukuran 12pt
- Isi harus ukuran 11pt
- Jarak Spasi 1,5
- Font: Times New Roman