**PAM Proyek – Mobile Game App**

Development Document

Numpuz

Dibuat Oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| 11S19016 | Timothy Sipahutar |
| 11S19019 | Edrei Siregar |
| 11S19027 | Darel Pinem |
| 11S19037 | Rio Simanjuntak |
| 11S19040 | Judah Sitorus |
| 11S19044 | Kevin Sihaloho |
| 11S19047 | Andreas Pakpahan |

Untuk :

IT Del

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Proyek Akhir 2022**  **Institut Teknologi Del** | | | |
| *Dokumen: LaporanProyek-PAM-IF* | | | *Versi: 01.00* | *Tanggal : 29-04-22* | *Jumlah Halaman : 9* |

**DAFTAR ISI**

1 Introduction 3

1.1 Purpose of Document 3

1.2 Scope 3

1.3 Definition,Acronim and Abbreviation 3

1.4 Identification and Numbering 3

1.5 Reference Documents 3

1.6 Document Summary 3

2 App Overview 4

2.1 Purpose 4

2.2 User Characteristics 4

2.3 Platform 4

2.3.1 Development Requirement 4

2.3.2 Operational Requirement 4

3 Specification 5

3.1 Functional Specification 5

3.2 App Map 5

4 Testing 6

4.1 Test Preparation 6

4.2 Test Plan and Identification 6

4.3 Test Script & Result 6

4.3.1 Test Script Butir-Uji-1 6

4.3.2 Test Script Butir-Uji-2 7

4.4 Test Summary Result & History 7

5 Installalion and Version Description 8

Sejarah Versi 9

# Introduction

## Purpose of Document

Dokumen ini ditulis untuk para pengembang aplikasi; anggota tim pengembang, dosen pembimbing, dan tester calon pengguna akhir yang berisi penjelasan secara umum mengenai aplikasi yang akan dibangun dan beragam fitur yang akan disediakan didalamnya.

Dalam dokumen ini khususnya akan dibahas mengenai spesifikasi kebutuhan pengembangan aplikasi yang terdiri dari kebutuhan fungsionalitas, termasuk di dalamnya input, proses, output dan non-fungsionalitas dari aplikasi yang akan dibangun.

## Scope

Dengan dibuatnya dokumen ini, diharapkan seluruh pihak pengembang aplikasi dapat dipermudah dalam menjalankan perannya serta memberikan gambaran dan penjelasan mengenai kebutuhan fungsional hingga non-fungsional terkait hasil akhir website yang sedang dikembangkan.

## Definition,Acronim and Abbreviation

* Tim Pengembang adalah seluruh orang yang berinteraksi langsung dalam pengerjaan proyek yang sedang dikerjakan.
* Dosen Pembimbing adalah dosen yang mengawasi serta mengarahkan proyek yang sedang dikerjakan.
* Tester adalah seluruh orang yang menguji proyek yang sedang dikerjakan.

## Identification and Numbering

Semua dokumen yang dikumpulkan sebagai bagian dari pengerjaan proyek Pengembangan Aplikasi Mobile Institut Teknologi DEL mengikuti kaidah penomoran yang dinyatakan dalam dokumen Standard Penamaan dan Penomoran Software Engineering.

## Reference Documents

* Sistematika Dokumen Software Requirements Spesification (SRS)
* Kotlin Documentation

## Document Summary

Dokumen ini dibagi menjadi beberapa bagian utama, yaitu :

1. Introduction (pendahuluan) yang berisi penjelasan tentang tujuan, daftar istilah, rujukan, dan sistematika terkait website yang dibangun.
2. App Overview berisi garis besar rancangan aplikasi yang dibangun yang berisi current system overview dan target system overview dan meliputi bussiness process, procedures, dan service time.
3. Software General Description.
4. Requiremen Definition.

# App Overview

Aplikasi yang tengah dibangun merupakan rencana pembuatan “Mobile Games App” yakni Aplikasi Game untuk civitas IT Del terutama mahasiswa S1 Informatika dengan memanfaatkan teknologi Kotlin dan Android Studio.

## Purpose

Dengan adanya Aplikasi ini, diharapkan sebagai wadah bagi civitas IT Del yang memiliki hobi bermain dapat mengasah kemampuan dalam mengorganisir tanpa menyampingkan aspek fun.

## User Characteristics

| **User Group** | **Kepentingan Akses** | **Hak Akses** |
| --- | --- | --- |
| Pengguna | Menjalankan dan Memainkan aplikasi | Menikmati, Melihat, dan/atau membagikan informasi yang ada pada Game |

## Platform

OS : Android 7 (minimum)

### Development Requirement

Pengolah kata : Microsoft Word

Presentasi : Microsoft PowerPoint

IDE : Android Studio

Bahasa Pembangun : Kotlin

#### Hardware requirement

| **Hardware** | **Spesification** |
| --- | --- |
| Mobile phone | With Android OS |

#### S/W development Tools

| **Groups** | **Tools** | **Spesification** |
| --- | --- | --- |
| Dev Tools | Android Studio | Versi bebas |
| Image editor | Photoshop | Versi bebas |
| Dokumentasi | Paket Office | MS Office |

### Operational Requirement

Aplikasi dapat digunakan secara *offline* sehingga tidak memerlukan koneksi internet. Data aplikasi seluruhnya disimpan pada penyimpanan lokal pengguna.

# Specification

## Functional Specification

Aplikasi (aktivitas) ini terdiri dari Main Activity dan Leaderbord Activity;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **level** | **Screen Name** | **Short Description** |
| 0 | MainActivity | Halaman utama dimana permainan berlangsung. |
| 1 | LeaderboardActivity | Menampilkan rekap permainan. |

## App Map

# Testing

Test yang dilaksanakan bertujuan untuk mencari tau apakah aplikasi yang dibangun telah berfungsi dengan semestinya atau tidak.

## Test Preparation

Hal yang perlu diperhatikan:

* Aplikasi Sudah ter-install dengan benar.

## Test Plan and Identification

| **Halaman/**  **Screen** | **Butir Uji** | **Tingkat Pengujian** | **Jenis Pengujian** |
| --- | --- | --- | --- |
|
| MainActivity | Pengujian identitas pengguna dengan tidak tepat | Pengujian Unit | Black Box |
| MainActivity | Pengujian identitas pengguna dengan tepat | Pengujian Unit | Black Box |

## Test Script & Result

Skenario pengujian dikhususkan untuk mencari tau apakah Aplikasi yang dibangun berjalan dengan baik dan tidak ada bug saat dijalankan

### Test Script Butir-Uji-1

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi** | MainActivity |
| **Tujuan** | Pengujian identitas pengguna dengan tidak tepat |
| **Deskripsi** | Dilakukan pengujian tanpa mengisi username |
| **Kondisi Awal** | Username tidak diisi |
| **Tanggal Pengujian** | 27 April 2022 |
| **Penguji** | Darel Pinem |
| **Skenario Pengujian** | |
| Pengguna tidak mengisi Username ketika masuk kedalam MainActivity kemudian menekan tombol Mulai. | |
| **Kriteria Evaluasi Hasil** | |
| Pengujian dikatakan berhasil apabila username menjadi Misterius ketika memulai permainan. | |
| **Catatan** | |
| Username akan otomatis terisi menjadi Misterius ketika tidak diisi. | |

### Test Script Butir-Uji-2

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi** | MainActivity |
| **Tujuan** | Pengujian identitas pengguna dengan tidak tepat |
| **Deskripsi** | Dilakukan pengujian dengan mengisi username |
| **Kondisi Awal** | Username tidak diisi |
| **Tanggal Pengujian** | 28 April 2022 |
| **Penguji** | Rio Simanjuntak |
| **Skenario Pengujian** | |
| Pengguna mengisi Username ketika masuk kedalam MainActivity kemudian menekan tombol Mulai. | |
| **Kriteria Evaluasi Hasil** | |
| Pengujian dikatakan berhasil apabila Username sesuai dengan yang diberikan oleh pengguna. | |
| **Catatan** | |
| Username sesuai dengan yang diberikan oleh pengguna. | |

## Test Summary Result & History

Skenario pengujian memenuhi kebutuhan terkait aplikasi yang dibangun berjalan dengan baik dan tidak ada permasalahan yang terjadi ketika dijalankan sehingga tidak perlu ada pengujian lanjutan pada versi aplikasi ini.

# Installalion and Version Description

Aplikasi beroperasi secara Offline.

Setiap perubahan pada Aplikasi dikontrol menggunakan GitHub dan setiap anggota kelompok dapat mengakses repositori tersebut.

#### Host: LocalHost

| **Resources** | **File** | **Description** |
| --- | --- | --- |
| *Controller* | DBAdapter | Untuk mengakses Database |
|  | MainActivity | Mengontrol Permainan |
|  | LeaderboardActivity | Mengontrol Rekap Permainan |
| *View* | activity\_main | Tampilan umum permainan |
|  | activity\_leaderboard | Tampilan umum rekap permainan |
|  | leaderboard | Rincian rekap permainan |
| *Model* | dbNumpuz | Database Aplikasi |

#### GitHub

| **Resources** | **File** | **Description** |
| --- | --- | --- |
| *Controller* | DBAdapter | Untuk mengakses Database |
|  | MainActivity | Mengontrol Permainan |
|  | LeaderboardActivity | Mengontrol Rekap Permainan |
| *View* | activity\_main | Tampilan umum permainan |
|  | activity\_leaderboard | Tampilan umum rekap permainan |
|  | leaderboard | Rincian rekap permainan |
| *Model* | dbNumpuz | Database Aplikasi |

# Sejarah Versi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versi** | **Ditulis Oleh** | **Tanggal** | **Disetujui Oleh** | **Tanggal** |
| 1.0 | Edrei Siregar | 28 April 2022 | Kevin Sihaloho | 29 April 2022 |