



LAMPIRAN

KUESIONER
PENGUJIAN APLIKASI PERMAINAN CONNECT FOUR

Spesifikasi perangkat Android yang digunakan:

RAM < 1 GB 1 – 2 GB > 2 GB
 Ukuran Layar < 4 inch 5 – 6 inch > 6 inch
 4 – 5 inch
 Versi Android KitKat Marshmallow Oreo
 Lollipop Nougat Pie


Halaman	Pernyataan	Hasil	
		Berhasil	Gagal
<i>Splash Screen</i>	1. Pada saat pemain membuka aplikasi, sistem akan menampilkan <i>Splash Screen</i> , lalu menampilkan menu utama.	✓	
Menu Utama	2. Pada menu utama Connect Four terdapat tombol Main, Panduan, dan Keluar. 3. Jika pemain menekan tombol Main, sistem akan menampilkan halaman Pengaturan. 4. Jika pemain menekan tombol Panduan, sistem akan menampilkan halaman Panduan. 5. Jika pemain menekan tombol Keluar, sistem akan menampilkan konfirmasi Keluar dari aplikasi.	✓ ✓ ✓ ✓	
Pengaturan	6. Pemain dapat memilih warna piringan pemain. 7. Pemain dapat memilih giliran pertama. 8. Pemain dapat memilih tingkat kesulitan AI. 9. Jika pemain menekan tombol Mulai Permainan, sistem akan menampilkan halaman Papan Permainan dan memulai permainan Connect Four. 10. Jika pemain menekan tombol Kembali, sistem akan menampilkan menu utama Connect Four.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
Papan Permainan	11. Halaman papan permainan menampilkan warna piringan, skor, <i>counter</i> waktu bermain pemain dan AI, dan informasi giliran.	✓	

	<p>12. Waktu bermain pemain/AI berjalan saat giliran pemain/AI aktif dan jeda saat giliran pemain/AI tidak aktif.</p> <p>13. Jika pemain menekan kolom <i>grid</i> saat giliran pemain aktif, sistem akan mengisi piringan berwarna pemain.</p> <p>14. AI dapat mengkalkulasikan langkah dan memilih kolom <i>grid</i> dengan baik.</p> <p>15. <i>Counter</i> waktu bermain pemain dan AI berhenti saat pemain/AI memenangkan permainan.</p> <p>16. Skor pemain/AI bertambah saat pemain/AI memenangkan permainan.</p> <p>17. Jika pemain menekan tombol Kembali, sistem akan menampilkan halaman Pengaturan.</p> <p>18. Jika pemain mengklik tombol <i>Restart</i>, sistem akan mengosongkan <i>grid</i> dan <i>reset counter</i> waktu bermain pemain dan AI.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
Panduan	<p>19. Pemain dapat melihat panduan permainan Connect Four pada halaman Panduan.</p> <p>20. Jika pemain menekan tombol Kembali, sistem akan menampilkan menu utama Connect Four.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>	
Keluar	<p>21. Jika pemain menekan tombol Tidak, sistem akan menutup konfirmasi Keluar.</p> <p>22. Jika pemain menekan tombol Ya, sistem akan menutup aplikasi.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>	

Tingkat Kesulitan AI	Waktu Bermain	Hasil	
		Menang	Kalah
Mudah	00:36	✓	
Normal	01:21	✓	
Sulit	00:44		✓

Catatan:

Pangkalpinang, 28 Juni 2019


(Markha Sebastian)

KARTU KONSULTASI

NIM : 1511500071
Nama : Leonardo Gunawan
Jurusan : Teknik Informatika
Semester : Genap, Tahun Akademik : 2018/2019
Judul : PENERAPAN ALGORITMA MINIMAX DAN ALPHA-BETA PRUNING PADA PERMAINAN CONNECT FOUR BERBASIS ANDROID
Dosen Pembimbing : Yohanes Setiawan, M.Kom

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	20-03-2019	Konsultasi Judul Skripsi	
2.	04-04-2019	Bimbingan Proposal dan Bab I	
3.	12-04-2019	Bimbingan Analisis Kebutuhan	
4.	16-04-2019	Bimbingan Use case Diagram	
5.	22-04-2019	Bimbingan Activity Diagram	
6.	03-05-2019	Bimbingan Sequence Diagram	
7.	08-05-2019	Konsultasi Program Aplikasi	
8.	20-05-2019	Bimbingan Bab IV	
9.	11-06-2019	Bimbingan Bab II dan Bab III	
10.	17-06-2019	Revisi Bab II dan Bab III	
11.	21-06-2019	Konsultasi Program Aplikasi	
12.	24-06-2019	Konsultasi Kuesioner Pengujian	
13.	28-06-2019	Revisi Bab IV dan Konsultasi Sidang	

Pangkalpinang, Juni 2019
Mengetahui,
Pembimbing Skripsi



(Yohanes Setiawan, M.Kom)
NIDN: 0219068501



STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
Jln. Jend.Sudirman – Selindung Lama Pangkalpinang
Propinsi Kepulauan Bangka Belitung



BIODATA PENULIS SKRIPSI

Pendadaran/lulus Tanggal : 3 Juli 2019
Wisuda Tanggal : 31 Agustus 2019

NIM : 1511500071
Nama : Leonardo Gunawan
Jenis Kelamin : Pria
Tempat & Tanggal lahir : Pangkalpinang, 12 Januari 1998
Status : Belum Nikah
Agama : Kong Hu Cu
Program Studi : Teknik Informatika
Pekerjaan saat ini : -
Alamat Rumah Asal : Jl. Kalamaya Dalam No. 276 RT. 04 RW. 02 Kel.
Bacang Kec. Bukit Intan
No Telpon / HP : 082280427707
Nama Ayah : Rudy Gunawan
Nama Ibu : Khiun Kiauw
Pekerjaan Ayah/Ibu : Wiraswasta
Alamat Orang Tua : Jl. Kalamaya Dalam No. 276 RT. 04 RW. 02 Kel.
Bacang Kec. Bukit Intan
Judul Skripsi : Penerapan Algoritma Minimax dan Alpha-Beta Pruning
Pada Permainan Connect Four Berbasis Android
Dosen Pembimbing : Yohanes Setiawan, M.Kom

Pangkalpinang, 3 Juli 2019
Penulis

Leonardo Gunawan