



LAMPIRAN

KUESIONER
PENGUJIAN APLIKASI PERMAINAN SUDOKU

Spesifikasi perangkat Android yang digunakan untuk bermain (centang salah satu):

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 ¹⁾	
		Berhasil	Gagal
Halaman Utama	1. Pada saat pemain membuka aplikasi, sistem akan menampilkan halaman utama Sudoku terdapat tombol <i>Play</i> , <i>Resume</i> , dan <i>Leaderboard</i> .	✓	
<i>Play</i>	2. Jika pemain menekan tombol <i>Play</i> , sistem akan menampilkan halaman <i>level</i> .	✓	
	3. Jika pemain menekan tombol <i>Back</i> , sistem akan menampilkan halaman utama.	✓	
<i>Level</i>	4. Jika pemain menekan tombol <i>Easy</i> , sistem akan menampilkan halaman permainan dengan 30 <i>grid</i> dikosongkan.	✓	
	5. Jika pemain menekan tombol <i>Normal</i> , sistem akan menampilkan halaman permainan dengan 35 <i>grid</i> dikosongkan.	✓	
	6. Jika pemain menekan tombol <i>Hard</i> , sistem akan menampilkan halaman permainan dengan 45 <i>grid</i> dikosongkan.	✓	
	7. Jika pemain menekan tombol <i>Extreme</i> , sistem akan menampilkan halaman permainan dengan 50 <i>grid</i> dikosongkan.	✓	
	8. Jika pemain menekan tombol <i>Back</i> , sistem akan menampilkan halaman <i>Level</i> .	✓	
<i>Resume</i>	9. Jika pemain menekan tombol <i>Resume</i> , sistem akan menampilkan halaman permainan sesuai dengan kondisi saat terakhir kali dimainkan.	✓	
	10. Jika pemain menekan tombol <i>Back</i> , sistem akan menampilkan halaman utama.	✓	

<i>Leaderboard</i>	11. Jika pemain menekan tombol <i>Leaderboard</i> , maka sistem akan menampilkan halaman <i>Leaderboard</i> dengan keadaan <i>default</i> data skor level <i>Extreme</i> ditampilkan.	✓	
	12. Jika pemain menekan menu <i>Easy</i> , sistem akan menampilkan data skor level <i>Easy</i> .	✓	
	13. Jika pemain menekan menu <i>Normal</i> , sistem akan menampilkan data skor level <i>Normal</i> .	✓	
	14. Jika pemain menekan menu <i>Hard</i> , sistem akan menampilkan data skor level <i>Hard</i> .	✓	
	15. Jika pemain menekan menu <i>Extreme</i> , sistem akan menampilkan data skor level <i>Extreme</i> .	✓	
	16. Jika pemain menekan tombol <i>Back</i> , sistem akan menampilkan halaman utama.	✓	

*) Centang salah satu kolom

Level	Waktu Bermain (hh:mm:ss)	Hasil Permainan	
		Selesai*)	Tidak Selesai**)
Easy	00:05:42	✓	
Normal	00:08:02	✓	
Hard	00:21:14		✓
Extreme	00:08:19		✓

*) Centang salah satu kolom





Catatan:

Pangkalpinang, 24 Juni 2019


 (MERISKA)

KARTU KONSULTASI

NIM : 1511500099
Nama : Felix Aditya
Jurusan : Teknik Informatika
Semester : Genap, Tahun Akademik : 2018/2019
Judul : PENERAPAN ALGORITMA BACKTRACKING
PADA PERMAINAN SUDOKU BERBASIS
ANDROID
Dosen Pembimbing : Yohanes Setiawan, M.Kom

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	21-03-2019	Konsultasi judul	
2.	01-04-2019	Bimbingan Bab I	
3.	01-05-2019	Bimbingan Kebutuhan Fungsional	
4.	12-05-2019	Bimbingan Use case dan Activity Diagram	
5.	14-05-2019	Bimbingan Sequence dan Class Diagram	
6.	22-05-2019	Bimbingan Algoritma	
7.	12-06-2019	Bimbingan Kuesioner	
8.	18-06-2019	Bimbingan Algoritma	
9.	20-06-2019	Bimbingan Bab III, Revisi Bab III	
10.	24-06-2019	Bimbingan Bab II, Revisi Bab II	
11.	26-06-2019	Bimbingan Abstrak dan Daftar pustaka	
12.	28-06-2019	Bimbingan Bab V dan lampiran	
13.	29-06-2019	Finalisasi laporan dan Power point	

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 : 1 Juli 2019
Wisuda Tanggal : 31 Agustus 2019

NIM : 1511500099
Nama : Felix Aditya
Jenis Kelamin : Pria
Tempat & Tanggal lahir : Jakarta, 27 November 1997
Status : Belum Nikah
Agama : Budha
Program Studi : Teknik Informatika
Pekerjaan saat ini : -
Alamat Rumah Asal : Per. Citra Pratama Air Mangkok No. 8 RT/RW 002/001
Kel. Bacang Kec. Bukit Intan
No Telpn / HP : 085273607823
Nama Ayah : Toni Sakiman
Nama Ibu : Lina Suwati
Pekerjaan Ayah/Ibu : Wiraswasta
Alamat Orang Tua : Per. Citra Pratama Air Mangkok No.8 RT/RW 002/001
Kel. Bacang Kec. Bukit Intan
Judul Skripsi : Penerapan Algoritma Backtracking Pada Permainan
Sudoku Berbasis Android
Dosen Pembimbing : Yohanes Setiawan, M.Kom

Pangkalpinang, 1 Juli 2019
Penulis

Felix Aditya