

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan sistem yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis telah berhasil membangun Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif (RaTas) dengan menggunakan program Adobe Flash CS3.
2. Perangkat lunak RaTas dibangun dengan menggunakan teknologi multimedia sehingga dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari rambu-rambu lalu lintas.

6.2. Saran

Setelah membuat dan melakukan pengujian sistem Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif (RaTas) ini, saran yang mungkin bermanfaat bagi pengembang program yang akan datang adalah:

1. Diharapkan pengelolaan soal pada Uji Kemampuan menggunakan basis data supaya pengguna dapat dengan leluasa mengatur soal.
2. Diharapkan adanya pengembangan pada Simulasi Lampu Lalu Lintas, yaitu pada waktu pengaturan nyala lampu lalu lintas agar lebih realistis lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Alisa, Marthya, 2010. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Panca Indera Untuk Siswa SD Berbasis Multimedia*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Binanto, Iwan, 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*, Yogyakarta : Andi.

Chandra, 2006. *ActionScript Flash Mx 2004 untuk Profesional*. Palembang : Maxikom.

Darjat, 2009. *Panduan Belajar Flash untuk Pemula*, Yogyakarta : Mediakom.

Gosal, Nicolas, 2007. *Pembelajaran Bahasa Perancis Berbasis Multimedia dengan MPP*, internet (<http://pppsi-apfi.org/datapdf/24-12.pdf>), diakses pada 14 Agustus 2010.

[http://file.upi.edu/Direktori/EFPTK/195012051979031ASAR IDJOHAR /BAHANAJAR /MEDIAPEMBELAJARAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/EFPTK/195012051979031ASAR_IDJOHAR/BAHANAJAR/MEDIAPEMBELAJARAN.pdf), internet, diakses pada 5 Agustus 2010.

Kah, Giam, 2000. *Gaya Pembelajaran dan Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, internet (<http://journal.unair.ac.id/filerPDF/PrinsipPrinsipKognitifPembelajaranMultimedia=PeranModal>

itydanContiguityTerhadapPeningkatanHasilBelajar.pdf), diakses pada 5 Agustus 2010.

Kudang B, 2006, Nurhadryani, Yani, Nurmayasari, Pramudita. *Penggunaan Animasi dan Multimedia dalam Software Pembelajaran*, internet(<http://ejurnal.perpustakaan.ipb.ac.id/files/KudangBSeminarPenggunaan%20animasi.pdf>), diakses pada 14 Agustus 2010.

Lisana, 2005. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Sebagai Program Bantu Pembelajaran Soal Cerita Matematika*, internet(<http://yudiagusta.files.wordpress.com/2009/11/131-137-snsi06-22-pengembangan-aplikasi-multimedia-sebagai-program-bantu-pembelajaran-soal-cerita-matematika.pdf>), diakses pada 14 Agustus 2010.

M.Said, Ilham, 2008. *Pengembangan Sarana Pengajaran dengan Sistem Multimedia untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK*, internet(<http://journal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/861/788>), diakses pada 19 Agustus 2010.

Madcoms, 2008. *Adobe Flash CS3 Professional*, Yogyakarta : Andi.

Madcoms, 2005. *Panduan Aplikatif 3D Studio Max 7*, Yogyakarta : Andi.

Mintar, Fransiscus Ferry Sihotang, 2006. *Hubungan Antara Panjang Antrian Kendaraan dengan Aktifitas Samping Jalan*, Skripsi Program Studi Teknik Sipil Jurusan Desain dan Perancangan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Mumpuni, Joko, Endah.W, Triyanto, Tumuji, 2010. *Fokus Buku Ajar untuk SD/MI Kelas I Semester 1*, Solo : CV.Sindunata.

Mulyadi, 2007. *Perancangan Alat Bantu Berbasis Multimedia untuk Identifikasi Sifat Karakteristik Anak dalam Belajar*, internet ([http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/industrialtechnology/2006/Artikel_30401971 .pdf](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/industrialtechnology/2006/Artikel_30401971.pdf)), diakses pada 03 Agustus 2010.

Nadia, Farah, Azman, Lutfi Mohamad, Ahmad Ibrahim, 2009. *Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Asas Membaca Berdasarkan Kaedah Fonetik : RekaBentukan dan Pembangunan Prototaip*, internet ([http://www.kuis.edu.my/ictconf/proceedings/666 integration2010_proceedings.pdf](http://www.kuis.edu.my/ictconf/proceedings/666_integration2010_proceedings.pdf)), diakses pada 14 Agustus 2010.

Napitupulu, Humala L, 2009. *Simulasi Sistem Pemodelan dan Analisis*, internet (http://usupress.usu.ac.id/files/SIMULASI%20SISTEMfinal_awal.pdf), diakses pada 12 Oktober 2010.

Nyoman, I, Mardika, 2004. *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*, internet (<http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>), diakses pada 14 Agustus 2010.

Purwandari, Eka, Al, Hanif, Fatta, 2008. *CD Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk mata Pelajaran Fisika kelas 2 SMP*, internet (<http://amikom.ac.id/p3m/dasi/des06/06STMIKAMIKOMYogyakartaMakalahHANIFALFATTA.pdf>), diakses pada 03 Agustus 2010.

Rahman, Rizky J, Setiawan, Wawan, Fitrajaya, Eka R, 2010. *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*, internet (<http://file.upi.edu/Direktori/DFPMIPA/PRODI.ILMUKOMPUTER/196601011991031WAWANSETIAWAN/12.OptimalisasiFlash.pdf>), diakses pada 3 Agustus 2010.

Renda, Monica Desianti, 2009. *Pengembangan Aplikasi Kecerdikan Anak dengan Taktik Biosmart berbasis Multimedia*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Ridzky, Mikael, 2010. *Pembangunan Game Balap untuk Media Pembelajaran Dasar Multimedia*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Sunarso, 2009. Pelajaran Pkn 3 Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD, Bogor: Yudhistira.

Suyanto, 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Syerin, Silvia Yunita, 2008. *Pengembangan Aplikasi Jarimatika untuk anak TK berbasis Multimedia*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Tapran, Hidayat, 2010. *Pengetahuan Dasar Berlalu lintas*, Surabaya : PT Jepe Press Media Utama (Jawa Pos Group).

Thayeb H.M.S, Nur, Ahman, Alam, Sunarto, Suharsanto, Awaludin, H.M Said, 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas II*, Jakarta : Erlangga.

Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi ke Empat, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke Empat*, Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.

Undang-Undang Republik Indonesia No.22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan.

Warsita, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta : PT.Rineka Cipta.

Wayan, I, Suweda, 2009. *Pentingnya Pengembangan Zona Selamat Sekolah Demi Keselamatan Bersama di Jalan Raya* , internet([http://ejournal.unud.ac.id/abstrak/1suwedav13.1_20091-12 .pdf](http://ejournal.unud.ac.id/abstrak/1suwedav13.1_20091-12.pdf)), diakses pada 03 Agustus 2010.

Widiarti, 2006. *Bermain dan Belajar Bahasa Inggris dan Mandarin dengan Game Pas*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.



Poster RAtas

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Abu Jaya Yogyakarta
2011

RATAS

Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif

Author
Pengguna:
Anak Sekolah Dasar
(Umurnya
lebih 5,5 dan 6)

Goal
PC Spesifikasi minimal
• Prosesor dengan
kecepatan >= 600MHz
• Windows XP SP2
• Minimal RAM 512 MB
• VGA

Aplikasi RAtas memberikan gambaran dan penjelasan tentang macam-macam rambu lalu lintas yang sesuai untuk anak sekolah dasar. Aplikasi ini dikemas secara menarik dengan menggunakan kolaborasi elemen teks, gambar, suara, animasi dan video sebagai alat bantu pembelajaran berbasis multimedia, sehingga anak-anak tidak hanya belajar mengenai rambu-rambu dari materi pembelajaran, tetapi anak-anak juga dapat menguji daya ingat mereka terhadap materi yang disediakan melalui kuis yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini berbasis desktop dan dibuat menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 1.5, Adobe Premiere 1.5, Corel Draw X3 dan Any Video Converter.

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran rambu lalu lintas untuk anak SD.
2. Mengelaborasi elemen multimedia yang ada menjadi satu aplikasi yang aplikatif dan user friendly (mudah digunakan oleh pengguna).

Dosen Pembimbing I:
Dra. Emawati M.T.

Dosen Pembimbing II:
Pro Cit. Snyoto, M.Sc., Ph.D.

RATAS **SIKAT ITSM MENGENAL RIBATAS** **A**
GURU

Nama: **LINDA GRACIA SETIAE** **siswa**
Kelas: **E (Disiplin DIna)**
Mekesari Yogyakarta
Pekertan, Mahasiswa UJY
Pondok, Teknik Informatika
Jalan: **10000100010**

© 2011. Tugas Akhir, Teknik Informatika, Universitas Abu Jaya Yogyakarta

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin : L / P

KUISIONER

APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK SD

Berikan pendapat Anda mengenai Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (RATAS) ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang telah disediakan.

1. Penggunaan warna pada tiap form aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
2. Penggunaan backsound (suara) pada aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
3. Penggunaan teks pada aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
4. Tampilan animasi pada aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
5. Tampilan gambar pada aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
6. Tampilan video pada aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
7. Tampilan rambu lalu lintas pada aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
8. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
9. Tampilan aplikasi Ratas secara menyeluruh
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
10. Kemudahan yang diperoleh dalam mempelajari informasi mengenai rambu lalu lintas dengan menggunakan aplikasi Ratas
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik

Terima Kasih

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK
APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
(RaTas)


Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Lydia Ignacia Setiadi/ 06 07 5013

Program Studi Teknik Informatika Fakultas
Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-RaTas</i>		1/22
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi Umum (Overview)	8
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk	8
2.2	Fungsi Produk	9
2.2.1	Fungsi Opening RaTas (SKPL-RaTas-01)	9
2.2.2	Fungsi Menu Utama (SKPL-RaTas-02)	9
2.2.3	Fungsi Pembelajaran RaTas (SKPL-RaTas-03)	9
2.2.4	Fungsi Uji Kemampuan (SKPL-RaTas-04)	9
2.2.5	Fungsi Simulasi Lampu Lalu Lintas (SKPL-RaTas-05)	10
2.2.6	Fungsi Game RaTas (SKPL-RaTas-06)	10
2.2.7	Fungsi Bantuan (SKPL-RaTas-07)	10
2.2.8	Fungsi Tentang Pembuat (SKPL-RaTas-08)	10
2.3	Karakteristik Pengguna	10
2.4	Batasan-batasan	11
3	Kebutuhan Khusus	11
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	11
3.1.1	Antarmuka Pemakai	11
3.1.2	Antarmuka Perangkat Keras	11
3.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak	12
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas	12
3.2.1	Aliran Informasi	12
4	Kamus Data	18
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) RaTas	14
Gambar 3.2 DFD Level 1 RaTas	17



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak RaTas (Rambu Lalu Lintas) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-RaTas ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak yang dibangun.

Perangkat lunak Rambu Lalu Lintas ini merupakan bentuk visualisasi pengenalan Rambu Lalu Lintas dengan multimedia interaktif sebagai suatu media pembelajaran dan pengenalan rambu lalu lintas yang menarik dan mudah dipahami.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak RaTas dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif serta simulasi lampu lalu lintas.
2. Mengetahui level pengetahuan pengguna tentang rambu-rambu lalu lintas melalui uji kemampuan.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-RaTas-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada RaTas (Rambu Lalu Lintas) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
RaTas	Akronim nama perangkat lunak yang dibuat.
DFD	Data Flow Diagram, merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Ari J Yuri, *Sistem Reservasi Taxi Online (SiRevTa), Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
2. Yustiane Vika, *Simulasi Tata Surya (SIMULTAR), Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2008.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak RaTas yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak RaTas tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak RaTas yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

RaTas adalah perangkat lunak yang dibangun untuk membantu pengguna dalam mempelajari rambu-rambu lalu lintas beserta informasi yang ada pada setiap rambu tersebut.

Pengguna berinteraksi dengan sistem yang ditampilkan secara interaktif dan dilengkapi dengan gambar (grafik), animasi, teks, audio (suara), dan video yang menarik sehingga diharapkan perangkat lunak ini dapat berguna sebagai alat bantu untuk mengetahui dan mempelajari rambu-rambu lalu lintas secara lebih jelas dan nyata.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak RaTas berdasarkan pengguna adalah sebagai berikut :

2.2.1 Fungsi Opening RaTas (SKPL-RaTas-01)

Fungsi Opening RaTas adalah fungsi yang berguna untuk menarik minat pengguna agar menggunakan aplikasi RaTas.

2.2.2 Fungsi Menu Utama (SKPL-RaTas-02)

Fungsi Tentang Pembuat adalah fungsi yang berisikan pilihan menu yang terdapat pada aplikasi RaTas.

2.2.3 Fungsi Pembelajaran RaTas (SKPL-RaTas-03)

Fungsi Pembelajaran RaTas adalah fungsi mengenai visualisasi tentang pembelajaran rambu-rambu lalu lintas, serta informasi tentang rambu-rambu tersebut. Pada fungsi pembelajaran RaTas pengguna dapat menyaksikan Bioskop RaTas yang berisi video cara menyeberang yang benar.

2.2.4 Fungsi Uji Kemampuan (SKPL-RaTas-04)

Fungsi Uji Kemampuan adalah fungsi yang digunakan untuk menguji pengetahuan pengguna mengenai rambu-rambu lalu lintas dalam bentuk soal pilihan ganda. Jika pengguna memilih pilihan jawaban akan muncul penanda pada pilihan jawaban yang dipilih oleh pengguna, selain itu juga akan muncul penanda benar pada pilihan jawaban yang benar. Fungsi uji kemampuan akan menampilkan soal pertanyaan mengenai rambu-rambu lalu lintas sebanyak 10 buah. Setelah melalui tahapan uji kemampuan, pengguna dapat melihat

tingkat kemampuannya pada SHUK (Surat Hasil Uji Kompetensi).

2.2.5 Fungsi Simulasi Lampu Lalu Lintas (SKPL-RaTas-05)

Fungsi Simulasi Lampu Lalu Lintas adalah fungsi untuk menampilkan simulasi urutan nyala lampu lalu lintas pada suatu perempatan jalan. Pada simulasi ini pengguna dapat menambah dan mengurangi jumlah mobil yang melintas pada simulasi perempatan ini.

2.2.6 Fungsi Permainan RaTas (SKPL-RaTas-06)

Fungsi Permainan RaTas adalah fungsi untuk menampilkan permainan tentang rambu-rambu lalu lintas, yaitu game mencocokkan gambar rambu sesuai dengan nama rambu yang tertera.

2.2.7 Fungsi Bantuan (SKPL-RaTas-07)

Fungsi Bantuan adalah fungsi yang berisikan informasi mengenai fungsi tombol yang terdapat pada aplikasi RaTas.

2.2.8 Fungsi Tentang Pembuat (SKPL-RaTas-08)

Fungsi Tentang Pembuat adalah fungsi yang berisikan informasi mengenai pembuat aplikasi RaTas.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak RaTas adalah user (siswa SD, khususnya kelas 1, 2, dan 3), yang memahami pengoperasian komputer. Tetapi, jika masih terdapat kesulitan dalam mengoperasikannya, maka dibutuhkan pendampingan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	10/ 22
----------------------------------	--------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak RaTas tersebut adalah :

1. Kebijakan umum

Kebijakan umum berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak RaTas.

2. Keterbatasan perangkat keras

Keterbatasan perangkat keras dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

3. Keterbatasan Keandalan

Keterbatasan keandalan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan penggunaan dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

3. Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan Antarmuka eksternal pada perangkat lunak RaTas meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar komputer berbasis multimedia yaitu penggabungan teks, grafik/gambar, animasi, audio/suara, dan video sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan pada aplikasi RaTas adalah :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	11/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. PC dengan spesifikasi minimal :
 - a. Prosesor dengan kecepatan 1.0 GHz
 - b. Windows XP SP 2
 - c. Memori 512 MB RAM
 - d. VGA
2. Mouse
3. Keyboard
4. Monitor
5. CD-ROM drive
6. Sound Card dan Speaker

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi RaTas adalah sebagai berikut:

1. Nama : Windows XP SP 2
Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi dimana perangkat lunak RaTas dijalankan.

2. Nama : Adobe Flash Player
Sumber : Adobe System

Sebagai software untuk menjalankan perangkat lunak RaTas.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1 Aliran Informasi

3.2.1.1 DFD Level 0

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	12/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2.1.1.1 Entitas Data

Entitas eksternal yang terlibat dalam pembuatan perangkat lunak RaTas tersebut adalah Pengguna, dalam hal ini adalah siswa SD, khususnya kelas 1, 2, dan 3 yang merupakan entitas yang terlibat dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak RaTas tersebut.

3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak RaTas tersebut adalah sistem akan menerima input data berupa pilihan menu Pembelajaran RaTas, pilihan menu Uji Kemampuan, pilihan menu Simulasi Lampu Lalu Lintas, pilihan menu Permainan RaTas, pilihan menu Bantuan serta pilihan menu Tentang Pembuat. Kemudian sistem akan memberikan tanggapan atau respon kepada pengguna berupa :

1. Tampilan visualisasi tentang pembelajaran rambu-rambu lalu lintas, serta informasi tentang rambu-rambu lalu lintas (untuk pilihan menu Pembelajaran RaTas).
2. Tampilan uji kemampuan tentang rambu-rambu lalu lintas dalam bentuk soal pilihan ganda yang disertai dengan hasilnya pada SHUK (untuk pilihan menu Uji Kemampuan).
3. Tampilan simulasi lampu lalu lintas pada suatu perempatan jalan (untuk pilihan menu Simulasi Antrian Lampu Lalu Lintas).
4. Tampilan permainan RaTas yang merupakan permainan tentang rambu lalu lintas, dimana pengguna diminta mencocokkan gambar rambu yang

sesuai dengan nama rambu yang tertera dengan cara mendrag gambar rambu ke kotak dengan nama rambu yang sesuai (untuk pilihan menu Permainan RaTas).

5. Tampilan bantuan yang berguna untuk mengetahui cara penggunaan tombol-ombol yang terdapat pada aplikasi RaTas (untuk pilihan menu Bantuan).
6. Tampilan tentang pembuat yang berguna untuk mengetahui profil pembuat aplikasi RaTas.

3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak RaTas dapat dilihat pada Gambar 3.1. DFD Level 0.



Gambar 3.1. DFD Level 0 (Diagram Konteks) RaTas

3.2.1.2 DFD Level 1 RaTas

3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sesuai dengan entitas data pada DFD Level 0.

3.2.1.2.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 1 mencakup enam bagian yaitu :

1. Proses Pembelajaran RaTas

Proses Pembelajaran RaTas adalah proses untuk mendapatkan informasi mengenai rambu-rambu lalu lintas.

2. Proses Uji Kemampuan

Proses Uji Kemampuan adalah proses untuk menguji pengetahuan pengguna mengenai rambu-rambu lalu lintas yang telah dipelajari sebelumnya pada pembelajaran RaTas. Soal yang digunakan untuk menguji pengetahuan pengguna adalah soal dalam bentuk pilihan ganda. Pengguna dapat mengetahui hasil uji kemampuan pada SHUK yang terdapat di akhir uji kemampuan.

3. Proses Simulasi Lampu Lalu Lintas

Proses Simulasi Lampu Lalu Lintas adalah proses untuk mendapatkan informasi mengenai simulasi lampu lalu lintas pada suatu perempatan jalan.

4. Proses Permainan RaTas

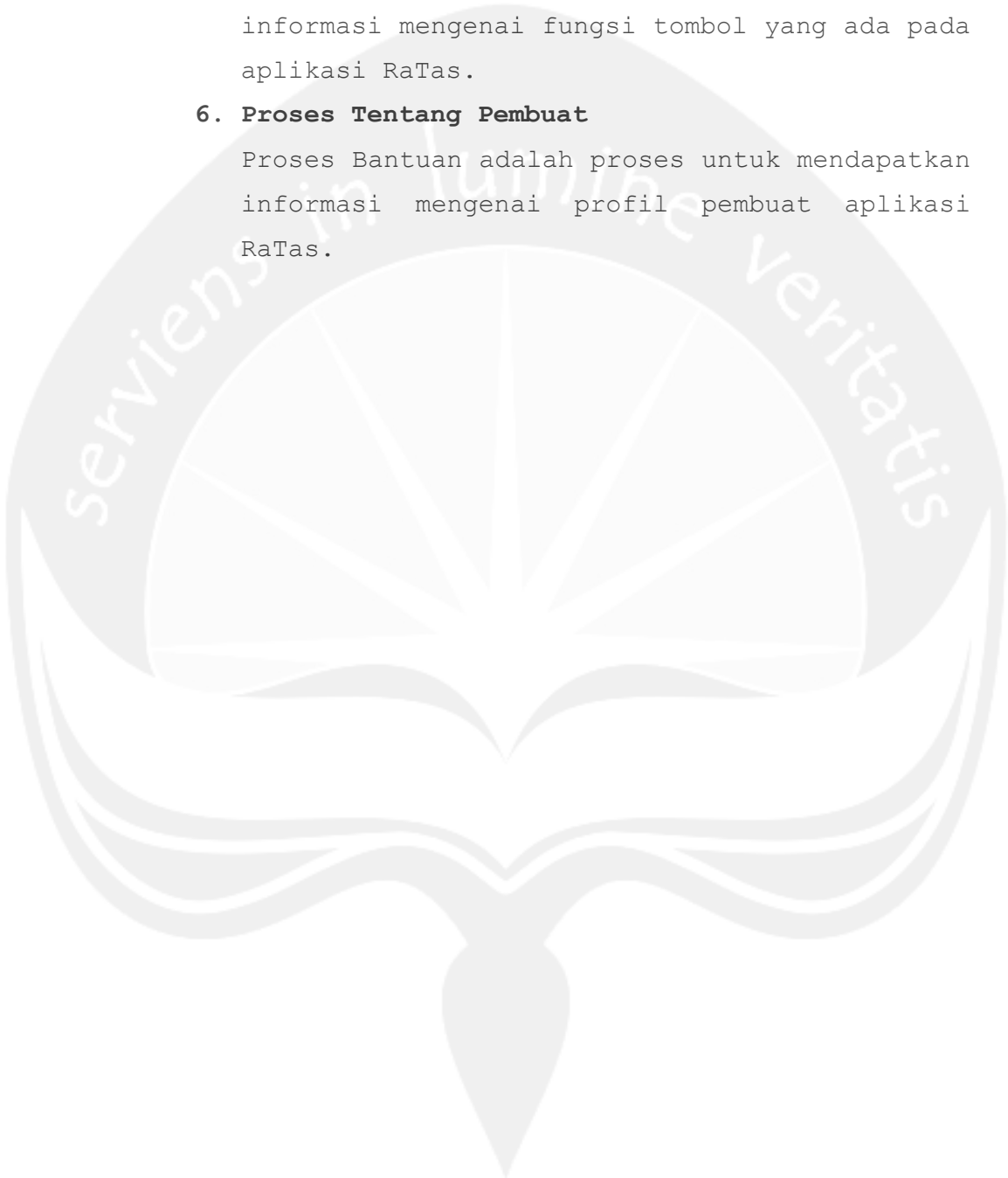
Proses Permainan RaTas adalah proses untuk mendapatkan informasi tentang rambu-rambu lalu lintas melalui permainan, dimana pengguna diminta mencocokkan gambar rambu lalu lintas dengan kotak yang memiliki nama rambu yang sesuai dengan cara mendrag.

5. Proses Bantuan

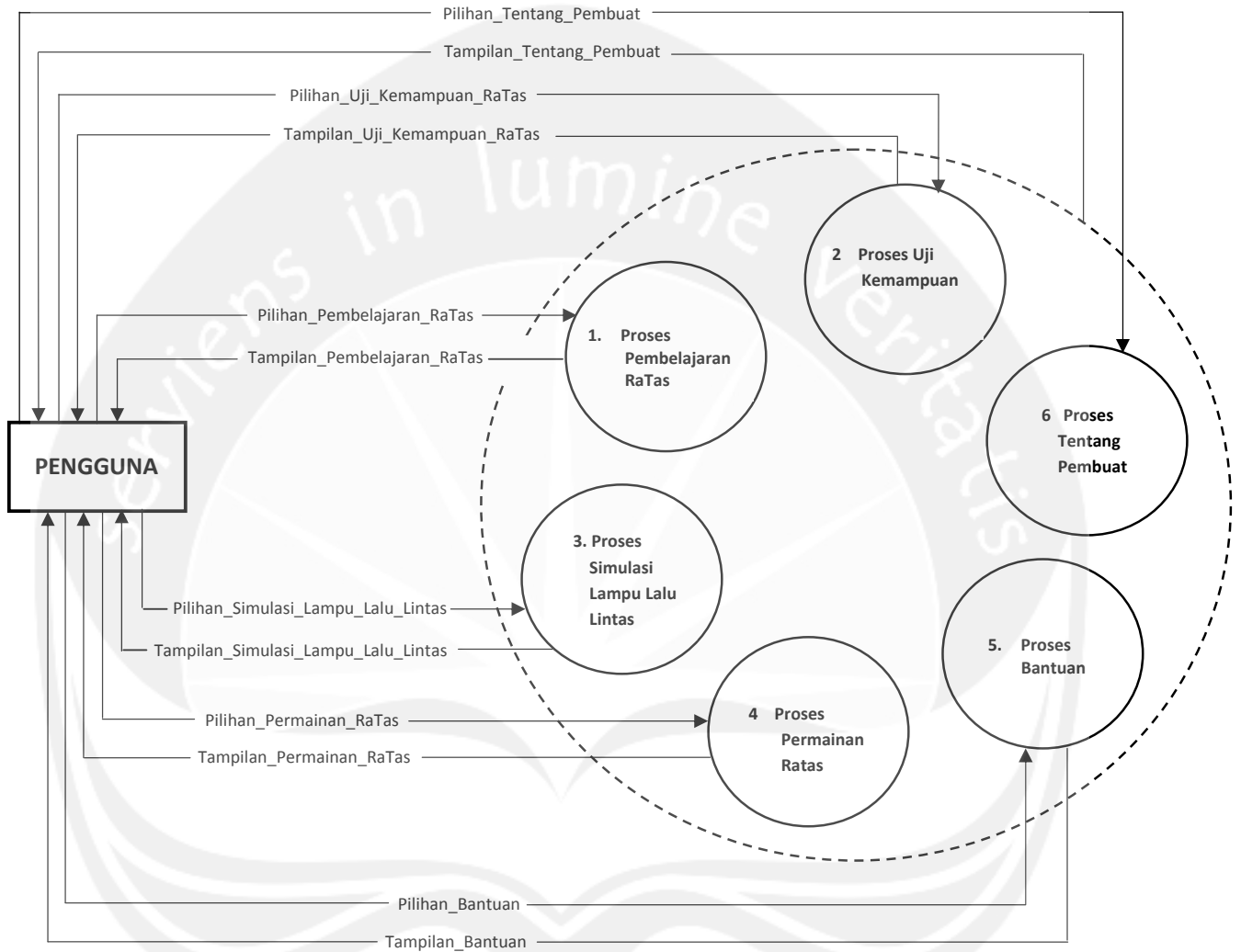
Proses Bantuan adalah proses untuk mendapatkan informasi mengenai fungsi tombol yang ada pada aplikasi RaTas.

6. Proses Tentang Pembuat

Proses Bantuan adalah proses untuk mendapatkan informasi mengenai profil pembuat aplikasi RaTas.



3.2.1.2.3 Topologi



Gambar 3.2. DFD Level 1 RaTas

4. Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah :

Nama Data	Pilihan Pembelajaran RaTas
Deskripsi	Pilihan menu pembelajaran RaTas yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Pengguna
Ke	Proses Pembelajaran RaTas
Struktur Data	boolean

Nama Data	Tampilan Pembelajaran RaTas
Deskripsi	Tampilan pembelajaran RaTas yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Proses Pembelajaran RaTas
Ke	Pengguna
Struktur Data	.swf

Nama Data	Pilihan Uji Kemampuan
Deskripsi	Pilihan menu uji kemampuan yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Pengguna
Ke	Proses Uji Kemampuan
Struktur Data	boolean

Nama Data	Tampilan Uji Kemampuan
Deskripsi	Tampilan uji kemampuan yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Proses Uji Kemampuan
Ke	Pengguna
Struktur Data	.swf

Nama Data	Pilihan Simulasi Lampu Lalu Lintas
Deskripsi	Pilihan menu simulasi lampu lalu lintas yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Pengguna
Ke	Proses Simulasi Lampu Lalu Lintas
Struktur Data	boolean

Nama Data	Tampilan Simulasi Lampu Lalu Lintas
Deskripsi	Tampilan simulasi lampu lalu lintas yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Proses Simulasi Lampu Lalu Lintas
Ke	Pengguna
Struktur Data	.swf

Nama Data	Pilihan Permainan RaTas
Deskripsi	Pilihan menu permainan RaTas yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Pengguna
Ke	Proses Permainan RaTas
Struktur Data	boolean

Nama Data	Tampilan Permainan RaTas
Deskripsi	Tampilan permainan RaTas yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Proses Permainan RaTas
Ke	Pengguna
Struktur Data	.swf

Nama Data	Pilihan Bantuan
Deskripsi	Pilihan menu bantuan yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Pengguna
Ke	Proses Bantuan
Struktur Data	boolean

Nama Data	Tampilan Bantuan
Deskripsi	Tampilan bantuan yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Proses Bantuan
Ke	Pengguna
Struktur Data	.swf

Nama Data	Pilihan Tentang Pembuat
Deskripsi	Pilihan menu tentang pembuat yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Pengguna
Ke	Proses Tentang Pembuat
Struktur Data	boolean

Nama Data	Tampilan Tentang Pembuat
Deskripsi	Tampilan tentang pembuat yang dipilih pengguna untuk ditampilkan
Dari	Proses Tentang Pembuat
Ke	Pengguna
Struktur Data	.swf

5. ERD (Entity Relationship Diagram)

Perangkat lunak RaTas ini tidak menggunakan basis data, sehingga tidak memiliki ERD (Entity Relationship Diagram). ERD biasanya digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antar objek data yang terdapat pada tabel data. Data-data yang digunakan dalam RaTas berupa gambar-gambar, movie-movie, dan tulisan-tulisan yang merupakan data statis dari program Adobe Flash CS 3. Adapun konstruksi data berupa format file yang digunakan untuk masing-masing data adalah :

1. Gambar : .png, .jpg
2. Animasi : .swf
3. Movie : .swf


DPPL

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK
APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
(RaTas)**

Untuk :
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:
Lydia Ignacia Setiadi/5013

Program Studi Teknik Informatika Fakultas
Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-RaTas</i>		1/35
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan.....	6
1.2 Ruang Lingkup.....	6
1.3 Definisi dan Akronim.....	6
1.4 Referensi.....	7
2. Dekomposisi Modul	8
2.1 Rancangan Arsitektur	8
3. Deskripsi Dekomposisi Modul	9
3.1 Deskripsi Modul 1	9
3.2 Deskripsi Modul 2	9
3.3 Deskripsi Modul 3	9
3.4 Deskripsi Modul 4	10
3.5 Deskripsi Modul 5	10
3.6 Deskripsi Modul 6	11
3.7 Deskripsi Modul 7	11
3.8 Deskripsi Modul 8	11
4. Kebergantungan Antar Modul	12
4.1 Kebergantungan Antar Modul.....	12
4.2 Deskripsi Antarmuka Modul.....	13
4.2.1 Deskripsi Modul 1	13
4.2.2 Deskripsi Modul 2	14
4.2.3 Deskripsi Modul 3	17
4.2.4 Deskripsi Modul 4	19
4.2.5 Deskripsi Modul 5	22
4.2.6 Deskripsi Modul 6	26
4.2.7 Deskripsi Modul 7	28
4.2.8 Deskripsi Modul 8	30
5. Perancangan Rinci (Perancangan Prosedural)	32
5.1 Perancangan Rinci Menu Utama.....	32
6. Kebergantungan Sistem	33
6.1 Perancangan Menu.....	33
6.1.1 Perancangan Menu Pembelajaran Ratas	33
6.1.2 Perancangan Menu Uji Kemampuan	33
6.1.3 Perancangan Menu Simulasi Lampu Lalu Lintas.....	34
6.1.4 Perancangan Menu Permainan Ratas.....	34
6.1.5 Perancangan Menu Bantuan	34
6.1.6 Perancangan Menu Tentang Pembuat.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan Arsitektur Sistem.....	8
Gambar 2. Kebergantungan Antar Modul.....	12
Gambar 3. Deskripsi Modul 1 (Opening RaTas).....	13
Gambar 4. Deskripsi Modul 2 (Sistem Ratas).....	14
Gambar 5. Deskripsi Modul 3 (Pembelajaran RaTas).....	17
Gambar 6. Deskripsi Modul 4 (Uji Kemampuan).....	19
Gambar 7. Deskripsi Modul 5 (Simulasi Lampu Lalu Lintas). . .	22
Gambar 8. Deskripsi Modul 6 (Permainan RaTas).....	26
Gambar 9. Deskripsi Modul 7 (Bantuan).....	28
Gambar 10. Deskripsi Modul 8 (Tentang Pembuat).....	30
Gambar 11. Perancangan Rinci Menu Utama.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Modul 1.....	9
Tabel 3.2 Deskripsi Modul 2.....	9
Tabel 3.3 Deskripsi Modul 3.....	9
Tabel 3.4 Deskripsi Modul 4.....	10
Tabel 3.5 Deskripsi Modul 5.....	10
Tabel 3.6 Deskripsi Modul 6.....	11
Tabel 3.7 Deskripsi Modul 7.....	11
Tabel 3.8 Deskripsi Modul 8.....	11

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak RaTas (Rambu Lalu Lintas) dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran rambu lalu lintas melalui visualisasi 3 dimensi, simulasi lampu lalu lintas, dan game mengenai gambar rambu lalu lintas.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
RaTas	Akronim dari Rambu Lalu Lintas, merupakan nama dari perangkat lunak yang dibuat.

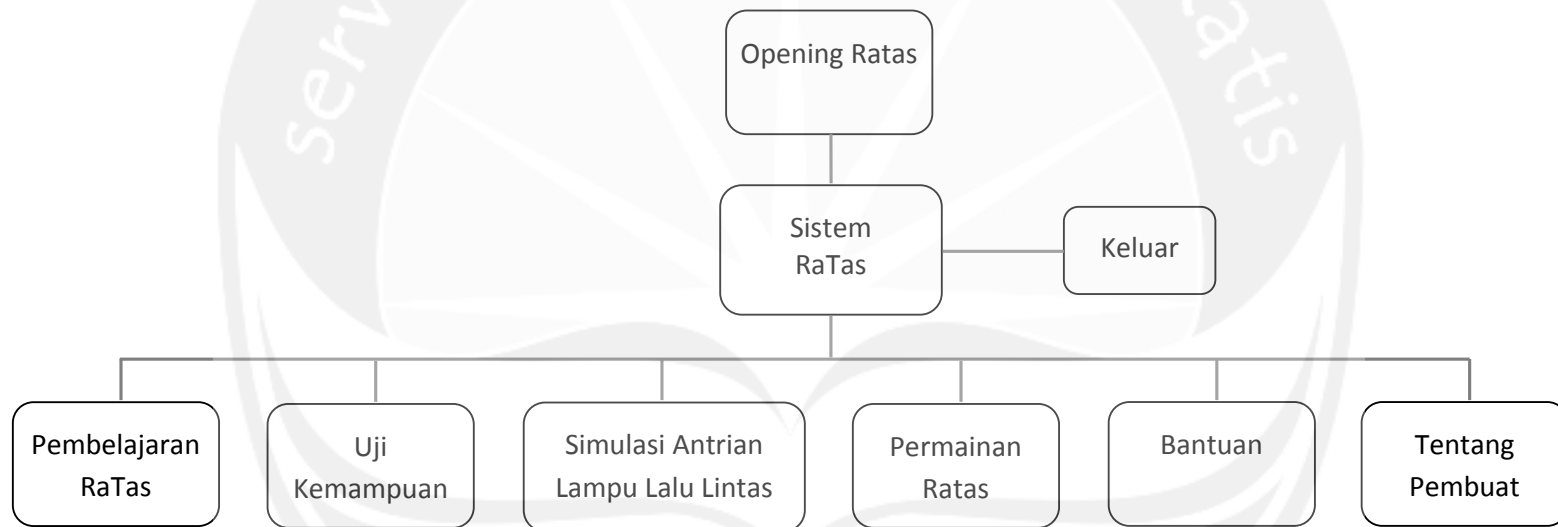
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Yustiane Vika, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIMULTAR*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
2. Ignacia Setiadi Lydia, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak RaTas*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010

2. Dekomposisi Modul

2.1 Rancangan Arsitektur



Gambar 1. Rancangan Arsitektur Sistem

3. Deskripsi Dekomposisi Modul

3.1 Deskripsi Modul 1

Tabel 3.1 Deskripsi Modul 1

Nama	:	Opening Ratas
Tujuan	:	Menarik perhatian pengguna untuk menggunakan aplikasi RaTas.
Tugas	:	Menampilkan pembukaan aplikasi RaTas

3.2 Deskripsi Modul 2

Tabel 3.2 Deskripsi Modul 2

Nama	:	Sistem RaTas
Tujuan	:	Mengajak Pengguna untuk mengetahui dan mempelajari tentang rambu-rambu lalu lintas melalui Pembelajaran RaTas, Uji Kemampuan, Simulasi Antrian Lampu Lalu Lintas, Permainan RaTas, Bantuan serta Tentang Pembuat.
Tugas	:	Menampilkan pilihan menu utama dari sistem RaTas.

3.3 Deskripsi Modul 3

Tabel 3.3 Deskripsi Modul 3

Nama	:	Pembelajaran RaTas
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mempelajari rambu-rambu lalu

		lintas.
Tugas	:	Menampilkan pembelajaran rambu lalu lintas

3.4 Deskripsi Modul 4

Tabel 3.4 Deskripsi Modul 4

Nama	:	Uji Kemampuan
Tujuan	:	Menguji tingkat pemahaman pengguna dalam pembelajaran rambu lalu lintas.
Tugas	:	Menampilkan halaman uji kemampuan, kemudian aplikasi akan memunculkan halaman hasil yang diperoleh pengguna pada akhir uji kemampuan.

3.5 Deskripsi Modul 5

Tabel 3.5 Deskripsi Modul 5

Nama	:	Simulasi Antrian Lampu Lalu lintas
Tujuan	:	Memberi pemahaman dan gambaran terhadap pengguna mengenai antrian lampu lalu lintas
Tugas	:	Menampilkan simulasi antrian lampu lalu lintas

3.6 Deskripsi Modul 6

Tabel 3.6 Deskripsi Modul 6

Nama	:	Permainan RaTas
Tujuan	:	Sebagai hiburan bagi pengguna pada aplikasi ini.
Tugas	:	Menampilkan halaman permainan RaTas.

3.7 Deskripsi Modul 7

Tabel 3.7 Deskripsi Modul 7

Nama	:	Bantuan
Tujuan	:	Memberi pemahaman dan gambaran terhadap pengguna mengenai cara penggunaan aplikasi RaTas.
Tugas	:	Menampilkan halaman bantuan.

3.8 Deskripsi Modul 8

Tabel 3.8 Deskripsi Modul 8

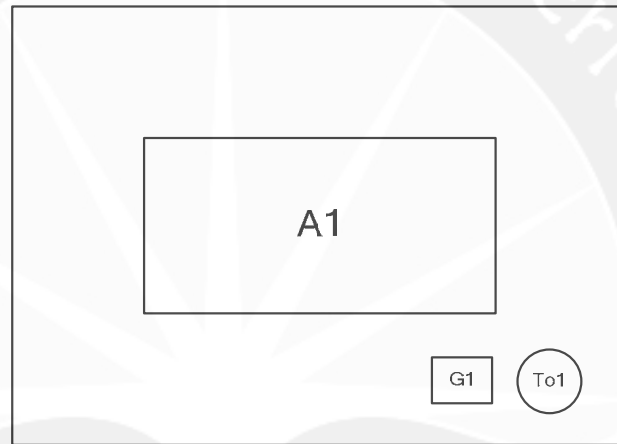
Nama	:	Tentang Pembuat
Tujuan	:	Memberikan informasi kepada pengguna mengenai profil pembuat.
Tugas	:	Menampilkan halaman tentang pembuat.

4.2 Deskripsi Antarmuka Modul

Pada deskripsi antarmuka ini, akan dijelaskan mengenai antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibuat.

4.2.1 Deskripsi Modul 1 (Opening RaTas)

Deskripsi Modul 1 adalah deskripsi dari antarmuka aplikasi pertama saat pengguna memasuki aplikasi perangkat lunak RaTas.



Gambar 3. Deskripsi Modul 1 (Opening RaTas)

4.2.1.1 Deskripsi To1

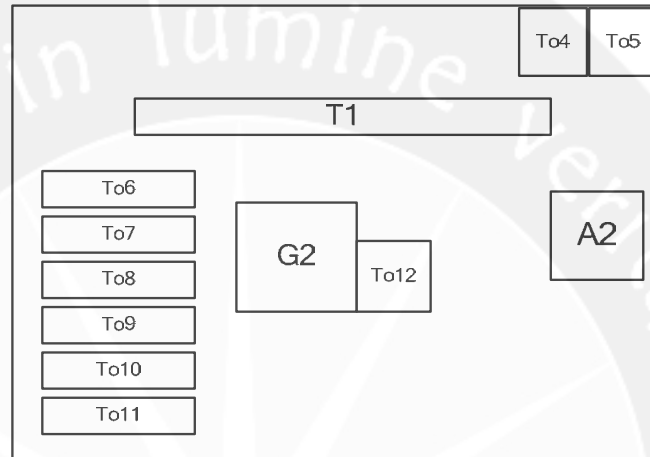
Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);
}
```

4.2.2 Deskripsi Modul 2 (Sistem RaTas)

Deskripsi modul 2 adalah deskripsi dari antarmuka sistem RaTas, yaitu tampilan pilihan menu utama perangkat lunak RaTas.



Gambar 4. Deskripsi Modul 2 (Sistem RaTas)

4.2.2.1 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(2);  
}
```

4.2.2.2 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah

pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("keluar.swf", 1);  
}
```

4.2.2.3 Deskripsi To6

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman pembelajaran RaTas.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("pembelajaran.swf", 0);  
}
```

4.2.2.4 Deskripsi To7

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman uji kemampuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("uji kemampuan mu.swf", 0);  
}
```

4.2.2.5 Deskripsi To8

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman simulasi lampu lalu lintas.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("simulasi perempatan.swf", 0);  
}
```

4.2.2.6 Deskripsi To9

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman permainan RaTas.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("game ratas.swf", 0);  
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	15/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.2.2.7 Deskripsi To10

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("bantuan.swf", 0);  
}
```

4.2.2.8 Deskripsi To11

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman tentang pembuat.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("Tentang Pembuat.swf", 0);  
}
```

4.2.2.9 Deskripsi To12

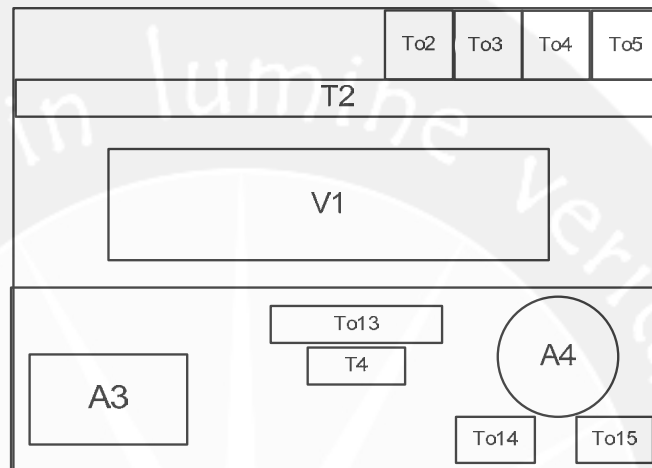
Tombol ini apabila diklik akan meunculkan suara tata cara mengemudi yang benar.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(1);  
}  
on (release) {  
    gotoAndPlay(2);  
}
```


4.2.3 Deskripsi Modul 3 (Pembelajaran RaTas)

Deskripsi modul 3 adalah deskripsi dari antarmuka pembelajaran RaTas.



Gambar 5. Deskripsi Modul 3 (Pembelajaran RaTas)

4.2.3.1 Deskripsi To2

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("bantuan.swf", 0);  
}
```

4.2.3.2 Deskripsi To3

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);  
}
```

4.2.3.3 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(2);  
}
```

4.2.3.4 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("keluar.swf", 1);  
}
```

4.2.3.5 Deskripsi To13

Tombol ini berfungsi untuk memberikan pilihan mp3 yang kepada pengguna.

```
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(6);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(7);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(8); }  
}
```

4.2.3.6 Deskripsi To14

Tombol ini berguna untuk menjalankan aplikasi pembelajaran RaTas.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    play();  
}
```

4.2.3.7 Deskripsi To15

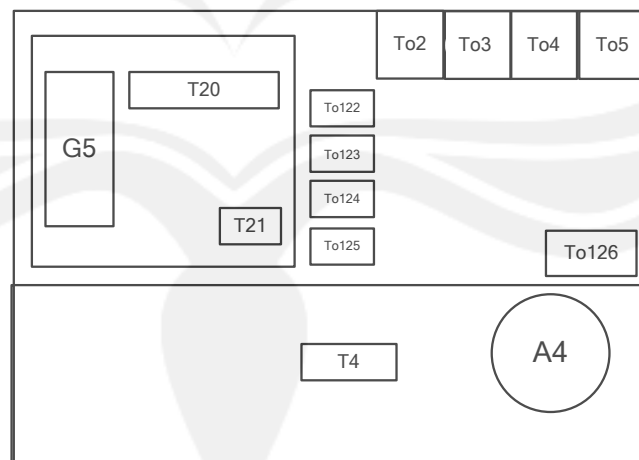
Tombol ini berguna untuk menghentikan aplikasi pembelajaran RaTas.

atau tidak Secara prosedural :

```
on (release) {  
    stop();  
}
```

4.2.4 Deskripsi Modul 4 (Uji Kemampuan)

Deskripsi modul 4 adalah deskripsi dari antarmuka Uji Kemampuan.



Gambar 6. Deskripsi Modul 4 (Uji Kemampuan)

4.2.4.1 Deskripsi To2

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("bantuan.swf", 0);  
}
```

4.2.4.2 Deskripsi To3

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);  
}
```

4.2.4.3 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(2);  
}
```

4.2.4.4 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

Secara prosedural :

```
on (release) {
```

```
loadMovieNum("keluar.swf", 1);
```

```
}
```

4.2.4.5 Deskripsi To122

Tombol ini merupakan pilihan jawaban a, jika diklik akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.

4.2.4.6 Deskripsi To123

Tombol ini merupakan pilihan jawaban b, jika diklik akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.

4.2.4.7 Deskripsi To124

Tombol ini merupakan pilihan jawaban c, jika diklik akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.

4.2.4.8 Deskripsi To125

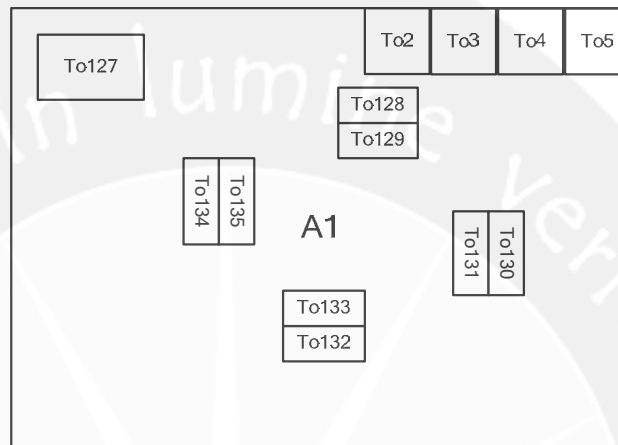
Tombol ini merupakan pilihan jawaban d, jika diklik akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.

4.2.4.9 Deskripsi To126

Tombol ini berguna untuk menuju ke soal rambu lalu lintas yang selanjutnya.

4.2.5 Deskripsi Modul 5 (Simulasi Lampu Lalu Lintas)

Deskripsi modul 5 adalah deskripsi dari antarmuka simulasi lampu lalu lintas.



**Gambar 7. Deskripsi Modul 5
(Simulasi Lampu Lalu Lintas)**

4.2.5.1 Deskripsi To2

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("bantuan.swf", 0);  
}
```

4.2.5.2 Deskripsi To3

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);  
}
```

4.2.5.3 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(2);  
}
```

4.2.5.4 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("keluar.swf", 1);  
}
```

4.2.5.5 Deskripsi To127

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman tentang lampu lalu lintas, di mana akan menampilkan keterangan mengenai lampu lalu lintas.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(3);  
}
```

4.2.5.6 Deskripsi To128

Tombol ini berguna untuk mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah utara ke selatan.

Secara prosedural :

```
on (press) {  
    mobilutara2._visible=false;  
    penggandautara2._visible=false;  
}
```

4.2.5.7 Deskripsi To129

Tombol ini akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah utara ke selatan.

Secara prosedural :

```
on(press){  
    mobilutara2._visible=true;  
    penggandautara2._visible=false;  
}
```

4.2.5.8 Deskripsi To130

Tombol ini berguna untuk mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah timur ke barat.

Secara prosedural :

```
on (press) {  
    mobiltimur2._visible=false;  
    penggandatimur2._visible=false;  
}
```

4.2.5.9 Deskripsi To131

Tombol ini akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah timur ke barat.

Secara prosedural :

```
on(press){  
    mobiltimur2._visible=true;  
    penggandatimur2._visible=false;  
}
```


4.2.5.10 Deskripsi To132

Tombol ini berguna untuk mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah selatan ke utara.

Secara prosedural :

```
on (press) {  
    mobilselatan2._visible=false;  
    penggandaselatan2._visible=false;  
}
```

4.2.5.11 Deskripsi To133

Tombol ini akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah selatan ke utara.

Secara prosedural :

```
on(press){  
    mobilselatan2._visible=true;  
    penggandaselatan2._visible=false;  
}
```

4.2.5.12 Deskripsi To134

Tombol ini berguna untuk mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah barat ke timur.

Secara prosedural :

```
on (press) {  
    mobilbarat2._visible=false;  
    penggandabaratar2._visible=false;  
}
```

4.2.5.13 Deskripsi To135

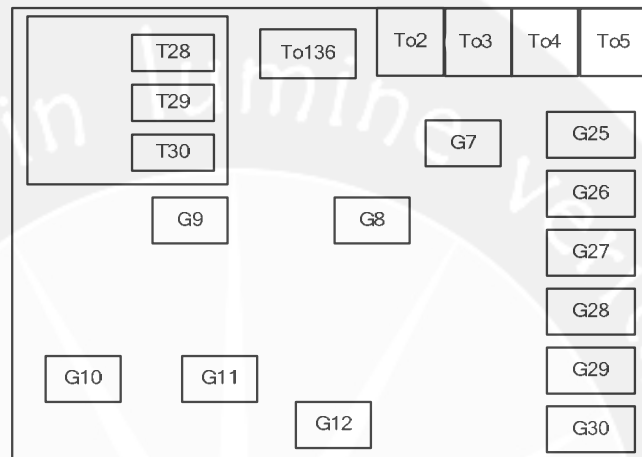
Tombol ini akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah barat ke timur.

Secara prosedural :

```
on(press){  
    mobilbaratar2._visible=true;  
    penggandabaratar2._visible=false;  
}
```

4.2.6 Deskripsi Modul 6 (Permainan RaTas)

Deskripsi modul 6 adalah deskripsi dari antarmuka game RaTas.



Gambar 8. Deskripsi Modul 6 (Permainan RaTas)

4.2.6.1 Deskripsi To2

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("bantuan.swf", 0);  
}
```

4.2.6.2 Deskripsi To3

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);  
}
```

4.2.6.3 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(2);  
}
```

4.2.6.4 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("keluar.swf", 1);  
}
```

4.2.6.5 Deskripsi To136

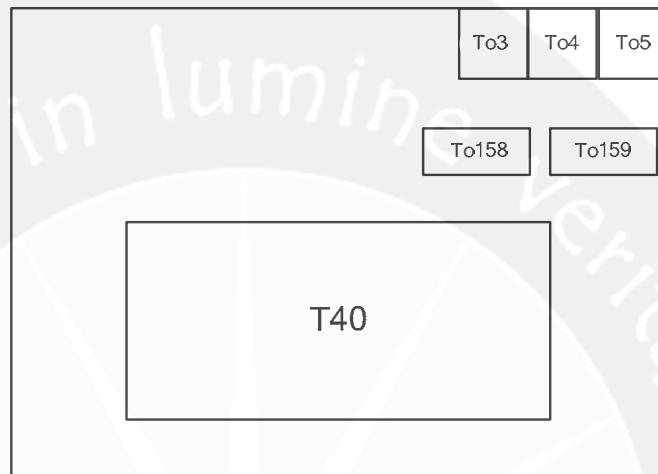
Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman permainan RaTas yang selanjutnya.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(3);  
}
```

4.2.7 Deskripsi Modul 7 (Bantuan)

Deskripsi modul 7 adalah deskripsi dari antarmuka bantuan.



Gambar 9. Deskripsi Modul 7 (Bantuan)

4.2.7.1 Deskripsi To3

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);  
}
```

4.2.7.2 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
}
```

```
gotoAndPlay(2);
```

```
}
```

4.2.7.3 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("keluar.swf", 1);  
}
```

4.2.7.4 Deskripsi To158

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan (bantuan menu utama).

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(1);  
}
```

4.2.7.5 Deskripsi To159

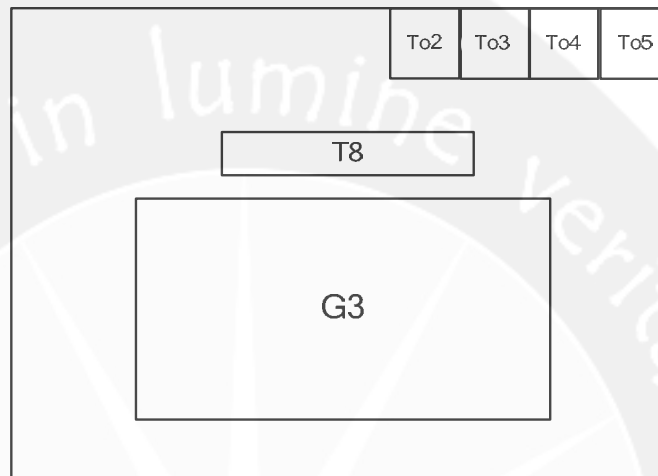
Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan (bantuan uji kemampuan).

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(3);  
}
```

4.2.8 Deskripsi Modul 8 (Tentang Pembuat)

Deskripsi modul 8 adalah deskripsi dari antarmuka tentang pembuat.



Gambar 10. Deskripsi Modul 8 (Tentang Pembuat)

4.2.8.1 Deskripsi To2

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman bantuan.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("bantuan.swf", 0);  
}
```

4.2.8.2 Deskripsi To3

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("menu utama.swf", 0);  
}
```

4.2.8.3 Deskripsi To4

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.

Secara prosedural :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(1);  
}  
on (release) {  
    stopAllSounds();  
    gotoAndPlay(2);  
}
```

4.2.8.4 Deskripsi To5

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman keluar, dimana akan ditampilkan pilihan apakah pengguna benar ingin keluar dari aplikasi RaTas atau tidak.

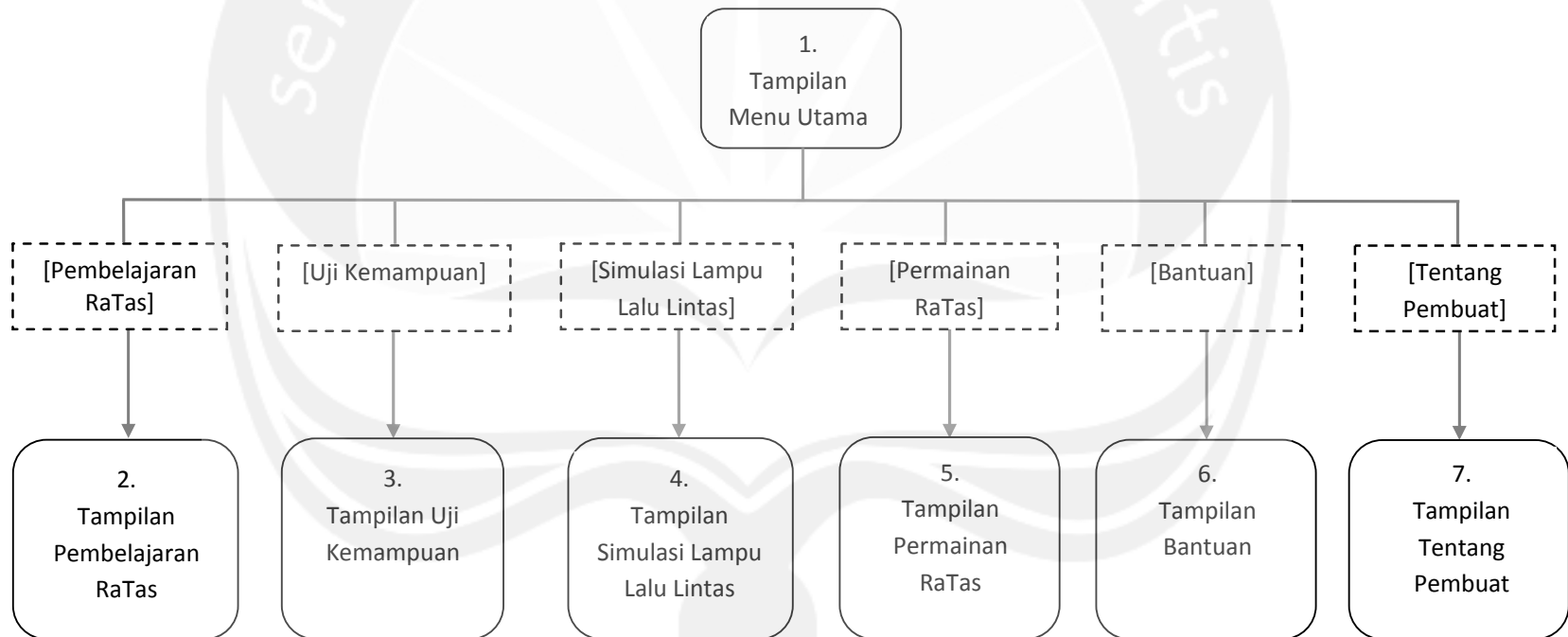
Secara prosedural :

```
on (release) {  
    loadMovieNum("keluar.swf", 1);  
}
```

5. Perancangan Rinci (Perancangan Prosedural)

Perancangan prosedural ini berisi penjelasan mengenai perancangan rinci dari modul, yaitu berisi penjelasan tentang navigasi tombol yang ada pada sistem.

5.1 Perancangan Rinci Menu Utama



Gambar 11. Perancangan Rinci Menu Utama

6. Perancangan Sistem

6.1 Perancangan Pilihan Menu Utama

Pilihan menu utama dari sistem RaTas Terdiri dari enam menu utama, yaitu : menu Pembelajaran RaTas, menu Uji Kemampuan, menu Simulasi Lampu Lalu Lintas, menu Permainan RaTas, menu Bantuan dan menu Tentang Pembuat.

6.1.1 Perancangan Menu Pembelajaran RaTas

Pada Menu pembelajaran RaTas ini akan menampilkan gambar rambu dan informasi rambu yang dikemas secara interaktif. Pembelajaran RaTas ini memiliki konsep video yang diintegrasikan ke dalam flash, dimana video tersebut dijadikan acuan untuk memberikan konsep *real/nyata* tentang suasana jalan raya kepada pengguna. Terdapat tombol pilih lagu untuk memilih mp3 yang akan didengarkan. Pada halaman pembelajaran juga dilengkapi dengan tampilan Jam yang merupakan tampilan waktu sesuai waktu saat ini, tampilan GPS yang menunjukkan rute mobil hingga akhir jalur. Pada akhir pembelajaran terdapat bioskop RaTas yang menampilkan video tentang cara menyeberang yang benar.

6.1.2 Perancangan Menu Uji Kemampuan

Pada menu uji kemampuan pengguna dapat menguji pengetahuan tentang rambu lalu lintas yang telah dipelajarinya dalam tahap pembelajaran RaTas. Soal uji kemampuan yang digunakan pada aplikasi ini adalah soal pilihan ganda mengenai

rambu lalu lintas. Pada uji kemampuan ini akan ditampilkan 10 soal acak dan pada masing-masing soal akan ada empat pilihan jawaban. Terdapat tombol lanjut untuk menuju soal berikutnya, jika telah selesai menjawab semua soal, maka akan ditampilkan hasil yang diperoleh pengguna pada SHUK (Surat Hasil Uji Kompetensi).

6.1.3 Perancangan Menu Simulasi Antrian Lampu Lalu Lintas

Pada menu simulasi antrian lampu lalu lintas ini akan ditampilkan tentang simulasi antrian nyala lampu lalu lintas pada suatu perempatan jalan raya. Di sini pengguna dapat menambah jumlah mobil yang melintas.

6.1.4 Perancangan Menu Permainan RaTas

Pada menu permainan RaTas pengguna akan diminta untuk mencocokkan gambar rambu lalu lintas yang ada di sebelah kanan dengan kotak yang memiliki nama rambu lalu-lintas yang sesuai dengan cara mendrag. jika didrag ke kotak yang memiliki keterangan nama rambu yang sesuai dengan gambar maka akan muncul penanda benar, jika gambar didrag pada kotak yang salah, maka gambar akan kembali ke posisi semula.

6.1.5 Perancangan Menu Bantuan

Pada menu bantuan pengguna akan mendapatkan informasi mengenai semua fungsi tombol yang ada pada aplikasi RaTas.

6.1.6 Perancangan Menu Tentang Pembuat

Pada menu help pengguna akan mendapatkan informasi mengenai profil pembuat aplikasi RaTas.




PC

**PAPAN CERITA (STORY BOARD)
APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
(RaTas)**

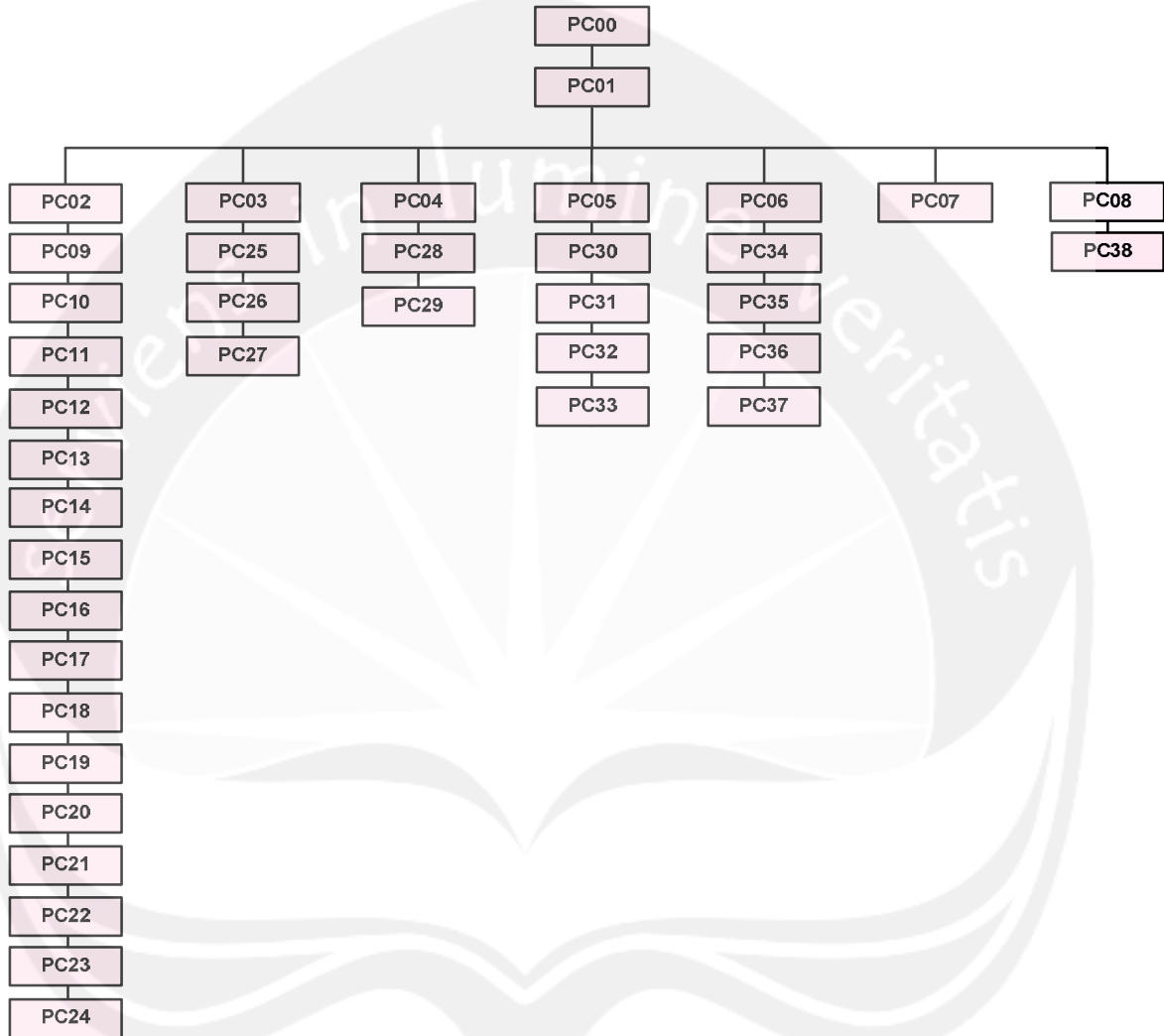
**Untuk :
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

**Dipersiapkan oleh:
Lydia Ignacia Setiadi/ 06 07 5013**

**Program Studi Teknik Informatika Fakultas
Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen	
		<i>PC-Ratas</i>	
		Revisi	

Hirarki Papan Cerita



No papan cerita : PC(00)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

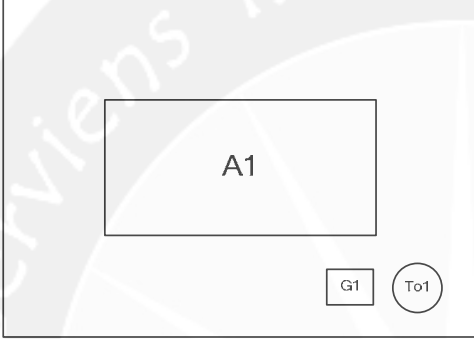
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Opening Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 :Animasi Opening Ratas To1 :Tombol "Lanjut" G1 :Gambar Mobill S1 :BOING2.AIF S2 :car-speed- 01.wav S3 :Film Take .mp3 S4 :laser-01.wav S5 :Metal Crash 02.mp3 S6 :opening sound.mp3 S8 :penggugah 1.mp3 S9 :sound penghitung .mp3 S10 :Spaceship Door 1.WAV S11 :tombol menul.mp3 S12 :tombol5.mp3 S13 :traffic- 01.wav</p>	<p>Halaman Opening Ratas akan secara otomatis menuju ke halaman Menu Utama (PC01), jika ingin melewati halaman opening Ratas dan langsung menuju ke halaman Menu Utama Ratas, maka klik To1.</p>

No papan cerita : PC(01)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

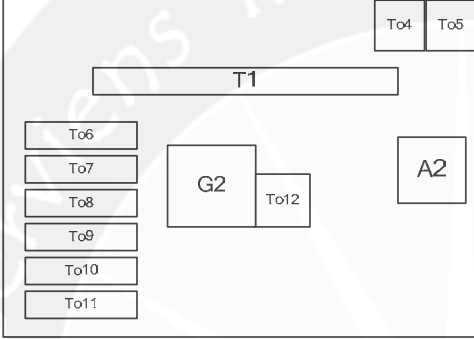
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Menu Utama Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A2 :Animasi Mobil Polisi</p> <p>G2 :Gambar Pos Polisi Ratas</p> <p>T1 :Teks Judul Aplikasi Ratas</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To6 :Tombol "Pembelajaran"</p> <p>To7 :Tombol "Uji Kemampuan"</p> <p>To8 :Tombol "Simulasi"</p> <p>To9 :Tombol "Permainan"</p> <p>To10:Tombol "Bantuan"</p> <p>To11:Tombol "Tentang Pembuat"</p> <p>To12:Tombol "Polisi Wanita"</p> <p>S14 :background .mp3</p> <p>S15 :COMBIP03.mp3</p> <p>S16 :Cordless</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 2. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 3. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman Pembelajaran Ratas (Panduan) (PC02). 4. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke halaman Uji Kemampuan Ratas (Pembukaan) (PC03). 5. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke halaman Simulasi Lampu Lalu Lintas (Panduan) (PC04). 6. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Panduan) (PC05). 7. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06) 8. Jika To11

	<p>Electric Drill Tighten 04.mp3</p> <p>S17 :Laser Shot 1 .mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S19 :tata cara mengemudi.mp3</p>	<p>diklik, maka akan menuju ke halaman Tentang Pembuat (PC07)</p> <p>9. Jika Tol2 diklik, maka akan muncul suara tata cara mengemudi yang benar.</p>
--	---	--



No papan cerita : PC(02)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

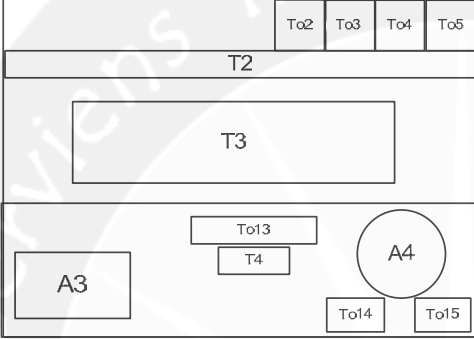
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Panduan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram consists of several frames. The top frame contains four small boxes labeled To2, To3, To4, and To5. Below this is a frame labeled T2. The next frame is labeled T3 and contains a large rectangular area. The final frame contains several elements: a box labeled A3, a box labeled T4, a circle labeled A4, and two boxes labeled To14 and To15. There are also labels To13 and To15 scattered within the frame.</p>	<p>A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T3 :Teks Panduan Pembelajaran Ratas T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" S18 :rollcopy4 .mp3 S20 :kutilang2 .mp3 S21 :umay.mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	S22 :lagu anak Indonesia .mp3	
--	-------------------------------------	--



No papan cerita : PC(03)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

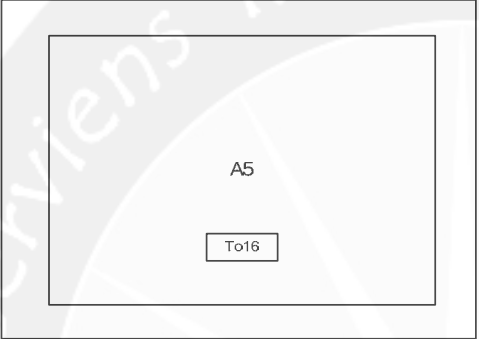
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Uji Kemampuan Ratas (Pembukaan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a rectangular frame containing the text 'A5' in the center. Below 'A5' is a smaller rectangular button labeled 'To16'.</p>	<p>A5 :Animasi Pembukaan Uji Kemampuan To16:Tombol "Uji Kemampuan" S11 :tombol menu1.mp3 S12 :tombol5.mp3 S23 :car-speed-01 (22050 Hz).wav S24 :Spaceship Liftoff.WAV</p>	<p>1. Jika To16 diklik, maka akan menuju ke halaman Uji Kemampuan Ratas (Panduan) (PC25).</p>

No papan cerita : PC(04)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

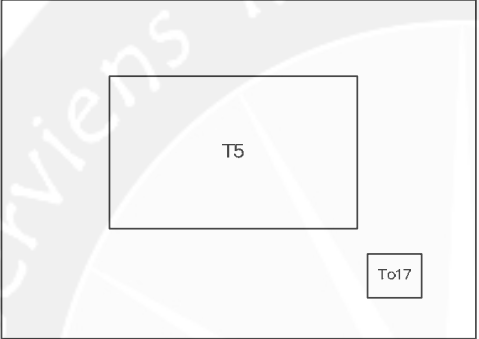
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Simulasi Lampu Lalu Lintas (Panduan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T5 :Teks Panduan Simulasi Lampu Lalu Lintas To17:"Mulai" S18 :roll copy 4 .mp3	1. Jika To17 diklik, maka akan menuju ke halaman Simulasi Lampu Lalu Lintas (Simulasi Perempatan) (PC28).

No papan cerita : PC(05)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

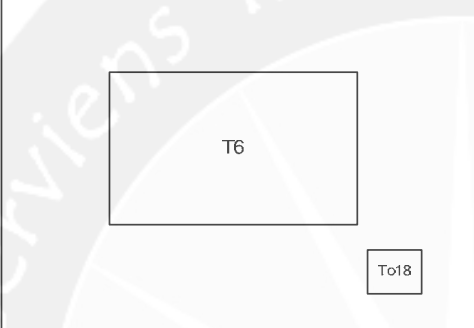
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan Ratas (Panduan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a large rectangular area labeled 'T6' representing the main game area. In the bottom right corner of this area, there is a smaller rectangular button labeled 'To18'.</p>	<p>T6 :Teks Panduan Permainan Ratas To18:"Mulai" S12 :tombol5.mp3</p>	<p>1. Jika To18 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Rambu Peringatan) (PC30).</p>

No papan cerita : PC(06)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

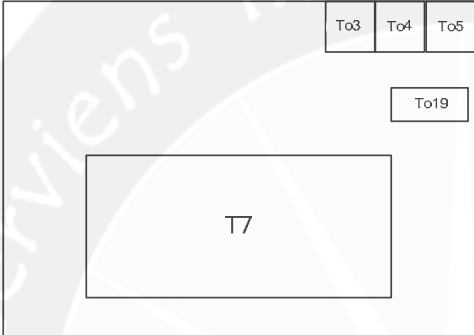
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bantuan (Bantuan Menu Utama)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T7 :Teks Bantuan Menu Utama yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada menu utama.</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To19:Tombol "Lanjut"</p> <p>S17 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S18 :Laser Shot 1 .mp3</p> <p>S25 :Alan Parsons -Pipeline .mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 2. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 3. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 4. Jika To19 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Pembelajaran) (PC34).

No papan cerita : PC(07)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

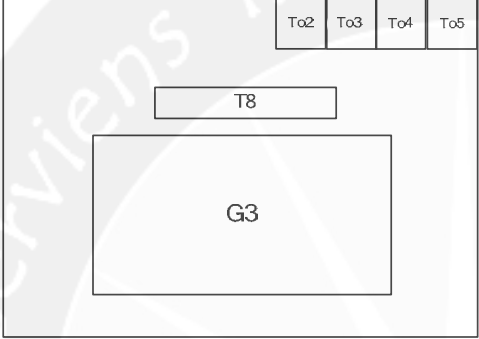
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tentang Pembuat	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T8 :Teks Tentang Pembuat</p> <p>G3 :Gambar tentang Pembuat</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S26 :0133fun30e .mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).

No papan cerita : PC(08)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

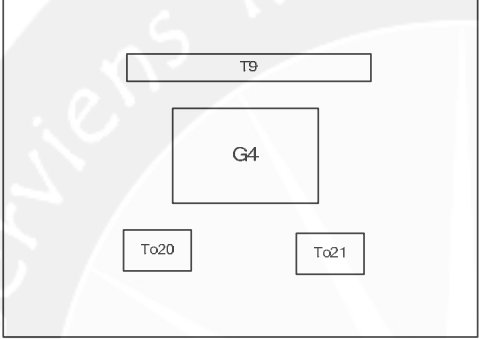
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Keluar	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G4 :Gambar Mobil T9 :Teks Benar Ingin Keluar?? To20:Tombol "Ya" To21:Tombol "Tidak" S27 :benar ingin keluar.mp3 S28 :sound 10.mp3 S29 :ya.mp3 S30 :tidak.mp3	1. Jika To20 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (Ucapan Terima Kasih)(PC 38). 2. Jika To21 diklik, maka akan kembali ke halaman sebelum melakukan pilihan untuk keluar dari aplikasi Ratas.

No papan cerita : PC(09)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

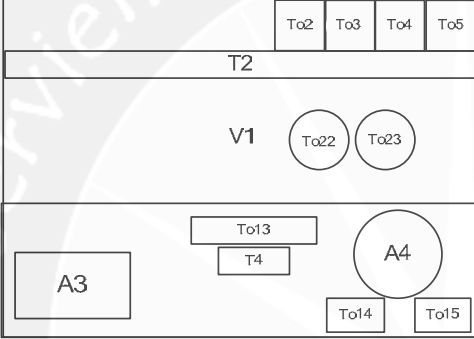
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Lewat Sisi Ini dan Rambu Dilarang Masuk)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To22:Tombol "lewat sisi ini"</p> <p>To23:Tombol "dilarang masuk"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran

	<p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2 .mp3</p> <p>S21 :umay.mp3</p> <p>S22 :lagu anak Indonesia .mp3</p> <p>S31 :LEWAT SISI INI.mp3</p> <p>S32 :DILARANG MASUK.mp3</p> <p>V1 :video pembelajaran ratas.mpg</p>	<p>Ratas.</p> <p>8. Jika To22 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu Lewat Sisi Ini.</p> <p>9. Jika To23 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu Dilarang Masuk.</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(10)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

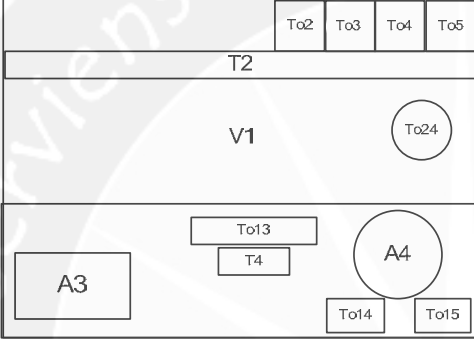
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Belok Kiri dan Belok Kanan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram consists of several frames:</p> <ul style="list-style-type: none"> Top frame: A horizontal bar with four small boxes labeled To2, To3, To4, and To5. Second frame: A large rectangle labeled T2. Third frame: A large rectangle labeled V1 with a circular element labeled To24 on the right side. Fourth frame: A large rectangle containing several elements: a box labeled A3 on the left, a box labeled To13 above a box labeled T4, a large circle labeled A4, and two boxes labeled To14 and To15 at the bottom right. 	<p>A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To24:Tombol "belok kiri dan belok kanan" S10 :Spaceship Door 1.mp3 S18 :roll copy 4</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	.mp3 S20 :kutilang2 .mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 S33 :BELOK KIRI DAN BELOK KANAN.mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	8. Jika To24 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu Belok Kiri dan Belok Kanan.
--	---	---

No papan cerita : PC(11)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

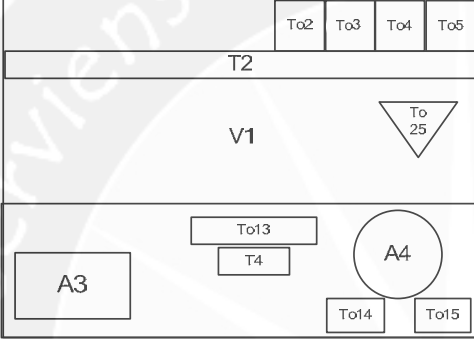
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Tidak Berprioritas atau Perintah Menunggu)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To25:Tombol "tidak berprioritas atau perintah menunggu"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	<p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2 .mp3</p> <p>S21 :umay.mp3</p> <p>S22 :lagu anak Indonesia .mp3</p> <p>S34 :TIDAK BERPRIORITAS ATAU PERINTAH MENUNGGU .mp3</p> <p>V1 :video pembelajaran ratas.mpg</p>	<p>8. Jika To25 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu Tidak Berprioritas atau Perintah Menunggu.</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(12)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

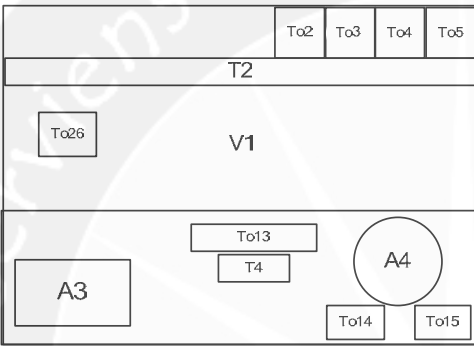
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Peringatan Adanya Badan Jalan Menyempit)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram consists of several frames:</p> <ul style="list-style-type: none"> Top frame: A horizontal bar with five buttons labeled To2, To3, To4, and To5. Second frame: A large rectangle labeled T2. Third frame: A rectangle labeled V1 containing a smaller rectangle labeled To26. Fourth frame: A complex layout with a rectangle labeled A3 on the left, a circle labeled A4 on the right, and several buttons labeled To13, T4, To14, and To15. 	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To26:Tombol "Peringatan Adanya Badan Jalan Menyempit"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	<p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2 .mp3</p> <p>S21 :umay.mp3</p> <p>S22 :lagu anak Indonesia .mp3</p> <p>S35 :PERINGATAN ADANYA BADAN JALAN MENYEMPIT .mp3</p> <p>V1 :video pembelajaran ratas.mpg</p>	<p>8. Jika To26 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya badan jalan menyempit.</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(13)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

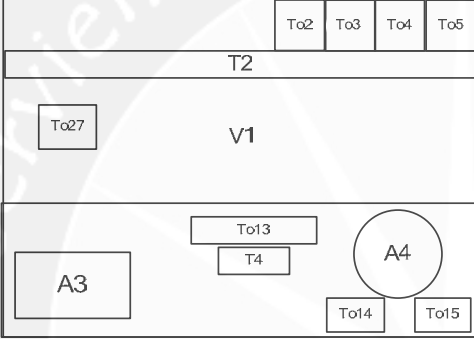
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Peringatan Adanya Badan Jalan Menyempit Di Sisi Kanan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram consists of several frames:</p> <ul style="list-style-type: none"> Top row: A horizontal bar containing buttons labeled To2, To3, To4, and To5. Second frame: A large rectangular area labeled T2. Third frame: A rectangular area labeled V1 containing a button labeled To27. Fourth frame: A complex layout with a large rectangle labeled A3 on the left, a circle labeled A4 on the right, and several smaller buttons labeled To13, T4, To14, and To15. 	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To27:Tombol "Peringatan Adanya Badan Jalan Menyempit di Sisi Kanan"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran

	<p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2 .mp3</p> <p>S21 :umay.mp3</p> <p>S22 :lagu anak Indonesia .mp3</p> <p>S36 :PERINGATAN ADANYA BADAN JALAN MENYEMPIT DI SISI KANAN .mp3</p> <p>V1 :video pembelajaran ratas.mpg</p>	<p>Ratas.</p> <p>8. Jika To27 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya badan jalan menyempit di sisi kanan.</p>
--	---	---

No papan cerita : PC(14)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks)

G(Grafik)

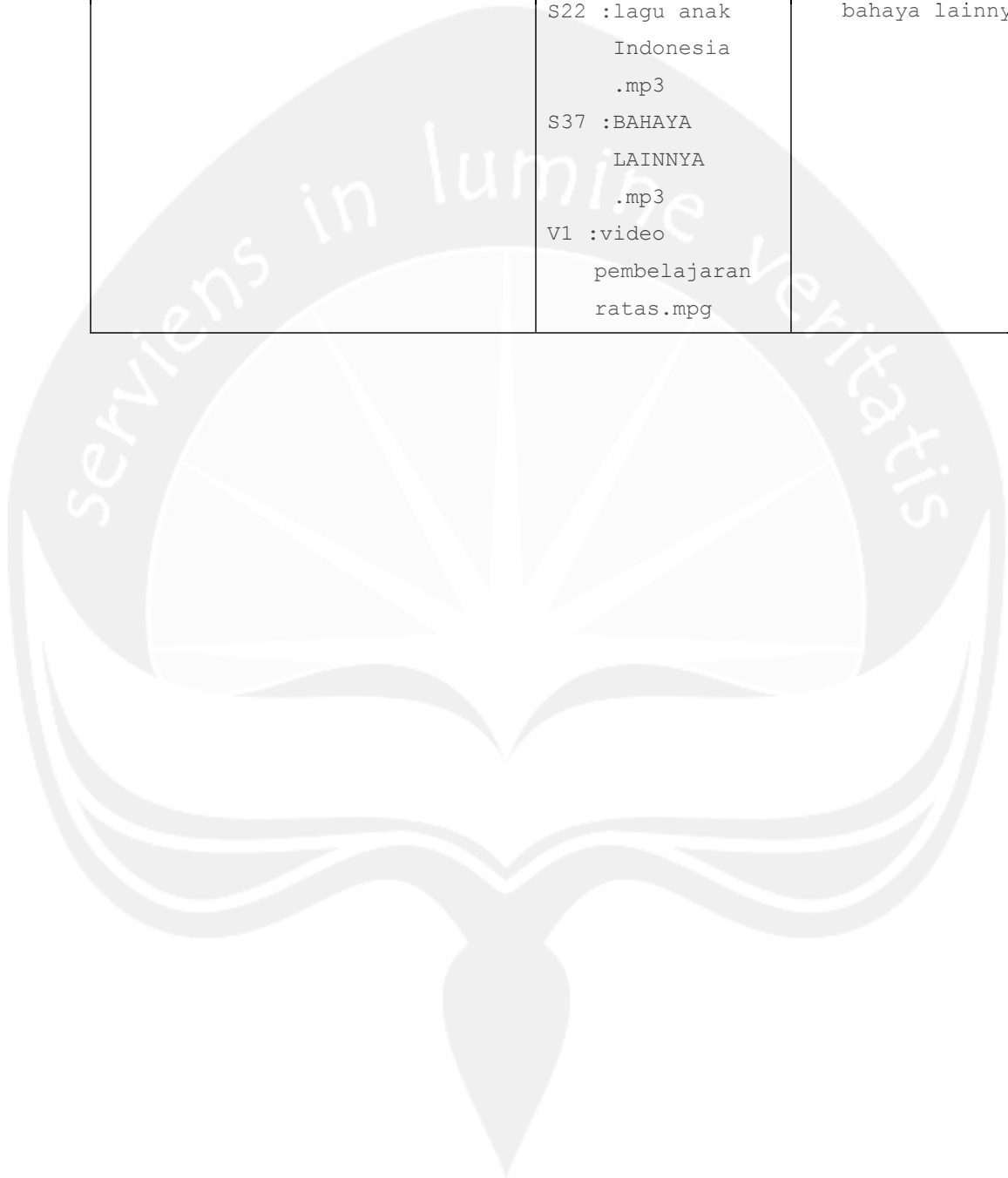
S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Bahaya Lainnya)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To28:Tombol "Bahaya Lainnya"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas. 8. Jika To28 diklik, maka

	.mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 S37 :BAHAYA LAINNYA .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	akan menampilkan informasi mengenai rambu bahaya lainnya.
--	--	--



No papan cerita : PC(15)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

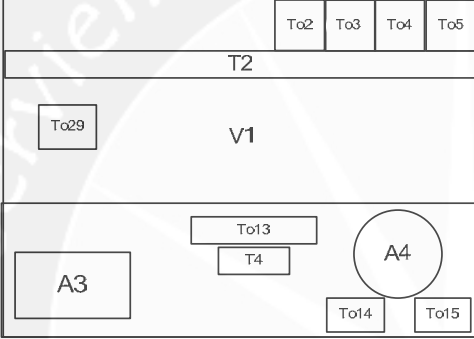
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Rambu Peringatan Adanya Badan Jalan Menyempit Di Sisi Kiri)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram shows a sequence of frames. At the top, there are five small boxes labeled To2, To3, To4, and To5. Below them is a frame labeled T2. The next frame is labeled V1 and contains a box labeled To29. The final frame contains several elements: a box labeled A3, a box labeled To13 above a box labeled T4, a circle labeled A4, and two boxes labeled To14 and To15.</p>	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To29:Tombol "Peringatan Adanya Badan Jalan Menyempit di Sisi Kiri"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran

	<p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2 .mp3</p> <p>S21 :umay.mp3</p> <p>S22 :lagu anak Indonesia .mp3</p> <p>S38 :PERINGATAN ADANYA BADAN JALAN MENYEMPIT DI SISI KIRI .mp3</p> <p>V1 :video pembelajaran ratas.mpg</p>	<p>Ratas.</p> <p>8. Jika To29 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya badan jalan menyempit di sisi kiri.</p>
--	--	--

No papan cerita : PC(16)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

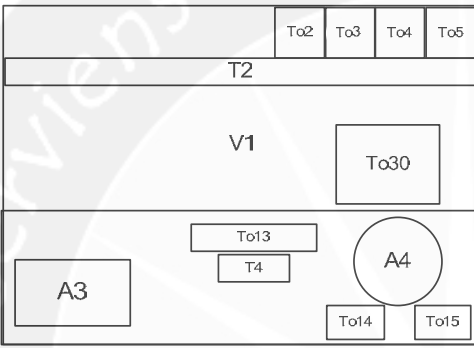
T(Teks)

G(Grafik)

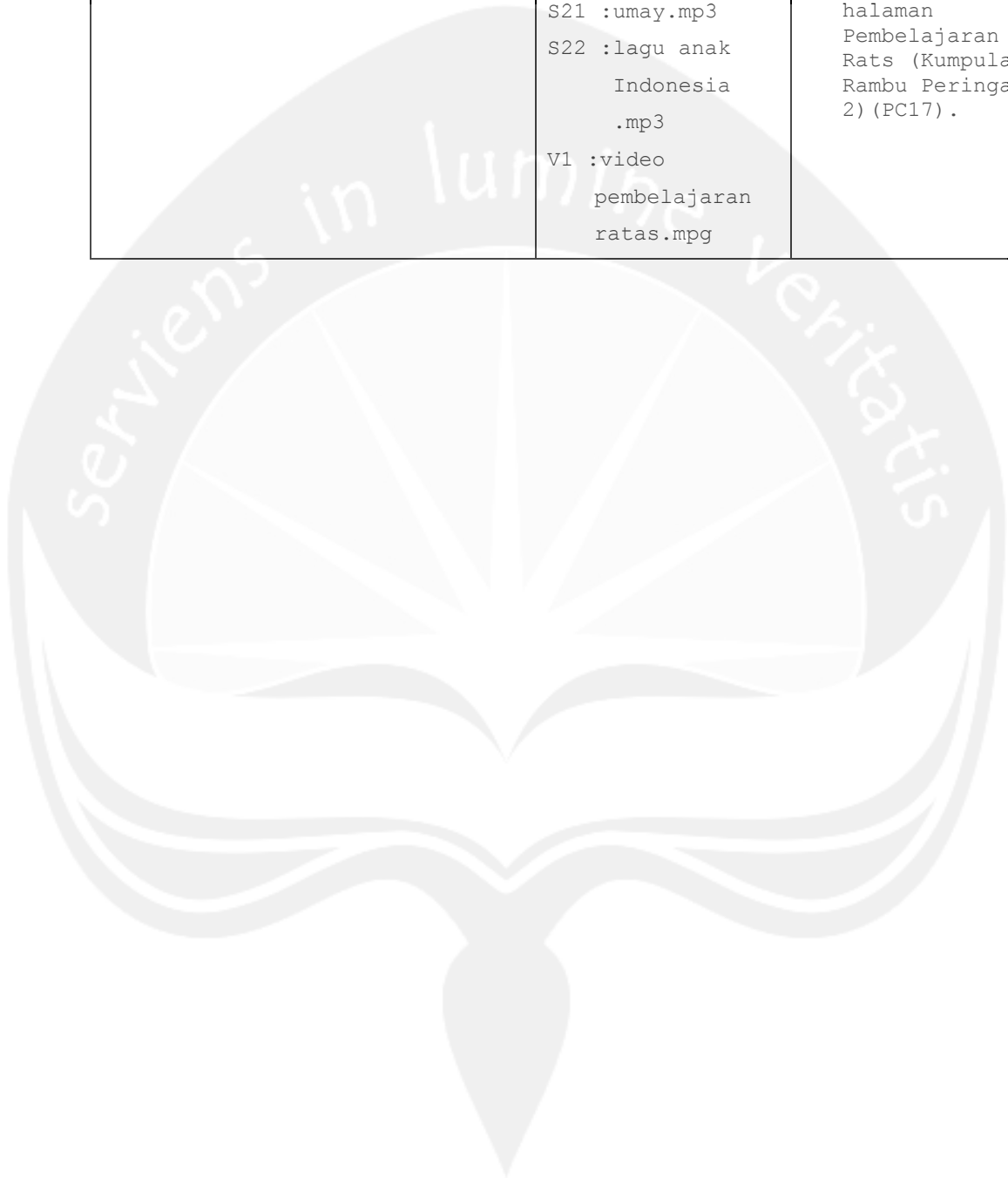
S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Peringatan 1)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To30:Tombol "Bus Rambu Peringatan"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	S20 :kutilang2 .mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	8. Jika To30 diklik, maka akan menampilkan halaman Pembelajaran Rats (Kumpulan Rambu Peringatan 2) (PC17) .
--	--	--



No papan cerita : PC(17)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

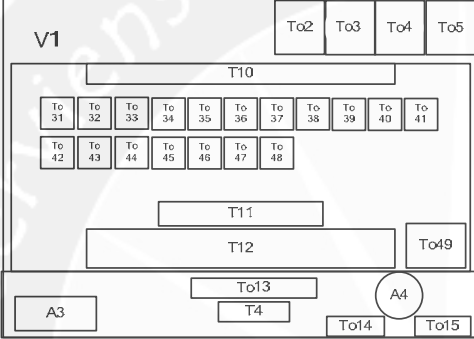
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Peringatan 2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>T10:Teks Kumpulan Rambu Peringatan</p> <p>T11:Teks Judul Rambu</p> <p>T12:Teks Keterangan Rambu</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To31:Tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	<p>“Pesawat Udara”</p> <p>To32:Tombol</p> <p>“Banyak Lengkungan”</p> <p>To33:Tombol</p> <p>“Jalan Satu Arah Bersimpangan dengan Jalan Dua Arah”</p> <p>To34:Tombol</p> <p>“Lampu Lalu Lintas”</p> <p>To35:Tombol</p> <p>“Peringatan Adanya Anak-Anak”</p> <p>To36:Tombol</p> <p>“Persimpangan T”</p> <p>To37:Tombol</p> <p>“Peringatan Jalan Tidak Datar”</p> <p>To38:Tombol</p> <p>“Peringatan Jalan Licin”</p> <p>To39:Tombol</p> <p>“Peringatan Adanya Jalan Mendaki”</p> <p>To40:Tombol</p> <p>“Persimpangan T”</p> <p>To41:Tombol</p>	<p>8. Jika To31 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu pesawat udara pada T11 dan T12.</p> <p>9. Jika To32 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu banyak lengkungan pada T11 dan T12.</p> <p>10. Jika To33 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu jalan satu arah bersimpangan dengan jalan dua arah pada T11 dan T12.</p> <p>11. Jika To34 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu lampu lalu lintas pada T11 dan T12.</p> <p>12. Jika To35 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya anak-anak pada T11 dan T12.</p> <p>13. Jika To36 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu persimpangan T pada T11 dan T12.</p> <p>14. Jika To37 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu</p>
--	--	---

	<p>“Persimpangan”</p> <p>To42:Tombol</p> <p>“Peringatan Adanya Jalan Menurun”</p> <p>To43:Tombol</p> <p>“Peringatan Adanya Kerikil Jatuh”</p> <p>To44:Tombol</p> <p>“Peringatan Adanya Orang Bekerja”</p> <p>To45:Tombol</p> <p>“Peringatan Adanya Penyeberangan Pejalan Kaki”</p> <p>To46:Tombol</p> <p>“Peringatan Jalan Dua Arah”</p> <p>To47:Tombol</p> <p>“Peringatan Jalan Lengkung ke Kanan”</p> <p>To48:Tombol</p> <p>“Peringatan Jalan Lengkung ke Kiri”</p> <p>To49:Tombol</p>	<p>peringatan jalan tidak datar pada T11 dan T12.</p> <p>15. Jika To38 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan jalan licin pada T11 dan T12.</p> <p>16. Jika To39 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya jalan mendaki pada T11 dan T12.</p> <p>17. Jika To40 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu persimpangan T pada T11 dan T12.</p> <p>18. Jika To41 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu persimpangan pada T11 dan T12.</p> <p>19. Jika To42 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya jalan menurun pada T11 dan T12.</p> <p>20. Jika To43 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya kerikil jatuh pada T11 dan T12.</p> <p>21. Jika To44 diklik, maka</p>
--	--	--

	<p>“Kembali”</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2 .mp3</p> <p>S21 :umay.mp3</p> <p>S22 :lagu anak Indonesia .mp3</p> <p>S39 :PESAWAT UDARA .mp3</p> <p>S40 :BANYAK LENGKUNGAN .mp3</p> <p>S41 :JALAN SATU ARAH BERSIMPANGAN DENGAN JALAN DUA ARAH.mp3</p> <p>S42 :LAMPU LALU LINTAS.mp3</p> <p>S43 :PERINGATAN ADANYA ANAK- ANAK.mp3</p> <p>S44 :PERSIMPANGAN T.mp3</p> <p>S45 :PERINGATAN JALAN TIDAK DATAR.mp3</p> <p>S46 :PERINGATAN JALAN LICIN .mp3</p> <p>S47 :PERINGATAN ADANYA JALAN</p>	<p>akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya orang bekerja pada T11 dan T12.</p> <p>22. Jika To45 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan adanya penyeberangan pejalan kaki pada T11 dan T12.</p> <p>23. Jika To46 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan jalan dua arah pada T11 dan T12.</p> <p>24. Jika To47 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan jalan lengkung ke kanan pada T11 dan T12.</p> <p>25. Jika To48 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu peringatan jalan lengkung ke kiri pada T11 dan T12.</p> <p>26. Jika To49 diklik, maka akan kembali ke halaman Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Peringatan 1) (PC16).</p>
--	---	---

	MENDAKI .mp3	
	S48 : PERSIMPANGAN T .mp3	
	S49 : PERSIMPANGAN .mp3	
	S50 : PERINGATAN ADANYA JALAN MENURUN .mp3	
	S51 : PERINGATAN ADANYA KERIKIL JATUH .mp3	
	S52 : PERINGATAN ADANYA ORANG BEKERJA .mp3	
	S53 : PERINGATAN ADANYA PENYEBERANG- AN PEJALAN KAKI .mp3	
	S54 : PERINGATAN JALAN DUA ARAH .mp3	
	S55 : PERINGATAN JALAN LENGKUNG KE KANAN .mp3	
	S56 : PERINGATAN JALAN LENGKUNG KE KIRI .mp3	
	V1 : video pembelajaran ratas .mpg	

No papan cerita : PC(18)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

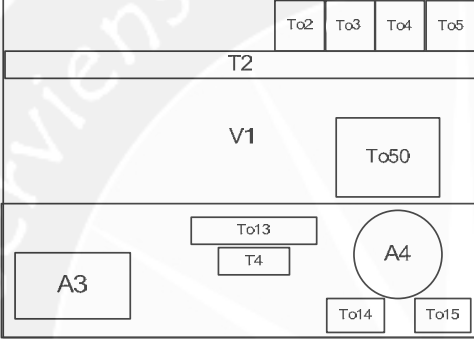
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Pengaturan 1)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To50:Tombol "Bus Rambu Pengaturan"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	S20 :kutilang2 .mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	8. Jika To50 diklik, maka akan menampilkan Kumpulan Rambu Pengaturan 2 (PC19).
--	--	---



No papan cerita : PC(19)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

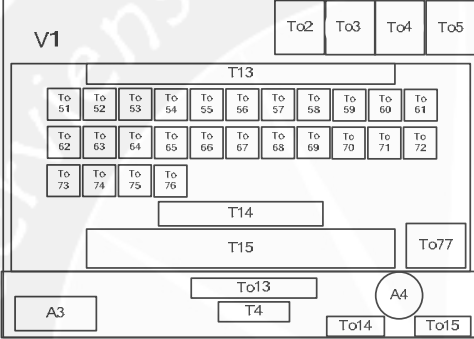
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Pengaturan 2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>T13 :Teks Kumpulan Rambu Pengaturan</p> <p>T14 :Teks Judul Rambu</p> <p>T15 :Teks Keterangan Rambu</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To51:Tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To5 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas. 8. Jika To51

	<p>“Akhir Batas Kecepatan Maksimum”</p> <p>To52:Tombol</p> <p>“Batas Berat Muatan”</p> <p>To53:Tombol</p> <p>“Batas Kecepatan Maksimum”</p> <p>To54:Tombol</p> <p>“Batas Lebar Kendaraan”</p> <p>To55:Tombol</p> <p>“Batas Panjang Kendaraan”</p> <p>To56:Tombol</p> <p>“Batas Tinggi Kendaraan dengan Muatannya”</p> <p>To57:Tombol</p> <p>“Truk atau Angkutan Barang Dilarang Masuk”</p> <p>To58:Tombol</p> <p>“Bus Dilarang Masuk”</p> <p>To59:Tombol</p> <p>“Jarak Minimum antara Kendaraan Besar”</p>	<p>diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu akhir batas kecepatan maksimum pada T14 dan T15.</p> <p>9. Jika To52 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu batas berat muatan pada T14 dan T15.</p> <p>10. Jika To53 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu batas kecepatan maksimum pada T14 dan T15.</p> <p>11. Jika To54 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu batas lebar kendaraan pada T14 dan T15.</p> <p>12. Jika To55 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu batas panjang kendaraan pada T14 dan T15.</p> <p>13. Jika To56 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu batas tinggi kendaraan dengan muatannya pada T14 dan T15.</p> <p>14. Jika To57 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu truk atau angkutan barang</p>
--	--	---

To60:Tombol "Sepeda Dilarang Masuk"	dilarang masuk pada T14 dan T15.
To61:Tombol "Larangan bagi Semua Kendaraan"	15. Jika To58 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu bus dilarang masuk pada T14 dan T15.
To62:Tombol "Mobil Dilarang Masuk"	16. Jika To59 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu jarak minimum antara kendaraan besar pada T14 dan T15.
To63:Tombol "Dilarang Menyeberang"	17. Jika To60 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu sepeda dilarang masuk pada T14 dan T15.
To64:Tombol "Dilarang Mendahului"	18. Jika To61 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu larangan bagi semua kendaraan pada T14 dan T15.
To65:Tombol "Dilarang Belok Kanan"	19. Jika To62 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu mobil dilarang masuk pada T14 dan T15.
To66:Tombol "Dilarang Belok Kiri"	20. Jika To63 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang menyeberang pada T14 dan T15.
To67:Tombol "Dilarang Berhenti"	21. Jika To64 diklik, maka akan menampilkan
To68:Tombol "Dilarang Masuk"	
To69:Tombol "Dilarang Memutar"	
To70:Tombol "Pejalan Kaki Dilarang Masuk"	

	To71:Tombol "Trailer Dilarang Masuk"	informasi mengenai rambu dilarang mendahului pada T14 dan T15.
	To72:Tombol "Sepeda Motor Dilarang Masuk"	22. Jika To65 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang belok kanan pada T14 dan T15.
	To73:Tombol "Dilarang Parkir"	23. Jika To66 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang belok kiri pada T14 dan T15.
	To74:Tombol "Perintah Stop atau Perintah Berhenti"	24. Jika To67 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang berhenti pada T14 dan T15.
	To75:Tombol "Tangki dengan Cairan Berbahaya Dilarang Masuk"	25. Jika T68 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang masuk pada T14 dan T15.
	To76:Tombol "Mobil dan Sepeda Motor Dilarang Masuk"	26. Jika To69 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang memutar pada T14 dan T15.
	To77:Tombol "Kembali"	27. Jika To70 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu pejalan kaki dilarang masuk pada T14 dan T15.
	S10 :Spaceship Door 1.mp3	
	S18 :roll copy 4 .mp3	
	S20 :kutilang2 .mp3	
	S21 :umay.mp3	28. Jika To71 diklik, maka

S22 :lagu anak Indonesia .mp3	akan menampilkan informasi mengenai rambu trailer dilarang masuk pada T14 dan T15.
S57 :AKHIR BATAS KECEPATAN MAKSIMUM.mp3	29. Jika To72 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu sepeda motor dilarang masuk pada T14 dan T15.
S58 :BATAS BERAT MUATAN.mp3	30. Jika To73 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu dilarang parkir pada T14 dan T15.
S59 :BATAS KECEPATAN MAKSIMUM.mp3	31. Jika To74 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu perintah stop atau perintah berhenti pada T5 dan T6.
S60 :BATAS LEBAR KENDARAAN .mp3	32. Jika To75 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu tangki dengan cairan berbahaya dilarang masuk pada T5 dan T6.
S61 :BATAS PANJANG KENDARAAN .mp3	33. Jika To76 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu mobil dan sepeda motor dilarang masuk pada T5 dan T6.
S62 :BATAS TINGGI KENDARAAN DENGAN MUATANNYA .mp3	34. Jika To77 diklik, maka akan kembali ke halaman Pembelajaran Ratas (Kumpulan
S63 :TRUK ATAU ANGKUTAN BARANG DILARANG MASUK.mp3	
S64 :BUS DILARANG MASUK.mp3	
S65 :JARAK MINIMUM ANTARA KENDARAAN BESAR.mp3	
S66 :SEPEDA DILARANG	

	MASUK.mp3	Rambu Pengaturan
S67	:LARANGAN BAGI SEMUA KENDARAAN .mp3	1) (PC18).
S68	:MOBIL DILARANG MASUK.mp3	
S69	:DILARANG MENYEBERANG .mp3	
S70	:DILARANG MENDAHULUI .mp3	
S71	:DILARANG BELOK KANAN .mp3	
S72	:DILARANG BELOK KIRI .mp3	
S73	:DILARANG BERHENTI.mp3	
S74	:DILARANG MASUK.mp3	
S75	:DILARANG MEMUTAR.mp3	
S76	:PEJALAN KAKI DILARANG MASUK.mp3	
S77	:TRAILER DILARANG MASUK.mp3	
S78	:SEPEDA MOTOR DILARANG MASUK.mp3	
S79	:DILARANG	

	PARKIR.mp3 S80 : PERINTAH STOP ATAU PERINTAH BERHENTI .mp3 S81 : TANGKI DENGAN CAIRAN BERBAHAYA DILARANG MASUK.mp3 S82 : MOBIL DAN SEPEDA MOTOR DILARANG MASUK.mp3 V1 : video pembelajaran ratas.mpg	
--	---	--

No papan cerita : PC(20)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

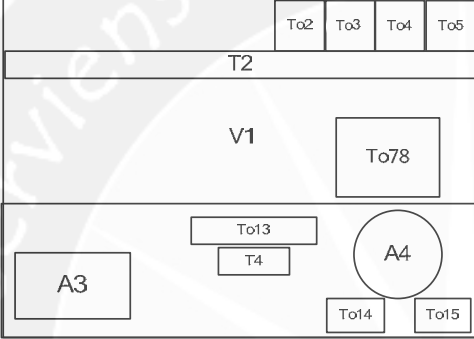
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Informasi 1)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To78:Tombol "Bus Rambu Informasi"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	S20 :kutilang2 .mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	8. Jika To78 diklik, maka akan menampilkan Kumpulan Rambu Informasi 2 (PC21).
--	--	--



No papan cerita : PC(21)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

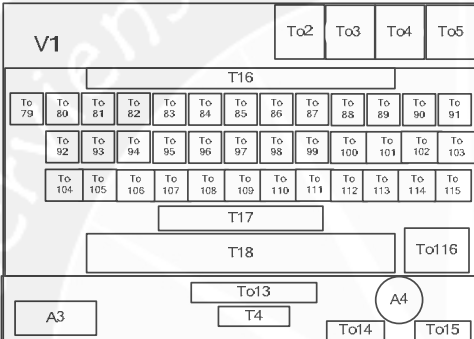
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Informasi 2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>T16 :Teks Kumpulan Rambu Informasi</p> <p>T17 :Teks Judul Rambu</p> <p>T18 :Teks Keterangan Rambu</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To79 :Tombol</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

	<p>"Rambu Petunjuk Arah Tujuan"</p> <p>To80 : Tombol</p>	<p>8. Jika To79 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu petunjuk arah tujuan pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Rambu Petunjuk Jarak"</p> <p>To81 : Tombol</p>	<p>9. Jika To80 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu petunjuk jarak pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Belok Kanan"</p> <p>To82 : Tombol</p>	<p>10. Jika To81 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu belok kanan pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Arah yang Harus Diikuti"</p> <p>To83 : Tombol</p>	<p>11. Jika To82 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu arah yang harus diikuti pada T19 dan T20.</p>
	<p>"Jalan Buntu"</p> <p>To84 : Tombol</p>	<p>12. Jika To83 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu jalan buntu pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Bengkel"</p> <p>To85 : Tombol</p>	<p>13. Jika To84 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu bengkel pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Boleh Memutar"</p> <p>To86 : Tombol</p>	<p>14. Jika To85 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu boleh memutar pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Boleh Parkir"</p> <p>To87 : Tombol</p>	<p>15. Jika To86 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu parkir pada T17 dan T18.</p>
	<p>"Kedai Minum"</p> <p>To88 : Tombol</p>	
	<p>"Gedung Olah Raga"</p> <p>To89 : Tombol</p>	
	<p>"Gedung Parkir"</p> <p>To90 : Tombol</p>	
	<p>"Gereja"</p>	

To91 :Tombol "Hotel"	informasi mengenai rambu boleh parkir pada T17 dan T18.
To92 :Tombol "Rambu Daftar Jurusan"	16. Jika To87 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu kedai minum pada T17 dan T18.
To93 :Tombol "Bundaran"	17. Jika To88 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu gedung olah raga pada T17 dan T18.
To94 :Tombol "Akhir Jalur Sepeda"	18. Jika To89 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu gedung parkir pada T17 dan T18.
To95 :Tombol "Lurus dan Belok Kiri"	19. Jika To90 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu gereja pada T17 dan T18.
To96 :Tombol "Masjid"	20. Jika To91 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu hotel pada T17 dan T18.
To97 :Tombol "Museum"	21. Jika To92 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu rambu daftar jurusan pada T17 dan T18.
To98 :Tombol "Jembatan buat Pejalan Kaki"	22. Jika To93 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu bundaran pada
To99 :Tombol "Lorong Bawah Tanah buat Pejalan Kaki"	
To100:Tombol "Perkemahan"	
To101:Tombol "Akhir Jalan Tol"	
To102:Tombol "Rumah Sakit"	

To103:Tombol "Jalan Tol"	T17 dan T18.
To104:Tombol "Rambu Petunjuk Arah Tujuan"	23. Jika To94 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu akhir jalur sepeda pada T17 dan T18.
To105:Tombol "Jalur Sepeda"	24. Jika To95 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu lurus dan belok kiri pada T17 dan T18.
To106:Tombol "Lurus dan Belok Kanan"	25. Jika To96 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu masjid pada T17 dan T18.
To107:Tombol "Tetap Jalan Lurus"	26. Jika To97 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu museum pada T17 dan T18.
To108:Tombol "Pasanggrah an Pelan- cong"	27. Jika To98 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu jembatan buat pejalan kaki pada T17 dan T18.
To109:Tombol "Tempat Wisata"	28. Jika To99 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu lorong bawah tanah buat pejalan kaki pada T17 dan T18.
To110:Tombol "Tempat Menyeberang Pejalan Kaki"	29. Jika To100 diklik, maka akan menampilkan informasi mengenai rambu perkemahan pada
To111:Tombol "Vihara"	
To112:Tombol "Pura"	
To113:Tombol "Pom Bensin"	
To114:Tombol "Rumah"	

	Makan"	T17 dan T18.
To115:Tombol	"Tempat	30. Jika To101
	Berhenti	diklik, maka
	Darurat"	akan menampilkan
To116:Tombol	"Bus Rambu	informasi
	Peringatan"	mengenai rambu
S10 :Spaceship	Door 1.mp3	akhir jalan tol
S18 :roll copy 4	.mp3	pada T17 dan
S20 :kutilang2	.mp3	T18.
S21 :umay.mp3		31. Jika To102
S22 :lagu anak	Indonesia	diklik, maka
	.mp3	akan menampilkan
S83 :RAMBU	PETUNJUK	informasi
	ARAH	mengenai rambu
	TUJUAN.mp3	rumah sakit pada
S84 :RAMBU	PETUNJUK	T17 dan T18.
	JARAK.mp3	32. Jika To103
S85 :BELOK KANAN	.mp3	diklik, maka
	.mp3	akan menampilkan
S86 :ARAH YANG	HARUS	informasi
	DIIKUTI.mp3	mengenai rambu
S87 :JALAN BUNTU	.mp3	jalan tol pada
	.mp3	T17 dan T18.
S88 :BENGKEL.mp3		33. Jika To104
S89 :BOLEH	MEMUTAR.mp3	diklik, maka
	MEMUTAR.mp3	akan menampilkan
S90 :BOLEH PARKIR	.mp3	informasi
	.mp3	mengenai rambu
		tetap jalan
		lurus pada T17
		dan T18.
		37. Jika To108

S91 :KEDAI MINUM .mp3	diklik, maka akan menampilkan informasi
S92 :GEDUNG OLAH RAGA.mp3	mengenai rambu pasanggrahan pelancong pada T17 dan T18.
S93 :GEDUNG PARKIR .mp3	38. Jika To109 diklik, maka akan menampilkan informasi
S94 :GEREJA.mp3	mengenai rambu tempat wisata pada T17 dan T18.
S95 :HOTEL.mp3	
S96 :RAMBU DAFTAR JURUSAN.mp3	39. Jika To110 diklik, maka akan menampilkan informasi
S97 :BUNDARAN.mp3	mengenai rambu tempat
S98 :AKHIR JALUR SEPEDA.mp3	menyeberang pejalan kaki pada T17 dan T18.
S99 :LURUS DAN BELOK KIRI .mp3	40. Jika To111 diklik, maka akan menampilkan informasi
S100:MASJID.mp3	mengenai rambu vihara pada T17 dan T18.
S101:MUSEUM.mp3	
S102:JEMBATAN BUAT PEJALAN KAKI .mp3	41. Jika To112 diklik, maka akan menampilkan informasi
S103:LORONG BAWAH TANAH BUAT PEJALAN KAKI .mp3	mengenai rambu pura pada T17 dan T18.
S104:PERKEMAHAN .mp3	42. Jika To113 diklik, maka akan menampilkan informasi
S105:AKHIR JALAN TOL.mp3	mengenai rambu pom bensin pada T17 dan T18.
S106:RUMAH SAKIT .mp3	43. Jika To114 diklik, maka akan menampilkan informasi
S107:JALAN TOL.mp3	mengenai rambu rumah makan pada T17 dan T18.
S108:RAMBU PETUNJUK	44. Jika To115 diklik, maka akan menampilkan

	<p>ARAH TUJUAN.mp3</p> <p>S109:JALUR SEPEDA .mp3</p> <p>S110:LURUS DAN BELOK KANAN .mp3</p> <p>S111:TETAP JALAN LURUS.mp3</p> <p>S112:PASANGGRAHAN PELANCONG .mp3</p> <p>S113:TEMPAT WISATA.mp3</p> <p>S114:TEMPAT MENYEBERANG PEJALAN KAKI .mp3</p> <p>S115:VIHARA.mp3</p> <p>S116:PURA.mp3</p> <p>S117:POM BENSIN .mp3</p> <p>S118:RUMAH MAKAN .mp3</p> <p>S119:TEMPAT BERHENTI DARURAT.mp3</p> <p>V1 :video pembelajaran ratas.mpg</p>	<p>informasi mengenai rambu tempat berhenti darurat pada T17 dan T18.</p> <p>45. Jika To116 diklik, maka akan menampilkan Kumpulan Rambu Informasi 1 (PC20).</p>
--	---	--

No papan cerita : PC(22)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

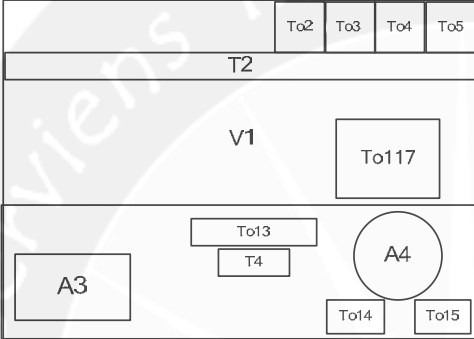
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Bioskop Ratas 1)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To117:Tombol "Bioskop Ratas"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas. 8. Jika To117 diklik, maka

	.mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	akan menuju halaman Pembelajaran Ratas (Bioskop Ratas 2) (PC23).
--	--	--



No papan cerita : PC(23)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

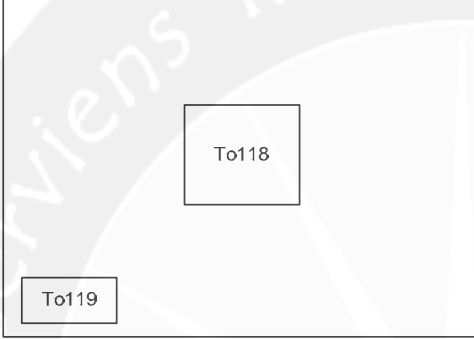
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Bioskop Ratas 2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To118:Tombol "Putar" To119:Tombol "Kembali" S12 :tombol5.mp3 S17 :Laser Shot 1.mp3 S18 :roll copy 4 .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg V2 :bioskop ratas (menyeberang) .avi	1. Jika To118 diklik, maka akan memainkan V2. 2. Jika To119 diklik, maka akan kembali ke halaman Pembelajaran Ratas (Bioskop Ratas 1) (PC22).

No papan cerita : PC(24)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

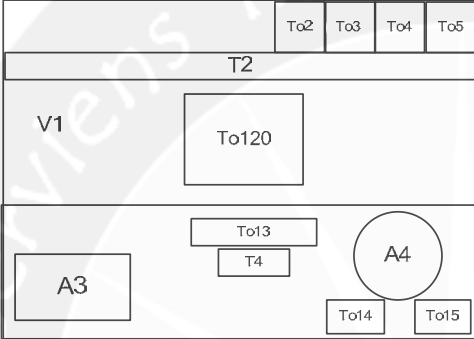
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Pembelajaran Ratas (Uji Kemampuan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A3 :Animasi GPS</p> <p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T2 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To13:Tombol "Pilih Mp3"</p> <p>To14:Tombol "Jalankan"</p> <p>To15:Tombol "Hentikan"</p> <p>To120:Tombol "Uji Kemampuan"</p> <p>S10 :Spaceship Door 1.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S20 :kutilang2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna. 6. Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas. 8. Jika To120 diklik, maka

	.mp3 S21 :umay.mp3 S22 :lagu anak Indonesia .mp3 V1 :video pembelajaran ratas.mpg	akan menuju ke halaman Uji Kemampuan Ratas (Pembukaan) (PC03) .
--	--	---



No papan cerita : PC(25)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

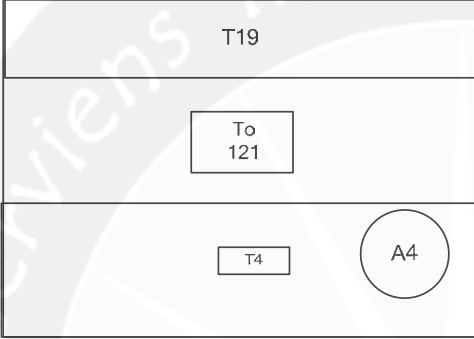
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Uji Kemampuan Ratas (Panduan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	A4 :Animasi Kemudi Mobil T4 :Teks Jam Digital T19:Teks Panduan Uji Kemampuan To121:Tombol "Mulai" S12 :tombol5.mp3 S18 :roll copy 4 .mp3	1. Jika To121 diklik, maka akan menuju ke halaman Uji Kemampuan Ratas (Soal) (PC026).

No papan cerita : PC(26)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

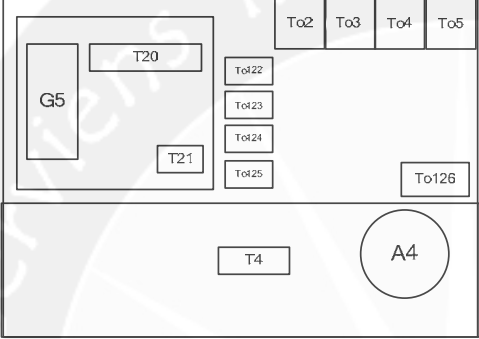
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Uji Kemampuan Ratas (Soal)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>G5 :Gambar rambu lalu lintas (akan tampil 10 gambar rambulalu lintas secara acak atau random)</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>T20 :Teks soal pertanyaan mengenai rambu lalu lintas</p> <p>T21 :Teks keterangan nomor soal</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To122:Tombol "a"</p> <p>To123:Tombol "b"</p> <p>To124:Tombol "c"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To122 diklik, maka akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih. 6. Jika To123 diklik, maka akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan

	<p>To125:Tombol "d"</p> <p>To126:Tombol "Lanjut"</p> <p>S12 :tombol5.mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S120:edit sound effect 1.mp3</p> <p>S121:DRIP.mp3</p> <p>S122:alive.mp3</p>	<p>pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.</p> <p>7. Jika Tol24 diklik, maka akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.</p> <p>8. Jika Tol25 diklik, maka akan muncul penanda benar pada jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan soal dan akan muncul penanda pada jawaban yang telah dipilih.</p> <p>9. Jika Tol26 diklik, maka akan menuju ke soal rambu lalu lintas yang selanjutnya, dan jika telah tertampil 10 soal rambu lalu lintas, maka akan langsung menuju ke halaman Uji Kemampuan Ratas (SHUK) (PC027).</p>
--	--	--

No papan cerita : PC(27)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

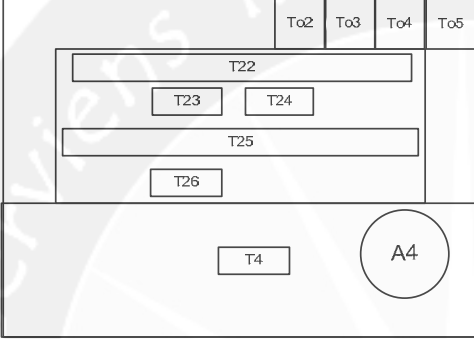
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Uji Kemampuan Ratas (SHUK)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A4 :Animasi Kemudi Mobil</p> <p>T4 :Teks Jam Digital</p> <p>T22:Teks Judul SHUK</p> <p>T23:Teks Benar (Menampilkan jumlah jawaban benar dari 10 soal rambu lalu lintas yang telah dijawab)</p> <p>T24:Teks Salah (Menampilkan jumlah jawaban salah dari 10 soal rambu lalu lintas yang telah dijawab)</p> <p>T25:Teks Status (Menampilkan kriteria kemampuan penjawab mulai dai kurang baik, baik, dan sangat</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).

	<p>baik beserta dengan komentarnya.)</p> <p>T26:Teks Tingkat (Menampilkan Tingkat kemampuan penjawab berdasarkan jumlah poin benar yang telah dikumpulkan. Tingkatannya yaitu rendah, sedang, tinggi, dan sempurna.)</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S122:alive.mp3</p> <p>S123:Aircraft Carrier Alarm.mp3</p>	
--	--	--

No papan cerita : PC(28)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

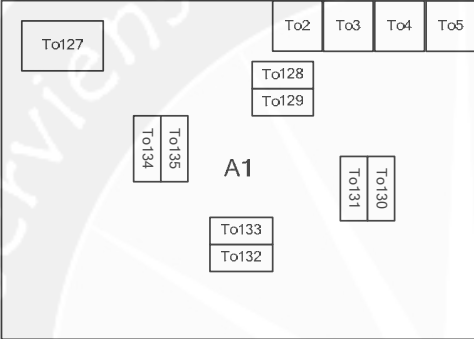
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Simulasi Lampu Lalu Lintas (Simulasi Perempatan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 :Animasi Perempatan Jalan</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4:Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To127:Tombol "Lanjut"</p> <p>To128:Tombol "Kurang Mobil Utara"</p> <p>To129:Tombol "Tambah Mobil Utara"</p> <p>To130:Tombol "Kurang Mobil Timur"</p> <p>To131:Tombol "Tambah Mobil Timur"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To127 diklik, maka akan menuju ke halaman Simulasi Lampu Lalu Lintas (Tentang Lampu Lalu Lintas) (PC29). 6. Jika To128 diklik, maka akan mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah utara ke selatan. 7. Jika To129 diklik, maka

	<p>To132:Tombol "Kurang Mobil Selatan"</p> <p>To133:Tombol "Tambah Mobil Selatan"</p> <p>To134:Tombol "Kurang Mobil Barat"</p> <p>To135:Tombol "Tambah Mobil Barat"</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S124: 0407fun30e .mp3</p>	<p>akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah utara ke selatan.</p> <p>8. Jika To130 diklik, maka akan mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah timur ke barat.</p> <p>9. Jika To131 diklik, maka akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah timur ke barat.</p> <p>10. Jika To132 diklik, maka akan mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah selatan ke utara.</p> <p>11. Jika To133 diklik, maka akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah selatan ke utara.</p> <p>12. Jika To134 diklik, maka akan mengurangi jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah barat ke timur.</p> <p>13. Jika To135 diklik, maka akan menambah jumlah mobil sebanyak 1 buah dari arah barat ke timur.</p>
--	---	---

No papan cerita : PC(29)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

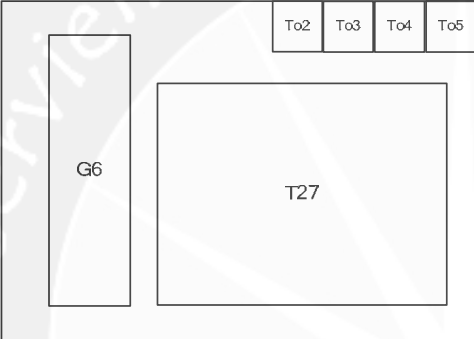
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Simulasi Lampu Lalu Lintas (Tentang Lampu Lalu Lintas)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G6 :Gambar Pak Polisi</p> <p>T27:Teks Tentang Lampu Lalu Lintas</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4:Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S124:0407fun30e .mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).

No papan cerita : PC(30)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

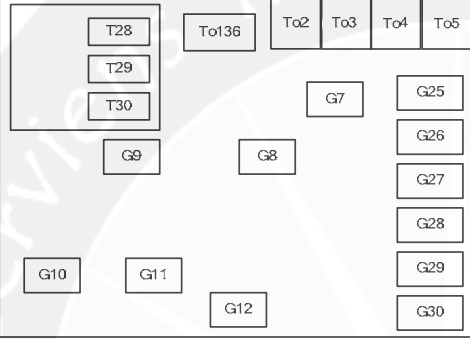
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan Ratas (Rambu Peringatan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T28:Teks Keterangan Jumlah Rambu yang Belum Terjawab pada Permainan Ratas Rambu Peringatan</p> <p>T29:Teks Keterangan Jumlah Tebakan yang Salah pada Permainan Ratas Rambu Peringatan</p> <p>T30:Teks Keterangan Jumlah Nilai yang Telah Dikumpulkan pada Permainan Ratas Rambu Peringatan</p> <p>G7 :Gambar Kotak1 G8 :Gambar Kotak2 G9 :Gambar Kotak3 G10:Gambar Kotak4 G11:Gambar Kotak5 G12:Gambar Kotak6 G25 :Gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To136 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Rambu Pengaturan) (PC31) 6. Jika G25 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal

	"Soal Rambu1"	akan kembali ke posisi semula.
G26	:Gambar	7. Jika G26 didrag ke kotak yang memiliki
	"Soal Rambu2"	keterangan yang sesuai dengan
G27	:Gambar	soal maka akan muncul penanda
	"Soal Rambu3"	benar, jika soal didrag pada
G28	:Gambar	kotak yang salah, maka soal akan kembali ke
	"Soal Rambu4"	posisi semula.
G29	:Gambar	8. Jika G27 didrag ke kotak yang
	"Soal Rambu5"	memiliki keterangan yang sesuai dengan
G30	:Gambar	soal maka akan muncul penanda
	"Soal Rambu6"	benar, jika soal didrag pada
To2	:Tombol	kotak yang salah, maka soal akan kembali ke
	"Bantuan"	posisi semula.
To3	:Tombol "Menu Utama"	9. Jika G28 didrag ke kotak yang
To4	:Tombol	memiliki keterangan yang sesuai dengan
	"Suara"	soal maka akan muncul penanda
To5	:Tombol	benar, jika soal didrag pada
	"Keluar"	kotak yang salah, maka soal akan kembali ke
To136	:Tombol	posisi semula.
	"Lanjut"	10. Jika G29 didrag ke kotak yang
S12	:tombol5.mp3	memiliki keterangan yang sesuai dengan
S18	:roll copy 4 .mp3	soal maka akan muncul penanda
S125	:backsound .mp3	benar, jika soal didrag pada
S126	:BANYAK LENGKUNGAN2 .mp3	kotak yang salah, maka soal akan kembali ke
S127	:LAMPU LALU LINTAS2.mp3	posisi semula.
		11. Jika G30 didrag ke kotak yang

	<p>S128:PERINGATAN ADANYA PENYEBERANG- AN PEJALAN KAKI2.mp3</p> <p>S127:PERINGATAN JALAN DUA ARAH2.mp3</p> <p>S128:PERINGATAN JALAN LENGKUNG KE KANAN2.mp3</p> <p>S129:BAHAYA LAINNYA2 .mp3</p>	<p>memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p>
--	---	---

No papan cerita : PC(31)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

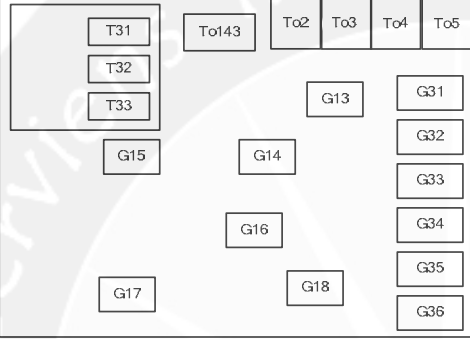
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan Ratas (Rambu Pengaturan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T31:Teks Keterangan Jumlah Rambu yang Belum Terjawab pada Permainan Ratas Rambu Pengaturan</p> <p>T32:Teks Keterangan Jumlah Tebakan yang Salah pada Permainan Ratas Rambu Pengaturan</p> <p>T33:Teks Keterangan Jumlah Nilai yang Telah Dikumpulkan pada Permainan Ratas Rambu Pengaturan</p> <p>G13:Gambar Kotakc_1</p> <p>G14:Gambar Kotakc_2</p> <p>G15:Gambar Kotakc_3</p> <p>G16:Gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To143 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Rambu Informasi) (PC32) 6. Jika G31 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal

	<p>Kotakc_4 G17:Gambar Kotakc_5 G18:Gambar Kotakc_6 G31 :Gambar "Soal Rambuc_1" G32 :Gambar "Soal Rambuc_2" G33 :Gambar "Soal Rambuc_3" G34 :Gambar "Soal Rambuc_4" G35 :Gambar "Soal Rambuc_5" G36 :Gambar "Soal Rambuc_6" To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To143:Tombol "Lanjut" S12:tombol5 .mp3 S18:roll copy 4 .mp3</p>	<p>akan kembali ke posisi semula. 7. Jika G32 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula. 8. Jika G33 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula. 9. Jika G34 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula. 10. Jika G35 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula. 11. Jika G36 didrag ke kotak yang</p>
--	---	--

	<p>S125:backsound .mp3</p> <p>S130:DILARANG BERHENTI2 .mp3</p> <p>S131:DILARANG MASUK2.mp3</p> <p>S132:PEJALAN KAKI DILARANG MASUK2.mp3</p> <p>S133:DILARANG PARKIR2.mp3</p> <p>S134:PERINTAH STOP ATAU PERINTAH BERHENTI2 .mp3</p> <p>S135:DILARANG MENYEBERANG2 .mp3</p>	<p>memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(32)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

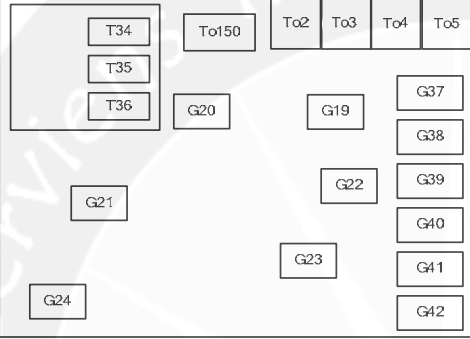
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan Ratas (Rambu Informasi)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T34:Teks Keterangan Jumlah Rambu yang Belum Terjawab pada Permainan Ratas Rambu Informasi</p> <p>T35:Teks Keterangan Jumlah Tebakan yang Salah pada Permainan Ratas Rambu Informasi</p> <p>T36:Teks Keterangan Jumlah Nilai yang Telah Dikumpulkan pada Permainan Ratas Rambu Informasi</p> <p>G19:Gambar Kotakb_1</p> <p>G20:Gambar Kotakb_2</p> <p>G21:Gambar Kotakb_3</p> <p>G22:Gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To150 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Hasil) (PC33) 6. Jika G37 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.

	<p>Kotakb_4 G23:Gambar</p> <p>Kotakb_5 G24:Gambar</p> <p>Kotakb_6 G37 :Gambar</p> <p>"Soal Rambub_1" G38 :Gambar</p> <p>"Soal Rambub_2" G39 :Gambar</p> <p>"Soal Rambub_3" G40 :Gambar</p> <p>"Soal Rambub_4" G41 :Gambar</p> <p>"Soal Rambub_5" G42 :Gambar</p> <p>"Soal Rambub_6" To2 :Tombol</p> <p>"Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To150:Tombol "Lanjut"</p> <p>S12:tombol5 .mp3</p> <p>S18:roll copy 4 .mp3</p>	<p>7. Jika G38 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p> <p>8. Jika G39 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p> <p>9. Jika G40 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p> <p>10. Jika G41 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p> <p>11. Jika G42 didrag ke kotak yang memiliki keterangan yang</p>
--	---	--

	<p>S125:backsound .mp3</p> <p>S136:RAMBU PETUNJUK ARAH TUJUAN2.mp3</p> <p>S137:BELOK KANAN2 .mp3</p> <p>S138:BOLEH MEMUTAR2 .mp3</p> <p>S139:TETAP JALAN LURUS2.mp3</p> <p>S140:RAMBU DAFTAR JURUSAN2.mp3</p> <p>S141:JALUR SEPEDA2 .mp3</p>	<p>sesuai dengan soal maka akan muncul penanda benar, jika soal didrag pada kotak yang salah, maka soal akan kembali ke posisi semula.</p>
--	--	--

No papan cerita : PC(33)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

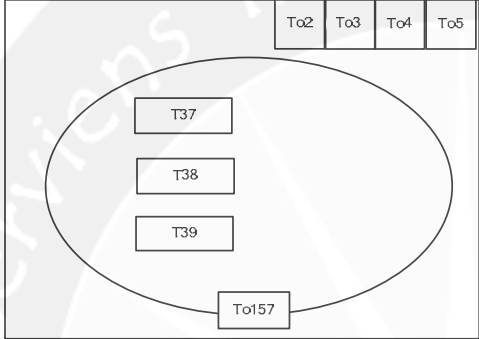
T(Teks)

G(Grafik)

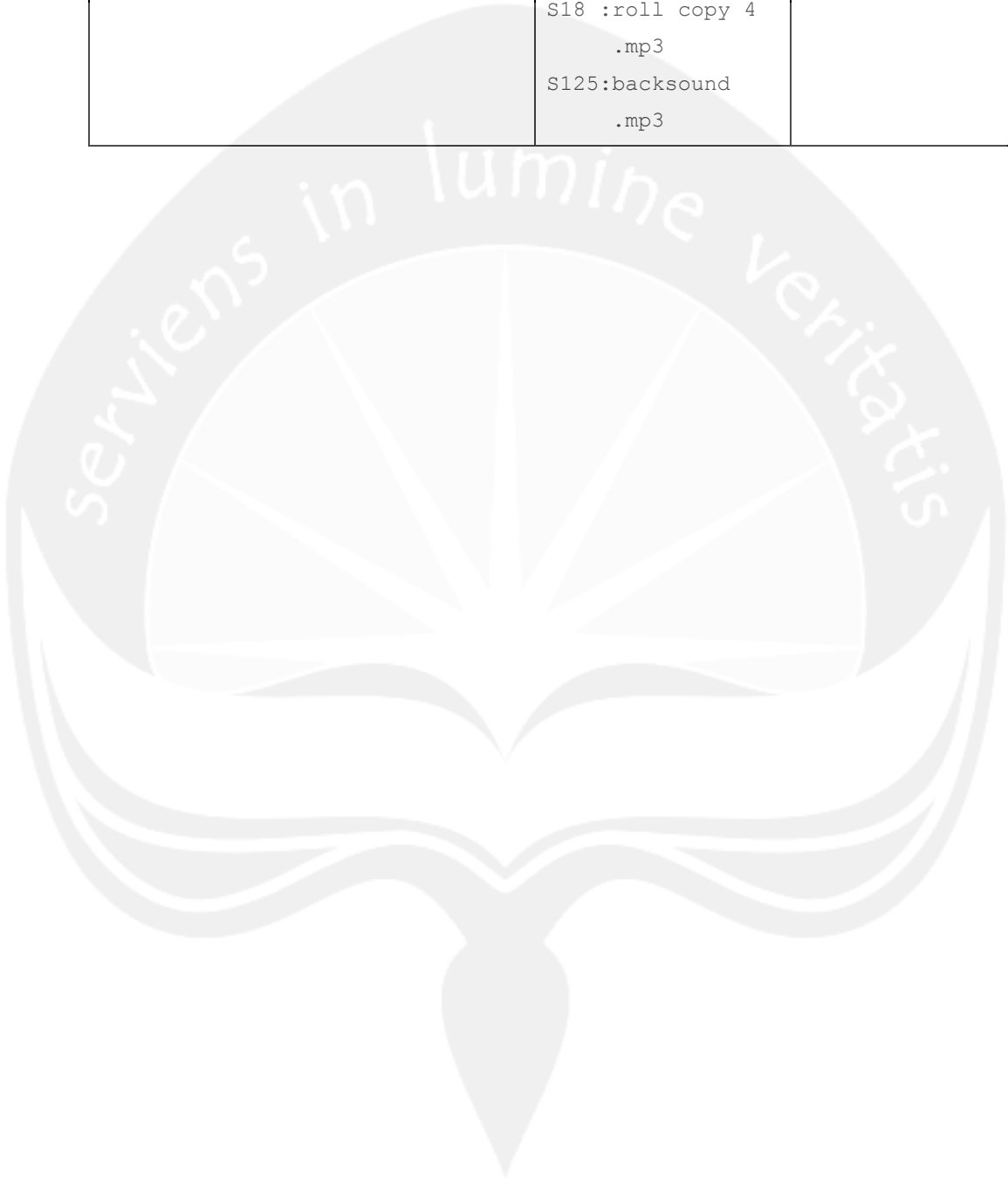
S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan Ratas (Hasil)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T37:Teks Keterangan Total Jumlah Tebakan yang Salah (didapat dari T29+T32+T35)</p> <p>T38:Teks Keterangan Total Jumlah Nilai yang Telah Dikumpulkan (didapat dari T30+T33+T36)</p> <p>T39:Teks Komentar mengenai Nilai yang Telah Berhasil Diperoleh</p> <p>To2 :Tombol "Bantuan"</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To157:Tombol "Main Lagi"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 5. Jika To157 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Panduan) (PC05)

	S12 :tombol5 .mp3 S18 :roll copy 4 .mp3 S125:backsound .mp3	
--	--	--



No papan cerita : PC(34)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

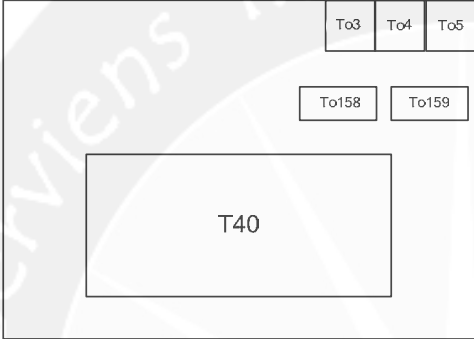
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bantuan (Bantuan Pembelajaran)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T40: Teks Bantuan Pembelajaran yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada pembelajaran.</p> <p>To3 : Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 : Tombol "Suara"</p> <p>To5 : Tombol "Keluar"</p> <p>To158: Tombol "Kembali"</p> <p>To159: Tombol "Lanjut"</p> <p>S17 : Laser Shot 1 .mp3</p> <p>S18 : roll copy 4 .mp3</p> <p>S142: Alan Parsons - Pipeline.mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 2. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 3. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 4. Jika To158 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06). 5. Jika To159 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Uji Kemampuan) (PC35).

No papan cerita : PC(35)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

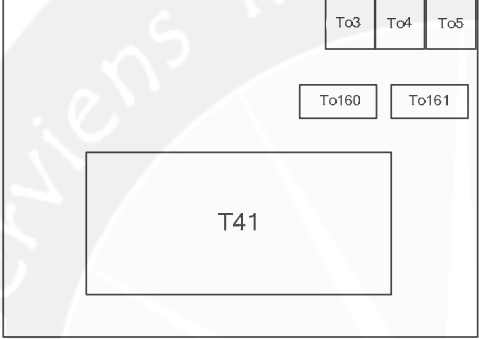
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bantuan (Uji Kemampuan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T41: Teks Bantuan Uji Kemampuan yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada uji kemampuan.</p> <p>To3 : Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 : Tombol "Suara"</p> <p>To5 : Tombol "Keluar"</p> <p>To160: Tombol "Kembali"</p> <p>To161: Tombol "Lanjut"</p> <p>S17 : Laser Shot 1 .mp3</p> <p>S18 : roll copy 4 .mp3</p> <p>S142: Alan Parsons - Pipeline.mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 2. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 3. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 4. Jika To160 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Pembelajaran) (PC34). 5. Jika To161 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Simulasi) (PC36).

No papan cerita : PC(36)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

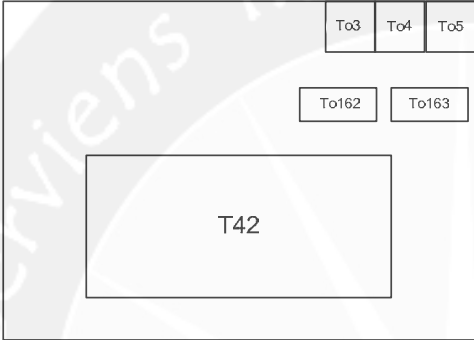
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bantuan (Simulasi)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T42: Teks Bantuan Simulasi yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada simulasi.</p> <p>To3 : Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 : Tombol "Suara"</p> <p>To5 : Tombol "Keluar"</p> <p>To162: Tombol "Kembali"</p> <p>To163: Tombol "Lanjut"</p> <p>S17 : Laser Shot 1 .mp3</p> <p>S18 : roll copy 4 .mp3</p> <p>S142: Alan Parsons - Pipeline.mp3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01). 2. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 3. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08). 4. Jika To162 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Uji Kemampuan) (PC35). 5. Jika To163 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Permainan) (PC37).

No papan cerita : PC(37)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

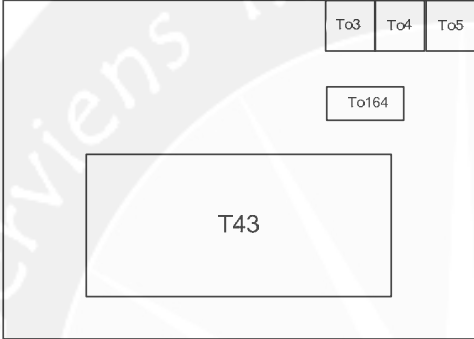
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bantuan (Permainan)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T43:Teks Bantuan Permainan yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada permainan.</p> <p>To3 :Tombol "Menu Utama"</p> <p>To4 :Tombol "Suara"</p> <p>To5 :Tombol "Keluar"</p> <p>To164:Tombol "Lanjut"</p> <p>S17 : Laser Shot 1 .mp3</p> <p>S18 :roll copy 4 .mp3</p> <p>S142:Alan Parsons - Pipeline.mp3</p>	<p>6. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</p> <p>7. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</p> <p>8. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</p> <p>9. Jika To164 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Simulasi) (PC36).</p>

No papan cerita : PC(38)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

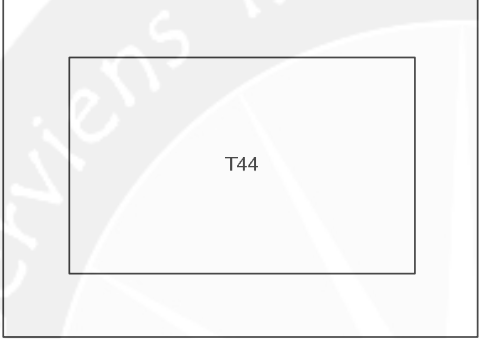
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Keluar (Ucapan Terima Kasih)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 A screenshot of a text box labeled 'T44' centered within a larger rectangular frame. The text 'T44' is positioned in the middle of the inner frame.	<p>T44 :Teks Ucapan Terima Kasih kepada semua pihak yang telah mendukung pembuatan aplikasi Ratas. Selang beberapa saat setelah teks ucapan terima kasih muncul, maka akan otomatis keluar dari aplikasi Ratas.</p> <p>S143:Electric & Acoustic Guitar Loopsss.wav</p>	