BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan sistem yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 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:

- Diharapkan pengelolaan soal pada Uji Kemampuan menggunakan basis data supaya pengguna dapat dengan leluasa mengatur soal.
- 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(<u>http:</u>
 //pppsi-apfi.org/datapdf/24-12.pdf), diakses pada
 14 Agustus 2010.

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 (<u>http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Prins</u> ipPrinsipKognitifPembelajaranMultimedia=PeranModal itydanContiguityTerhadapPeningkatanHasilBelajar.pd
f), diakses pada 5 Agustus 2010.

- Kudang B, 2006, Nurhadryani, Yani, Nurmayasari, Pramudita. Penggunaan Animasi dan Multimedia dalam Software Pembelajaran , internet(<u>http://ejurnal.</u> <u>perpustakaan.ipb.ac.id/files/KudangBSeminar Penggu</u> naan%20animasi.pdf), diakses pada 14 Agustus 2010.
- Lisana, 2005. Pengembangan Aplikasi Multimedia Sebagai Program Bantu Pembelajaran Soal Cerita Matematika, internet(<u>http://yudiagusta.files.wordpress.com/200</u> 9/ 11/131-137-snsi06-22-pengembangan-aplikasimultimedia-sebagai-program-bantu-pembelajaransoal-cerita-matematika.pdf), diakses pada 14 Agustus 2010.
- M.Said, Ilham, 2008. Pengembangan Sarana Pengajaran dengan Sistem Multimedia unutk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK , internet(<u>http://journal.uii</u> <u>.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/861/788</u>), 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(<u>http://www.gunadarma.ac.id/library</u> /articles/graduate/industrialtechnology/2006/Artik el 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(<u>http://www.kuis.edu.my/ictconf/proceedings/666 integration201</u> 0 proceedings.pdf), diakses pada 14 Agustus 2010.
- Napitupulu, Humala L, 2009. Simulasi Sistem Pemodelan dan Analisis, internet (<u>http://usupress.usu.ac.id/files/</u> <u>SIMULASI%20SISTEMfinal awal.pdf</u>), diakses pada 12 Oktober 2010.

- Nyoman, I, Mardika, 2004. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD , internet(<u>http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.</u> 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/des06/06STMIK
 AMIKOM YogyakartaMakalah HANIFALFATTA.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 (<u>http:// file.upi.edu/Direktori/DFPMIPA/PRODI.ILMUKOMPUTER/ 196601011991031WAWANSETIAWAN/12.OptimalisasiFlash. pdf</u>), 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.

93

Sunarso, 2009. Pelajaran Pkn 3 Pendidikann 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 Berlalulintas, 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.

94

- Wayan, I, Suweda, 2009. Pentingnya Pengembangan Zona Selamat Sekolah Demi Keselamatan Bersama di Jalan Raya , internet(<u>http://ejournal.unud.ac.id/</u> <u>abstrak/ lsuwedav13.1 20091-12 .pdf</u>), 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.

\umine

LAMPIRAN

Poster RaTas





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 pa	ada tiap form ap	likasi Ratas		
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
2.	Penggunaan backsou	nd (suara) pada	aplikasi Ratas		
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
3.	Penggunaan teks pad	a aplikasi Ratas			
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
4.	Tampilan animasi pa	da aplikasi Rata	S		
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
5.	Tampilan gambar pad	da aplikasi Ratas	5		
	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 aplil	kasi Ratas		
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
8.	Kemudahan dalam m	enggunakan apl	ikasi Ratas		
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
9.	Tampilan aplikasi Ra	itas secara meny	eluruh		
	a. sangat baik	b. baik	c. kurang	d. tidak baik	e. sangat tidak baik
10.	Kemudahan yang di menggunakan aplika	peroleh dalam i si Ratas	nempelajari inforr	nasi mengenai ramb	u lalu lintas dengan
	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

and in lumine way	Program Studi Teknik	Nomor Dokumen	Halaman
	Informatika		1 (2.2
	Fakultas Teknologi	SKPL-RaTas	1/22
	Industri	Revisi	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Attmi
В	n unine v
C	
D	C.
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	2/ 22	
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rabasia. Dilarang untuk me raprodukci dakuman ini tanga dikatabui oleh Program Studi Teknik Informatika.			

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
	in lur	nine,	
			5

Daftar Halaman Perubahan

Program St	udi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	3/ 22
Dokumen	ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia.	Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

DAFTAR ISI

1 Pendahuluan
1.1 Tujuan6
1.2 Lingkup Masalah6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan7
1.4 Referensi
1.5 Deskripsi Umum (Overview)8
2 Deskripsi Kebutuhan8
2.1 Perspektif produk 8
2.2 Fungsi Produk
2.2.1 Fungsi Opening RaTas (SKPL-RaTas-01)
2.2.2 Fungsi Menu Utama (SKPL-RaTas-U2)
2.2.3 Fungsi Pembelajaran RaTas (SKPL-RaTas-U3)9
2.2.4 Fungsi Uji Kemampuan (SKPL-Ratas-04)
2.2.5 Fungsi Simulasi Lampu Latu Lintas(SKPL-Kalas-US)
2 2 6 Fungsi Game RaTas (SKPL-RaTas-06) 10
2.2.7 Fungsi Bantuan (SKPL-RaTas-07)
2.2.8 Fungsi Tentang Pembuat (SKPL-RaTas-08)10
2.3 Karakteristik Pengguna10
2.4 Batasan-batasan
3 Kebutuhan Khusus11
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal11
3.1.1 Antarmuka Pemakai11
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras11
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak12
3.2 Kebutuhan Fungsionalitas12
3.2.1 Aliran Informasi
4 Kamus Data
5 Entity Relationship Diagram (ERD) 22

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	4/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

DAFTAR GAMBAR



Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	5/ 22	
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat		
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan (SKPL) 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) perfomansi (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 juqa 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:

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	6/ 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			

1.3 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
<u> </u>	pada RaTas (Rambu Lalu Lintas) dimana
	XXX merupakan nomor fungsi produk.
RaTas	Akronim nama perangkat lunak yang
	dibuat.
DFD	Data Flow Diagram, merupakan teknis
2	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:

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	7/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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.

 Program Studi Teknik Informatika
 SKPL – RaTas
 8/ 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

2.2 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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	9/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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 dimilik	xinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak RaTas tersebut adalah :

1. Kebijaksanaan umum

Kebijaksanaan umum berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak RaTas.

- 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 dimilik rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat 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 dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si 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 :

- Tampilan visualisasi tentang pembelajaran rambu-rambu lalu lintas, serta informasi tentang rambu-rambu lalu lintas (untuk pilihan menu Pembelajaran RaTas).
- Tampilan uji kemampuan tentang rambu-rambu lalu lintas dalam bentuk soal pilihan ganda yang disertai dengan hasilnya pada SHUK (untuk pilihan menu Uji Kemampuan).
- 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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	13/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	14/22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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 ramburambu 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.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	15/22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	16/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika





Gambar 3.2. DFD Level 1 RaTas

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	17/22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

4. Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah :

Nama Data	Pilihan Pembelajaran RaTas
Deskripsi	Pilihan menu pembelajaran RaTas
10	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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	18/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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

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

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	

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	19/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	20/ 22
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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		
Ке	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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	21/22	
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan ber rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informat			

#### 5. ERD (Entity Relationship Diagram)

Perangkat lunak RaTas ini tidak menggunakan basis data, sehingga tidak memiliki ERD (Entity Relationship Diagram). ERD biasanya digunakan untuk menggambarakan 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

	Program Studi Teknik Informatika	SKPL – RaTas	22/22
Dokumen ini dan informasi yang dimili		kinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduk		si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

## 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	Nomor Dokumen	Halaman
in to lambe re.	Informatika	DDDT-PaTas	1/35
	Fakultas Teknologi	DEFI Kalas	1700
	Industri	Revisi	

Revisi	Deskripsi	
A	n lumine	
В	Le.	
CC		
D	5	
E		
F		

#### DAFTAR PERUBAHAN

INDEX	_	A	В	С	D	E	F	G
TGL								
Ditulis								
oleh								
Diperiksa								
oleh								
Disetujui								
oleh								

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	2/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

	Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			Dis	
		in iu	vine v	<u>`</u> @.
	201			
3				45

#### Daftar Halaman Perubahan

	Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	3/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik		xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks		si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika
#### DAFTAR ISI

1. Pendahuluan6
1.1 Tujuan6
1.2 Ruang Lingkup6
1.3 Definisi dan Akronim6
1.4 Referensi
2. Dekomposisi Modul8
2.1 Rancangan Arsitektur
3. Deskripsi Dekomposisi Modul9
3.1 Deskripsi Modul 19
3.2 Deskripsi Modul 29
3.3 Deskripsi Modul 39
3.4 Deskripsi Modul 410
3.5 Deskripsi Modul 5
3.6 Deskripsi Modul 611
3.7 Deskripsi Modul 711
3.8 Deskripsi Modul 811
4. Kebergantungan Antar Modul
4.1 Kebergantungan Antar Modul
4.2 Deskripsi Antarmuka Modul
4.2.1 Deskripsi Modul 1
4.2.2 Deskripsi Modul 214
4.2.3 Deskripsi Modul 317
4.2.4 Deskripsi Modul 4
4.2.5 Deskripsi Modul 5
4.2.6 Deskripsi Modul 6
4.2.7 Deskripsi Modul 7
4.2.8 Deskripsi Modul 8
5. Perancangan Rinci (Perancangan Prosedural)
5.1 Perancangan Rinci Menu Utama
6. Kebergantungan Sistem
6.1 Perancangan Menu
6.1.1 Perancangan Menu Pembelajaran Ratas
6.1.2 Perancangan Menu Uji Kemampuan
6.1.3 Perancangan Menu Simulasi Lamuu Lalu Lintas 34
6.1.4 Perancangan Menu Permainan Ratas
6.1.5 Perancangan Menu Bantuan

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	4/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.	Rancangan Arsitektur	Sistem8
Gambar	2.	Kebergantungan Antar	Modul12
Gambar	3.	Deskripsi Modul 1 (C	pening RaTas)13
Gambar	4.	Deskripsi Modul 2 (S	istem Ratas)14
Gambar	5.	Deskripsi Modul 3 (F	embelajaran RaTas)17
Gambar	6.	Deskripsi Modul 4 (U	ji Kemampuan)19
Gambar	7.	Deskripsi Modul 5 (S	imulasi Lampu Lalu Lintas). 22
Gambar	8.	Deskripsi Modul 6 (F	ermainan RaTas)26
Gambar	9.	Deskripsi Modul 7 (E	antuan)28
Gambar	10.	. Deskripsi Modul 8 (	Tentang Pembuat)
Gambar	11.	. Perancangan Rinci M	lenu Utama32

#### DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Deskripsi	Modul	19
Tabel	3.2	Deskripsi	Modul	29
Tabel	3.3	Deskripsi	Modul	39
Tabel	3.4	Deskripsi	Modul	4
Tabel	3.5	Deskripsi	Modul	5
Tabel	3.6	Deskripsi	Modul	611
Tabel	3.7	Deskripsi	Modul	711
Tabel	3.8	Deskripsi	Modul	8

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	5/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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.				

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	6/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat Program Studi Teknik Informatika

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	7/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika



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	
(n)		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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	9/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

		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 b					
		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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	10/35			
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat					

## 3.6 Deskripsi Modul 6

Tabel	3.6	Deskripsi	Modul	6
-------	-----	-----------	-------	---

Nama	:	Permainan RaTas				
Tujuan	:	Sebagai hiburan bagi pengguna				
		pada apiikabi 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 ke		kepada	
		pengguna mengenai		profil	
		pembuat.			
Tugas	:	Menampilkan	halaman	tentang	
		pembuat.			

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	11/35				
Dokumen ini dan informasi yang dimilik rabasia. Dilarang untuk me-reproduks	Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat					

#### 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 Tol

Tombol ini akan membawa pengguna menuju halaman menu utama.

```
Secara prosedural :
```

```
on (release) {
```

```
loadMovieNum("menu utama.swf", 0);
```

}

Program Studi Teknik Informatika	13/35	
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi To	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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	memba	wa	pengguna	menuju	halaman
keluar,	di	mana	akan	dita	mpilkan	pilihan	apakah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	14/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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

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 Toll

```
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);
```

 Program Studi Teknik Informatika
 DPPL -RaTas
 16/35

 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

#### 4.2.3 Deskripsi Modul 3 (Pembelajaran RaTas)

Deskripsi modul 3 adalah deskripsi dari antarmuka 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);
 }

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	17/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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) {

ļ

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); }
```

GOLOANGPIAY(0);	}	
Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	18/35

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

#### 4.2.3.6 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)

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	19/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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) {
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	20/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

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

#### 4.2.4.5 Deskripsi To122

ļ

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.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	21/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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);
    }
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	22/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	tinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat Program Studi Teknik Informatika

#### 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);
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	23/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat Program Studi Teknik Informatika

#### 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;
    }
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	24/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	inya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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;
    penggandabarat2. 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){
        mobilbarat2._visible=true;
        penggandabarat2._visible=false;
    }
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	25/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	tinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat Program Studi Teknik Informatika

#### 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);
```

}

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	26/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

#### 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) {

ł

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);
}
```

Program Studi Teknik Informatika DPPL –RaTas		27/35	
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			

#### 4.2.7 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) {

1

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();

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	28/35	
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat			

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

```
gotoAndPlay(2);
```

#### 4.2.7.3 Deskripsi To5

ļ

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();

ł

gotoAndPlay(3);

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –RaTas	29/35		
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				

#### 4.2.8 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) {

ł

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);
    }
```

Program Studi Teknik Informatika DPPL –RaTas		30/35		
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				

#### 4.2.8.3 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) {

ļ

loadMovieNum("keluar.swf", 1);

```
        Program Studi Teknik Informatika
        DPPL -RaTas
        31/35

        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
```

#### 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

Program Studi Teknik Informatika DPPL –RaTas		33/35	
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifa rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.			

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.

ogram Studi Teknik Informatika DPPL –RaTas		34/35	
Dokumen ini dan informasi yang dimilik	xinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat	
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika	

## 6.1.6 Perancangan Menu Tentang Pembuat

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



Program Studi Teknik Informatika DPPL –RaTas		35/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilil	kinya adalah milik Program Studi Te	eknik Informatika-UAJY dan bersifat
rahasia. Dilarang untuk me-reproduks	si dokumen ini tanpa diketahui oleh	Program Studi Teknik Informatika

## 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

and to lumine see	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	
	Fakultas Teknologi	PC-Ratas	
	Industri	Revisi	



Hirarki Papan Cerita



Judul : Halaman Opening Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an</b>
	nis	Langkah
10.00	Al :Animasi	Halaman Opening
	Opening Ratas	Ratas akan secar
	Tol :Tombol	otomatis menuju
	"Lanjut"	ke halaman Menu
	G1 :Gambar Mobill	Utama (PC01),
A1	S1 :BOING2.AIF	jika ingin
	S2 :car-speed-	melewati halama
	01.wav	opening Ratas d
Gi (Toi)	S3 :Film Take	langsung menuju
	.mp3	ke halaman Menu
	S4 :laser-01.wav	Utama Ratas, ma
	S5 :Metal Crash	klik Tol.
	02.mp3	
	S6 :opening	
	sound.mp3	
	S8 :penggugah	
	1.mp3	
	S9 :sound	
	penghitung	
	.mp3	
	S10 :Spaceship	
	Door 1.WAV	
	S11 :tombol	
	menu1.mp3	
	S12 :tombol5.mp3	
	S13 :traffic-	
	01 1001	

No papan cerita : PC(00)

2

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	Arah	an Grafik	Ara	ahan Keterang <mark>an :</mark>
	1111	$\mathbf{n}$	i	Laı	ngkah
	n 197	A2 :	Animasi	1.	Jika To4 diklik,
	To4 To5	]	Mobil Polisi		maka akan menghentikan
- AD		G2 :	Gambar Pos		suara latar
	r1		Polisi Ratas		untuk halaman
Тоб		T1 :	Teks Judul		jika To4 diklik
G2	A2		Aplikasi Ratas		lagi dapat
	To12	To4	:Tombol		latar untuk
To10			"Suara"		halaman
To11		To5	:Tombol	2.	Jika To5 diklik,
			"Keluar"		maka akan menuju ke balaman
		To6	:Tombol		Keluar (PC08).
			"Pembelajaran"	3.	Jika To6 diklik, maka akan menuju
		То7	:Tombol "Uji		ke halaman
			Kemampuan"		Pembelajaran Batas (Panduan)
		Т08	:Tombol		(PC02).
	$\sim$		"Simulasi"	4.	Jika To7 diklik, maka akan menuju
		То9	:Tombol		ke halaman Uji
			"Permainan"		(Pembukaan)
		To10	:Tombol		(PC03).
			"Bantuan"	5.	Jika To8 diklik, maka akan menuju
		To11	:Tombol		ke halaman
			"Tentang		Simulasi Lampu Lalu Lintas
			Pembuat"	_	(Panduan) (PC04).
		То12	:Tombol	6.	Jika To9 diklik, maka akan menuju
			"Polisi		ke halaman
		1	Wanita"		Permainan Ratas (Panduan) (PC05).
		S14	:backsound	7.	Jika Tol0
			.mp3		diklik, maka akan menuju ke
		S15	:COMBIP03.mp3		halaman Bantuan
		S16	:Cordless		(Bantuan Menu Utama) (PC06)
				8.	Jika Toll
	Electric Drill	diklik, maka			
-------	-------------------	-----------------------------------------			
	Tighten 04.mp3	akan menuju ke halaman Tentang			
	S17 :Laser Shot 1	Pembuat (PC07)			
	.mp3	9.Jika To12 diklik, maka akan muncul			
	S18 :roll copy 4	suara tata cara			
	.mp3	mengemudi yang benar.			
118	S19 :tata cara				
iniui	mengemudi.mp3				

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Panduan)	nin	Langkah
Judul : Pembelajaran Ratas (Panduan)	Arahan Grafik 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 "Keluar" To13:Tombol "Suara" To13:Tombol "Suara" To13:Tombol "Suara" To13:Tombol "Jalankan" To15:Tombol	<pre>Arahan Keterangan : Langkah 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</pre>
	"Hentikan" S18 :rollcopy4 .mp3 S20 :kutilang2 .mp3 S21 :umay.mp3	Pembelajaran Ratas. 7.Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.

S22 :lagu anak	
Indonesia	
.mp3	



	Topik : Aplikasi Pemb	elajaran Rambu Lalu	Lintas (Ratas)	
	T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)			
	Judul : Uji Kemampuan Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>	
	(Pembukaan)	ni	Langkah	
ľ	10 191	A5 :Animasi	1. Jika Tol6	
		Pembukaan Uji	diklik, maka akan menuju ke	
		Kemampuan	halaman Uji	
4		Tol6:Tombol "Uji	Kemampuan Ratas	
		Kemampuan"	(PC25).	
	A5	S11 :tombol		
		menul.mp3	N 94. I	
	To16	S12 :tombol5.mp3	$\Delta \subset $	
		S23 :car-speed-01		
		(22050 Hz).wav		
		S24 :Spaceship		
		Liftoff.WAV		

No papan cerita : PC(03)

7

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
Lintas (Panduan)	nin	Langkah
101	T5 :Teks Panduan	1. Jika To17
	Simulasi	diklik, maka akan menuju ke
	Lampu Lalu	halaman Simulasi
	Lintas	Lampu Lalu Lintas (Simulasi
ть	To17:"Mulai"	Perempatan)
	S18 :roll copy 4	(PC28).
	.mp3	N 91
То17		18

No papan cerita : PC(05) Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks) G(Grafik) S(Suara)

A(Animasi) V(Video)

Tudul - Damainan Dat	~ ~	Anchen Crostil	Anchon Katamanan
Judul : Permainan Rat	as	Aranan Gralik	Aranan keterangan :
(Panduan)		nin	Langkah
Т6		T6 :Teks Panduan Permainan Ratas To18:"Mulai" S12 :tombol5.mp3	<pre>1. Jika To18 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Rambu Peringatan) (PC30).</pre>

No papan cerita : PC(06)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks)G(Grafik)S(Suara)A(Animasi)V(Video)

Judul : Bantuan	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Bantuan Menu Utama)	ni	Langkah
	<pre>T7 :Teks Bantuan Menu Utama yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To19:Tombol "Lanjut" S17 :roll copy 4 .mp3 S18 :Laser Shot 1 .mp3 S25 :Alan Parsons -Pipeline .mp3</pre>	<ol> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To19 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Pembelajaran) (PC34).</li> </ol>

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 Keterang <b>an :</b>
	nis	Langkah
To2 To3 To4 To5	<pre>T8 :Teks Tentang Pembuat G3 :Gambar tentang Pembuat To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S26 :0133fun30e .mp3</pre>	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> </ol>

No papan cerita : PC(08) Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks))

G(Grafik) S(Suara) A(Animasi)

si) V(Video)

Judul : Keluar	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
	nin	Langkah
T9 G4 To20 To21	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	<ol> <li>Jika To20 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (Ucapan Terima Kasih)(PC 38).</li> <li>Jika To21 diklik, maka akan kembali ke halaman sebelum melakukan pilihan untuk keluar dari aplikasi Ratas.</li> </ol>
	S30 :tidak.mp3	

No papan cerita : PC(09)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

_

-

-

T(Teks) (G(Grafik)) (S(Suara	a) (A (Animasi)) (V	(Video)
Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
(Rambu Lewat Sisi Ini	ha i .	Langkah
dan Rambu Dilarang	UU ha	
Masuk)	C .	
	A3 ·Animaci CDS	1 Jika To2 diklik
	AJ Animasi GIS	maka akan menuju
To2 To3 To4 To5	A4 AIIIIIIASI	ke halaman
T2	Kemudi Mobil	Menu Utama)
	T2 :Teks	(PC06).
$V1 (T_{022})(T_{023})$	Keterangan	2. Jika To3 diklik,
	Navigasi	ke halaman Menuju
To13	T4 :Teks Jam	Utama Ratas
T4 (A4)	Digital	(PC01).
A3	To2 :Tombol	maka akan
	"Bantuan"	menghentikan
	To3 :Tombol "Menu	suara latar untuk halaman
	Iltama"	tersebut, dan
		jika To4 diklik
		memainkan suara
V	"Suara"	latar untuk
	To5 :Tombol	halaman
	"Keluar"	4. Jika To5 diklik,
	To13:Tombol	maka akan menuju
	"Pilih Mp3"	ke halaman Keluar (PC08).
	Tol4:Tombol	5. Jika Tol3
	"Jalankan"	diklik, maka
	To15:Tombol	pilihan mp3 yang
	"Hentikan"	akan dimainkan
	To22:Tombol	kepada pengguna. 6. Jika Tol4
	"lewat sisi	diklik, maka
	ini"	akan menjalankan
v		Ratas.
	To23:Tombol	7. Jika To15
	"dilarang	diklik, maka
	masuk"	menghentikan
		Pembelajaran

	S10 :Spaceship	Ratas.
	Door 1.mp3	diklik, maka
	S18 :roll copy 4	akan menampilkan
	.mp3	informasi mengenai rambu
	S20 :kutilang2	Lewat Sisi Ini.
	.mp3	9. Jika To23 diklik, maka
1112	S21 :umay.mp3	akan menampilkan
	S22 :lagu anak	informasi mengenai rambu
	Indonesia	Dilarang Masuk.
	.mp3	
	S31 :LEWAT SISI	
	INI.mp3	
	S32 :DILARANG	
	MASUK.mp3	
	V1 :video	
	pembelajaran	
	ratas.mpg	

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Rambu Belok Kiri dan	ni.	Langkah
Belok Kanan)	UDs -	
Belok Kanan)	A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Suara" To13:Tombol "Keluar" To13:Tombol "Filih Mp3" To14:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To24:Tombol "Belok kiri dan belok kanan" S10 :Spaceship Door 1.mp3	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.</li> <li>Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran</li> </ol>
		Ratas.

	.mp3	8. Jika To24
	S20 :kutilang2	akan menampilkan
	.mp3	informasi
	S21 :umay.mp3	mengenai rambu Belok Kiri dan
	S22 :lagu anak	Belok Kanan.
	Indonesia	
1117	.mp3	
iniui	S33 :BELOK KIRI	
	DAN BELOK	
	KANAN.mp3	
	V1 :video	
	pembelajaran	
	ratas.mpg	

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	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
(Rambu Tidak Berprioritas	nic	Langkah
atau Perintah Menunggu)	11100	
V1 V	A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Keluar" To13:Tombol "Filih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To25:Tombol "tidak berprioritas atau perintah menunggu" S10 :Spaceship Door 1.mp3	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.</li> <li>Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.</li> </ol>

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

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Rambu Peringatan Adanya		Langkah
Padan Jalan Monyompit)	$D_{1}h_{-}$	
Badan Jaran Menyempro)	<u> </u>	
	A3 :Animasi GPS	1. Jika To2 diklik,
To2 To3 To4 To5	A4 :Animasi	ke halaman
T2	Kemudi Mobil	Bantuan (Bantuan
	T2 :Teks	(PC06).
V1	Keterangan	2. Jika To3 diklik,
	Navigasi	ke halaman Menu
To13	T4 :Teks Jam	Utama Ratas
	Digital	(PCOI). 3. Jika To4 diklik,
To14 To15	To2 :Tombol	maka akan
	"Bantuan"	menghentikan suara latar
	To3 :Tombol "Menu	untuk halaman
	Utama"	tersebut, dan jika To4 diklik
	To4 :Tombol	lagi dapat
	"Suara"	memainkan suara latar untuk
	To5 :Tombol	halaman
	"Keluar"	tersebut. 4. Jika To5 diklik.
	To13:Tombol	maka akan menuju
	"Pilih Mp3"	ke halaman Keluar (PC08).
	To14:Tombol	5. Jika Tol3
	"Jalankan"	diklik, maka akan memberikan
	To15:Tombol	pilihan mp3 yang
	"Hentikan"	akan dimainkan kepada pengguna.
	To26:Tombol	6. Jika Tol4
	"Peringatan	diklik, maka akan menjalankan
	Adanya Badan	Pembelajaran
	Jalan	Ratas. 7. Jika To15
	Menyempit"	diklik, maka
	S10 :Spaceship	akan
	Door 1.mp3	Pembelajaran
	<u> </u>	Ratas.

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

No papan cerita : PC(13)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara)	A(Animasi) V	(Video)
Judul : Pembelajaran Batas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an</b> :
(Pambu Peringatan Adanya	intaniani orarrin	Langkah
Reden Telen Menerenit	$DI_{h}$	Langkan
Badan Jalan Menyempit	91110	
Di Sisi Kanan)		
	A3 :Animasi GPS	1. Jika To2 diklik,
To2 To3 To4 To5	A4 :Animasi	ke halaman
Т2	Kemudi Mobil	Bantuan (Bantuan
	T2 :Teks	Menu Utama)
To27 V1	Keterangan	2. Jika To3 diklik,
	Navigasi	maka akan menuju ke balaman Menu
To13	T4 :Teks Jam	Utama Ratas
	Digital	(PC01).
A3	To2 :Tombol	3. Jika To4 diklik, maka akan
	"Bantuan"	menghentikan
	To3 .Tombol "Menu	suara latar untuk halaman
	Iltama"	tersebut, dan
		jika To4 diklik
	104 :TOMBOL	memainkan suara
	"Suara"	latar untuk
	To5 :Tombol	halaman
	"Keluar"	4. Jika To5 diklik,
	To13:Tombol	maka akan menuju
	"Pilih Mp3"	Keluar (PC08).
	Tol4:Tombol	5. Jika Tol3
	"Jalankan"	diklik, maka akan memberikan
	To15:Tombol	pilihan mp3 yang
	"Hentikan"	akan dimainkan
	To27:Tombol	6. Jika Tol4
	"Peringatan	diklik, maka
	Adanya Badan	Pembelajaran
	Jalan	Ratas.
	Menyempit di	diklik, maka
	Sisi Kanan"	akan
		mengnentikan Pembelajaran

	S10	:Spaceship		Ratas.
		Door 1.mp3	8.	Jika To27 diklik, maka
	S18	:roll copy 4		akan menampil <b>kan</b>
		.mp3		informasi mengenai rambu
	S20	:kutilang2		peringatan
		.mp3		adanya badan jalan menyempit
	S21	:umay.mp3		di sisi kanan.
	S22	:lagu anak		
		Indonesia		
		.mp3	0	
	S36	:PERINGATAN		
		ADANYA BADAN		
		JALAN		
1		MENYEMPIT DI		
0.5		SISI KANAN		
ιK.		.mp3		
	V1	:video		
		pembelajaran		
		ratas.mpg		

No papan cerita : PC(14)

Topik

T(Teks) G(Grafik) S(Suara	A(Animasi) V	(Video)
Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
(Rambu Bahaya Lainnya)	nin	Langkah
To2         To3         To4         To5           T2         T02         To4         To5           T028         V1         V1           T013         A4         A4           T3         To14         To15	<pre>A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol</pre>	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara</li> </ol>
	"Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To28:Tombol "Bahaya Lainnya" S10 :Spaceship Door 1.mp3 S18 :roll copy 4 .mp3 S20 :kutilang2	<ul> <li>latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.</li> <li>Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To28 diklik, maka</li> </ul>

	.mp3	akan menampilkan
	S21 :umay.mp3	informasi mengenai rambu
	S22 :lagu anak	bahaya lainny <b>a.</b>
	Indonesia	
	.mp3	
	S37 :BAHAYA	
117	LAINNYA	
iniui	.mp3	
	V1 :video	
	pembelajaran	
	ratas.mpg	

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 A3 :Animasi GPS A4 :Animasi	Arahan Keterangan : Langkah 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke balaman
T2 T029 V1 T013 A4 T4 A4 T014 T015	Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama"	<ul> <li>Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan</li> </ul>
	To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol	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
	"Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To29:Tombol "Peringatan Adanya Badan	<ul> <li>diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.</li> <li>Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran</li> </ul>
	Jalan Menyempit di Sisi Kiri"	7. Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran

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

No papan cerita : PC(16)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

_

Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
(Kumpulan Rambu	ni.	Langkah
Peringatan 1)	UD _A	
To2 To3 To4 To5	A3 :Animasi GPS A4 :Animasi	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman</li> </ol>
T2	Kemudi Mobil T2 :Teks	Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).
V1 To30	Keterangan Navigasi	2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu
To13         A4           A3         T4         A4	T4 :Teks Jam Digital	Utama Ratas (PC01). 3. Jika To4 diklik,
To14 To15	To2 :Tombol "Bantuan"	maka akan menghentikan suara latar
	To3 :Tombol "Menu Utama"	untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik
	To4 :Tombol "Suara"	lagi dapat memainkan suara latar untuk
	To5 :Tombol "Keluar"	halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik,
	To13:Tombol "Pilih Mp3"	maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).
	Tol4:Tombol "Jalankan"	5. Jika To13 diklik, maka akan memberikan
	To15:Tombol "Hentikan"	pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.
	To30:Tombol "Bus Rambu	6. Jika Tol4 diklik, maka akan menjalankan
	Peringatan" S10 :Spaceship	Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik maka
	S18 :roll copy 4 .mp3	akan menghentikan Pembelajaran

	S20 :kutilang2	8. Jika To30
	.mp3	diklik, maka akan menampilkan
	S21 :umay.mp3	halaman
	S22 :lagu anak	Pembelajaran Rats (Kumpulan
	Indonesia	Rambu Peringatan
	.mp3	2)(PC17).
1118	Vl :video	
intur	pembelajaran	
	ratas.mpg	

No papan cerita : PC(17)

Topik

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)				
Judul : Pembelajaran Ratas (Kumpulan Rambu Peringatan 2)	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b> Langkah		
$\begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T4 :Teks Jam Digital T10:Teks Kumpulan Rambu Peringatan T11:Teks Judul Rambu T12:Teks Keterangan Rambu To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju</li> </ol>		
	Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To31:Tombol	<pre>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.</pre>		

		"Pesawat	8 Jika To31
		Udara"	diklik, maka
		To32:Tombol	akan menampilkan informasi
		"Banyak	mengenai rambu
		Lengkungan"	pesawat udara pada T11 dan
			T12.
		Vialan Satu	9. Jika To32 diklik maka
	·	Jarah Satu	akan menampilkan
		Aran	informasi
		Bersımpangan	mengenai rambu banvak
		dengan Jalan	lengkungan pada
		Dua Arah″	T11 dan T12.
		To34:Tombol	diklik, maka
		"Lampu Lalu	akan menampilkan
		Lintas"	mengenai rambu
		To35:Tombol	jalan satu arah
υ		"Peringatan	bersımpangan dengan jalan dua
		Adanya Anak-	arah pada T11
		Anak″	dan T12. 11 Jika To34
	To36:Tombol "Persimpangan T" To37:Tombol	diklik, maka	
		"Persimpangan	akan menampilkan informasi
		Τ"	mengenai rambu
		To37:Tombol	lampu lalu lintas pada 711
		"Peringatan	dan T12.
		Jalan Tidak	12. Jika To35
		Datar"	akan menampilkan
		To38:Tombol	informasi
		"Peringatan	peringatan
		Jalan Licin"	adanya anak-anak
		To39:Tombol	pada TII dan T12.
		"Peringatan	13.Jika To36
		Adanva	diklik, maka akan menampil <b>kan</b>
		Jalan	informasi
		Mendaki"	mengenai rambu persimpangan T
		TodO.Tombol	pada T11 dan
	v	"Dorgimponger	T12.
		reisimpangan m″	diklik, maka
		T 	akan menampilkan
		TO41:TOMDO1	ınıorması mengenai rambu

		"Persimpangan"	peringatan jalan
		To42:Tombol	tidak datar pada T11 dan T12.
		"Peringatan	15.Jika To38diklik,
		Adanya	maka akan menampilkan
		Jalan	informasi
		Menurun"	mengenai rambu peringatan jalan
	112	To43:Tombol	licin pada T11
	:	"Peringatan	dan T12.
		Adanya	diklik, maka
		Kerikil	akan menampilkan
		Jatuh"	mengenai rambu
		To44:Tombol	peringatan
		"Peringatan	mendaki pada T11
		Adanya	dan T12. 17. Jika To40
		Orang	diklik, maka
		Bekerja"	akan menampilkan informasi
		To45:Tombol	mengenai rambu
		"Peringatan	persimpangan T pada T11 dan
		Adanya	T12.
		Penyeberang-	18.Jika To41 diklik. maka
		an Pejalan	akan menampilkan
		Kaki"	informasi mengenai rambu
	$\sim$	To46:Tombol	persimpangan
		"Peringatan	pada TII dan T12.
		Jalan Dua	19.Jika To42
		Arah"	diklik, maka akan menampil <b>kan</b>
		To47:Tombol	informasi
		"Peringatan	mengenai rambu peringatan
		Jalan	adanya jalan
		Lengkung ke	menurun pada T11 dan T12
		Kanan"	20. jika To43
		To48:Tombol	diklik, maka akan menampil <b>kan</b>
		"Peringatan	informasi
		Jalan	mengenai rambu peringatan
		Lengkung ke	adanya kerikil
		Kiri"	jatuh pada T11 dan T12
		To49:Tombol	21. Jika To44
			diklik, maka

		"Kembali"	akan menampilkan
	S10	:Spaceship	informasi
		Door 1.mp3	peringatan
	S18	:roll copy 4	adanya orang
		.mp3	dan T12.
	s20	:kutilang2	22.Jika To45 diklik, maka
1112		.mp3	akan menampil <b>kan</b>
10 101	S21	:umay.mp3	informasi mengenai rambu
	S22	:lagu anak	peringatan
		Indonesia	adanya
		.mp3	pejalan kaki
	S39	:PESAWAT	pada T11 dan T12.
		UDARA	23.Jika To46 diklik maka
		.mp3	akan menampilkan
	S40	:BANYAK	informasi
		LENGKUNGAN	peringatan jalan
		.mp3	dua arah pada
	S41	:JALAN SATU	24.Jika To47
		ARAH	diklik, maka
		BERSIMPANGAN	akan menampilkan informasi
		DENGAN JALAN	mengenai rambu
		DUA ARAH.mp3	peringatan jalan lengkung ke
$\sim$	S42	:LAMPU LALU	kanan pada T11
		LINTAS.mp3	dan T12. 25.Jika To48
	S43	:PERINGATAN	diklik, maka
		ADANYA ANAK-	akan menampilkan informasi
		ANAK.mp3	mengenai rambu
	S44	:PERSIMPANGAN	peringatan jalan lengkung ke kiri
		T.mp3	pada T11 dan
	S45	:PERINGATAN	T12. 26 Jika To49
		JALAN TIDAK	diklik, maka
		DATAR.mp3	akan kembali ke balaman
	S46	:PERINGATAN	Pembelajaran
		JALAN LICIN	Ratas (Kumpulan Rambu Peringatan
		.mp3	1) (PC16).
	S47	:PERINGATAN	
		ADANYA JALAN	

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

No papan cerita : PC(18)

Topik

Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an</b>
(Kumpulan Rambu	ni.	Langkah
Pengaturan 1)	$\nu_{LDa}$	
	A3 :Animasi GPS	1. Jika To2 diklik,
To2 To3 To4 To5	A4 :Animasi	ke halaman
T2	Kemudi Mobil	Bantuan (Bantuar
	T2 :Teks	(PC06).
V1 To50	Keterangan	2. Jika To3 diklik,
	Navigasi	maka akan menuji ke balaman Menu
To13	T4 :Teks Jam	Utama Ratas
T4 (A4)	Digital	(PC01). 3 Jika To4 diklik
A3	To2 :Tombol	maka akan
	"Bantuan"	menghentikan
	To3 :Tombol "Menu	untuk halaman
	Utama"	tersebut, dan
	To4 :Tombol	lagi dapat
	"Suara"	memainkan suara
	To5 :Tombol	halaman
	"Keluar"	tersebut.
	To13:Tombol	4. Jika To5 diklik, maka akan menuju
	"Pilih Mp3"	ke halaman
	To14:Tombol	Keluar (PC08). 5. Jika Tol3
	"Jalankan"	diklik, maka
	To15.Tombol	akan memberikan
	"Hentikan"	akan dimainkan
		kepada pengguna.
	1030:TOMBOT	diklik, maka
	Bus Rambu	akan menjalankar
	Pengaturan"	Pembelajaran Ratas.
	SIU :Spaceship	7. Jika To15
	Door 1.mp3	diklik, maka
	S18 troll conv /	anali
	510 .1011 COpy 4	menghentikan

	S20 :kutilang2	8. Jika To50
	.mp3	diklik, maka akan menampilkan
	S21 :umay.mp3	Kumpulan Rambu
	S22 :lagu anak	Pengaturan 2 (PC19).
	Indonesia	
	.mp3	
1117	Vl :video	
iniu	pembelajaran	
	ratas.mpg	

No papan cerita : PC(19)

Topik

T(Teks) G(Grafik) S(Suara)	A(Animasi) V	(Video)
Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Kumpulan Rambu		Langkah
Pengaturan 2)	UIh.	
	A3 ·Animasi GPS	1 Jika To2 diklik.
$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	A4 :Animasi Kemudi Mobil T4 :Teks Jam Digital T13 :Teks Kumpulan Rambu Pengaturan T14 :Teks Judul Rambu	<pre>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</pre>
	T15 :Teks	tersebut, dan jika To4 diklik
	Keterangan	lagi dapat
	Rambu	memainkan suara
	To2 :Tombol	halaman
	"Bantuan"	tersebut. 4. Jika To5 diklik,
	To3 :Tombol "Menu	maka akan menuju
	Utama"	Keluar (PC08).
	To4 :Tombol	5. Jika Tol3
	"Suara"	akan memberikan
	To5 :Tombol	pilihan mp3 yang
	"Keluar"	akan dimainkan kepada pengguna.
	To13:Tombol	6. Jika Tol4
	"Pilih Mp3"	diklik, maka akan menjalankan
	To14:Tombol	Pembelajaran
	"Jalankan"	Ratas. 7. Jika To5 diklik
	To15:Tombol	maka akan
	"Hentikan"	menghentikan Pembelajaran
	To51:Tombol	Ratas. 8. Jika To51

		"Akbir Batas	diklik maka
		Kecenatan	akan menampilkan
		Nelseimum//	informasi
			akhir batas
		1052:10mbol	kecepatan
		"Batas Berat	maksimum pada T14 dan T15
		Muatan"	9. Jika To52
		To53:Tombol	diklik, maka
	10 101	"Batas	informasi
		Kecepatan	mengenai rambu
		Maksimum"	batas berat muatan pada T14
		To54:Tombol	dan T15.
		"Batas Lebar	10.Jika To53 diklik, maka
		Kendaraan"	akan menampilkan
	Т	To55:Tombol	informasi mengenai rambu
		"Batas	batas kecepatan
		Panjang	maksimum pada T14 dan T15
		Kendaraan"	11. Jika To54
		To56:Tombol	diklik, maka akan menampilkan
		"Batas Tinggi	informasi
		Kendaraan	mengenai rambu batas lebar
		dengan	kendaraan pad <mark>a</mark>
		Muatannya"	T14 dan T15. 12 Jika T055
	$\sim$	To57:Tombol	diklik, maka
		"Truk atau	akan menampil <b>kan</b> informasi
		Angkutan	mengenai rambu
		Barang	batas panjang kendaraan pada
		Dilarang	T14 dan T15.
		Masuk"	13.Jika To56 diklik maka
		To58:Tombol	akan menampilkan
		"Bus Dilarang	informasi mongonai rambu
		Masuk"	batas tinggi
		To59:Tombol	kendaraan dengan
		"Jarak	T14 dan T15.
		Minimun	14.Jika To57 diklik. maka
		antara	akan menampilkan
		Kendaraan	informasi mengenai rambu
		Besar"	truk atau
			angkutan barang

		pada T14 dan
	Sepeda	T15.
	Dilarang	l5.J1Ka To58 diklik, maka
	Masuk"	akan menampilkan
	To61:Tombol	informasi
	"Larangan	mengenaı rambu bus dilarang
1112	bagi Semua	masuk pada T14
10 101	Kendaraan"	dan T15.
	To62:Tombol	diklik, maka
	"Mobil	akan menampilkan
	Dilarang	mengenai rambu
	Masuk"	jarak minimun
	To63:Tombol	besar pada T14
	"Dilarang	dan T15. 17.Jika To60
	Menyeberang"	diklik, maka
	To64:Tombol	akan menampilkan informasi
	"Dilarang	mengenai rambu
	Mendahului"	sepeda dilarang masuk pada T14
	To65:Tombol	dan T15.
	"Dilarang	18.Jika To61 diklik, maka
	Belok Kanan"	akan menampil <b>kan</b>
	To66:Tombol	informasi mengenai rambu
	"Dilarang	larangan bagi
	Belok Kiri"	semua kendara <b>an</b> pada T14 dan
	To67:Tombol	T15.
	"Dilarang	19.Jika To62 diklik, maka
	Berhenti"	akan menampilkan
	To68:Tombol	informasi mengenai rambu
	"Dilarang	mobil dilarang
	Masuk"	masuk pada T14 dan T15
	To69:Tombol	20. Jika To63
	"Dilarang	diklik, maka akan menampil <b>kan</b>
	Memutar"	informasi
	To70:Tombol	mengenai rambu dilarang
	"Pejalan Kaki	menyeberang pada
	Dilarang	114 dan 115. 21.Jika To64
	Masuk"	diklik, maka
		akan menampilkan

	To71:Tombol		informasi
			mengenai rambu
	"Trailer		dilarang
	Dilarang		mendahului pada
	Masuk″	~~	T14 dan T15.
	To72.Tombol	22.	diklik, maka
	"Sepeda Motor		akan menampilkan
118	Dilarang		mengenai rambu
	Masuk"		dilarang belok
	To73:Tombol		kanan pada T14 dan T15.
5	"Dilarang	23.	Jika To66
	Dirarang	҄२	diklik, maka
	Parkir"	1	akan menampilkan
	To74:Tombol		mengenai rambu
	"Perintah		dilarang belok
	Stop atau		dan T15.
	Perintah	24.	Jika To67
	Berhenti"		akan menampilkan
	To75:Tombol		informasi
	"Tangki		mengenai rambu dilarang
	dengan		berhenti pada
	Cairan	25.	Jika T68
	Berbahaya		diklik, maka
	Dilarang		akan menampilkan
$\sim$	Masuk"		mengenai rambu
	To76:Tombol		dilarang masuk pada T14 dan
	"Mobil dan		T15.
	Sepeda Motor	26.	Jika To69 diklik, maka
	Dilarang		akan menampilkan
	Masuk"		informasi mengenai rambu
	To77:Tombol		dilarang memutar
	"Kembali"		pada T14 dan T15
	S10 :Spaceship	27.	Jika To70
	Door 1.mp3		diklik, maka
	S18 :roll copy 4		informasi
	.mp3		mengenai rambu pejalan kaki
	S20 :kutilang2		dilarang masuk
	.mp3		pada T14 dan T15
	S21 :umay.mp3	28.	Jika To71
	<u> </u>		diklik, maka
	S22 :lagu anak	akan menampilkan	
-----	-------------------	------------------------------------------	
	Indonesia	informasi mengenai rambu	
	.mp3	trailer dilarang	
	S57 :AKHIR BATAS	dan T15.	
	KECEPATAN	29.Jika To72	
	MAKSIMUM.mp3	diklik, maka akan menampil <b>kan</b>	
	S58 :BATAS BERAT	informasi	
101	MUATAN.mp3	sepeda motor	
	S59 :BATAS	dilarang masuk	
	KECEPATAN	pada T14 dan T15.	
	MAKSIMUM.mp3	30.Jika To73	
	S60 :BATAS LEBAR	diklik, maka akan menampilkan	
	KENDARAAN	informasi	
	.mp3	mengenai rambu dilarang parkir	
	S61 :BATAS	pada T14 dan	
	PANJANG	31.Jika To74	
	KENDARAAN	diklik, maka	
	.mp3	akan menampilkan informasi	
	S62 :BATAS TINGGI	mengenai rambu	
	KENDARAAN	perintah stop	
	DENGAN	berhenti pada T5	
	MUATANNYA	dan T6.	
	.mp3	diklik, maka	
	S63 :TRUK ATAU	akan menampilkan informasi	
	ANGKUTAN	mengenai rambu	
	BARANG	tangki dengan cairan berbahaya	
	DILARANG	dilarang masuk	
	MASUK.mp3	pada T5 dan T6. 33.Jika To76	
	S64 :BUS DILARANG	diklik, maka	
	MASUK.mp3	akan menampilkan informasi	
	S65 :JARAK	mengenai rambu	
	MINIMUM	mobil dan sepeda motor dilarang	
	ANTARA	masuk pada T5	
	KENDARAAN	dan 16. 34.jika To77	
	BESAR.mp3	diklik, maka	
	S66 :SEPEDA	akan kempali ke halaman	
	DILARANG	Pembelajaran	
		Ratas (Kumpulan	

		MASUK.mp3	Rambu Pengaturan 1) (PC18).
	S67	:LARANGAN	
		BAGI	
		SEMUA	
		KENDARAAN	
		.mp3	
	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
1119	.mp3
iniu	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)

_

_

> _

(Kumpulan Rambu       Langkah         Informasi 1)       A3 :Animasi GFS         A3 :Animasi GFS       A4 :Animasi         V1       To78         V2       :Tombol         "Bantuan"       Suara"         To4 :Tombol       Laga at menuju ke halaman tersebut, dan jika To4 diklik         Nalaman       Keluar"         <	Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
Informasi 1)A3 :Animasi GPST2A4 :Animasi Kemudi Mobil1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama) (PC06).V1To78Keterangan Navigasi1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama) (PC06).A3To13To14To15T4Tok Jam To14To151. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman UtamaT03To14To151. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).T03To14To13Tombol "Menu Utama"To4To13Tombol "Menu Utama"1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat meminkan suara latar untuk halaman tersebut.T013:Tombol "Pilih Mp3"To14:Tombol "Jalankan"1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut,	(Kumpulan Rambu	ni.	Langkah
A3 :Animasi GPS A4 :Animasi T2 V1 T078 V1 T078 V1 T078 V1 T078 T3 V1 T078 T4 :Teks Jam Digital T02 :Tombol "Bantuan" T03 :Tombol "Menu Utama" T03 :Tombol "Menu Utama" T04 :Tombol "Suara" T05 :Tombol "Suara" T05 :Tombol "Keluar" T05 :Tombol "Keluar" T05 :Tombol "Suara" T05 :Tombol "Falian Tota diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama) (PC06). 2. Jika T03 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama) (PC06). 3. Jika T04 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika T04 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman Keluar (PC08). 5. Jika T013 diklik, maka akan memberikan	Informasi 1)	$11D_{A}$	
To15:Tombol pilihan mp3 yang	(Kumpulan Rambu Informasi 1)	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	<pre>Langkah Langkah 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</pre>
		"Bus Rambu	diklik, maka
"Bus Rambu diklik, maka		Informasi"	Pembelajaran
"Bus Rambu diklik, maka akan menjalankan Informasi" Pembelajaran		S10 :Spaceship	Ratas.
"Bus Rambudiklik, maka akan menjalankarInformasi"Pembelajaran Ratas.S10 :Spaceship7TikeTike		Door 1.mp3	diklik, maka
"Bus Rambu Informasi" S10 :Spaceship Door 1.mp3 diklik, maka akan menjalankar Pembelajaran Ratas. 7. Jika To15 diklik, maka		S18 :roll copy 4 .mp3	akan menghentikan Pembelajaran

	S20 :kutilang2	8. Jika To78
	.mp3	diklik, maka akan menampilkan
	S21 :umay.mp3	Kumpulan Rambu
	S22 :lagu anak	Informasi 2 (PC21).
	Indonesia	
	.mp3	
1117	V1 :video	
iniu	pembelajaran	
	ratas.mpg	

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <mark>an :</mark> Langkah				
V1       T02       T04       T05         T05       T05       T05       T05       T05       T05         T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05         T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T05       T0	A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T4 :Teks Jam Digital T16 :Teks Kumpulan Rambu Informasi T17 :Teks Judul Rambu T18 :Teks Keterangan Rambu T02 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Keluar" To13:Tombol "Filih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Jalankan"	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.</li> <li>Jika To15 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.</li> </ol>				

ĺ			"Rambu	8	Jika To79
			Petunjuk	0.	diklik, maka
			Arch		akan menampilkan
			Aran		mengenai rambu
			Tujuan"		petunjuk arah
		T080	:Tombol		tujuan pada T17 dan T18
			"Rambu	9.	Jika To80
			Petunjuk		diklik, maka
	10 191		Jarak"		informasi
		T081	:Tombol		mengenai rambu
			"Belok		petunjuk jarak pada T17 dan
			Kanan"		T18.
		To82	:Tombol	10	.Jika To81 diklik, maka
			"Arah yang		akan menampilkan
			Harus		informasi mengenai rambu
			Diikuti"		belok kanan pada
U		T083	:Tombol	11	T17 dan T18. .Jika T082
			"Jalan		diklik, maka
			Buntu"		akan menampilkan informasi
		T084	:Tombol		mengenai rambu
			"Bengkel"		arah yang harus diikuti pada T19
		T085	:Tombol		dan T20.
Ν.			"Boleh	12	.Jika To83 diklik maka
			Memutar"		akan menampilkan
		T086	:Tombol		informasi
			"Boleh		jalan buntu pada
			Parkir"	13	T17 dan T18.
		T087	:Tombol	тJ	diklik, maka
			"Kedai		akan menampilkan
			Minum″		mengenai rambu
		T088	:Tombol		bengkel pada T17
			"Gedung Olah	14	.Jika To85
			Raga″		diklik, maka
		То89	:Tombol		akan menampı⊥kan informasi
			"Gedung		mengenai rambu
			- Parkir"		polen memutar pada T17 dan
		Т090	:Tombol		T18.
		> > >	"Gereja"	15	.Jika To86 diklik. maka
					akan menampilkan

	To91	:Tombol	informasi
		"Hotel"	mengenai rambu boloh parkir
	То92	:Tombol	pada T17 dan
		"Rambu	T18.
		Daftar	diklik, maka
		Jurusan"	akan menampilkan informasi
117	T093	:Tombol	mengenai rambu
10 141		"Bundaran"	T17 dan T18.
	To94	:Tombol	17.Jika To88
		"Akhir Jalur	diklik, maka akan menampilkan
		Sepeda"	informasi
	To95	:Tombol	mengenai rambu
		"Lurus dan	pada T17 dan
		Belok Kiri"	T18. 18 Jika To89
	T096	:Tombol	diklik, maka
		"Masjid"	akan menampilkan
2	To97	:Tombol	mengenai rambu
		"Museum"	gedung parkir
	То98	:Tombol	T18.
		"Jembatan	19.Jika To90
		buat	akan menampilkan
		Pejalan	informasi
		Kaki″	gereja pada T17
	То99	:Tombol	dan T18.
		"Lorong	diklik, maka
		Bawah	akan menampilkan
		Tanah buat	nnorması mengenai rambu
		Pejalan	hotel pada T17
		Kaki″	dan T18. 21.Jika To92
	To100	):Tombol	diklik, maka
		"Perkemahan"	akan menampıl <b>kan</b> informasi
	To101	L:Tombol	mengenai rambu
		"Akhir Jalan	jurusan pada T17
		Tol"	dan T18.
	To102	2:Tombol	diklik, maka
		"Rumah	akan menampilkan
		Sakit"	iniormasi mengenai rambu
			bundaran pada

	To103.Tombol	T17 dan T18
		23. Jika To94
	"Jalan Tol"	diklik, maka
	To104:Tombol	akan menampil <b>kan</b>
	"Rambu	informasi
	Dotupiuk	mengenal rambu
	Arah	sepeda pada T17 dan T18
	Tujuan"	24. Jika To95
· ~ \UI	TolO5.Tombol	diklik, maka
	10103.101001	akan menampilkan
	"Jalur	informasi
	Sepeda"	lurus dan belok
	To106:Tombol	kiri pada T17
	"Lurus dan	dan T18. 25.jika To96
	Belok	diklik, maka
	Kanan"	akan menampilkan informasi
	To107:Tombol	mengenai rambu
	"Tetap Jalan	masjid pada 117 dan T18.
	Lurus"	26.Jika To97
	To108:Tombol	alkiik, maka akan menampilkan
	"Pasanggrah	informasi
	an Pelan-	museum pada T17
	cong"	dan T18.
	To109:Tombol	27.Jika To98 diklik, maka
$\sim$	"Tempat	akan menampil <b>kan</b> informasi
	Wisata"	mengenai rambu
	Toll0:Tombol	jembatan buat
	"Tempat	pejalan kaki
	Menveberang	T18.
	Peialan	28.Jika To99
	rejaran	diklik, maka
	Kakı"	akan menampilkan informasi
	Toll1:Tombol	mengenai rambu
	"Vihara"	lorong bawah
	To112:Tombol	tanah buat pejalan kaki
	"Pura"	pada T17 dan
	Toll3:Tombol "Pom	T18. 29.Jika To100
	Bensin"	diklik, maka
	Toll4:Tombol	akan menampilkan informasi
	"Rumah	mengenai rambu
		pervenanan paua

		Makan"	T17 dan T18.
	m - 1 1		30.Jika To101
	1011		diklik, maka
		"Tempat	akan menampilkan
		Berhenti	mengenai rambu
		Darurat"	akhir jalan tol
	To11	L6:Tombol	pada T17 dan
		"Bug Dambu	'I'I8. 31 Tika Tol02
		Bus Kalibu	diklik, maka
		Peringatan"	akan menampilkan
	S10	:Spaceship	informasi mengenai rambu
		Door 1.mp3	rumah sakit pada
	S18	:roll copy 4	T17 dan T18.
		.mp3	32. Jika To103
	S20	:kutilang2	akan menampilkan
		. mp3	informasi
	0.01	•••••	mengenai rambu
	521	: uniay . mps	T17 dan T18.
	S22	:lagu anak	33.Jika To104
		Indonesia	diklik, maka
		.mp3	informasi
	S83	:RAMBU	mengenai rambu
		PETUNJUK	rambu petunjuk arab tujuan pada
		ARAH	T17 dan T18.
		TUJUAN.mp3	34.Jika To105
	S84	:RAMBU	diklik, maka akan menampil <b>kan</b>
		PETUNJUK	informasi
		JARAK, mp3	mengenai rambu jalur sepeda
	0.05	·DEIOK KANAN	pada T17 dan
	202	. BELOK KANAN	T18.
		.mp3	35.Jika Tolu6 diklik maka
	S86	:ARAH YANG	akan menampilkan
		HARUS	informasi
		DIIKUTI.mp3	mengenai rambu lurus dan belok
	S87	:JALAN BUNTU	kanan pada T17
		.mp3	dan T18. 36 Jika To107
	S88	:BENGKEL.mp3	diklik, maka
	S89	:BOLEH	akan menampilkan
		MEMUTAR.mp3	mengenai rambu
	S90	:BOLEH PARKIR	tetap jalan
		.mp3	dan T18.
		T- +	37.Jika To108

Γ		S91	:KEDAI MINUM		diklik, maka
			.mp3		akan menampilkan
		~ ^ ^ ^	•		informasi
		\$92	:GEDUNG OLAH		mengenal rambu pasanggrahan
			RAGA.mp3		pelancong pada
		S93	:GEDUNG		T17 dan T18.
			PARKIR	38	.Jika To109 diklik, maka
			.mp3		akan menampilkan
	10100	S94	:GEREJA.mp3		mengenai rambu
		S95	:HOTEL.mp3		tempat wisata
		S96	:RAMBU DAFTAR		pada T17 dan T18.
- 4			JURUSAN.mp3	39	.Jika TollO
		S97	:BUNDARAN.mp3		diklik, maka akan menampilkan
		S98	:AKHIR JALUR		informasi
			SEPEDA.mp3		mengenai rambu tempat
		S99	:LURUS DAN		menyeberang
U			BELOK KIRI		pada T17 dan
			.mp3	10	T18.
		S100	):MASJID.mp3	40	diklik, maka
		S101	:MUSEUM.mp3		akan menampilkan
		S102	2:JEMBATAN		informasi mengenai rambu
			BUAT		vihara pada T17
			PEJALAN KAKI	Д 1	dan T18. Jika Toll2
	$\sim$		.mp3	ΤT	diklik, maka
		s103	CORONG BAWAH		akan menampil <b>kan</b> informasi
			TANAH BUAT		mengenai rambu
			PEJALAN KAKI		dan T18.
			.mp3	42	.Jika Toll3
		S104	:PERKEMAHAN		diklik, maka akan menampilkan
			.mp3		iniormasi mengenai rambu
		S105	S:AKHIR JALAN		pom bensin pada
			TOL.mp3	10	T17 dan T18.
		S106	S:RUMAH SAKIT	43	diklik, maka
			.mp3		akan menampilkan
		S107	/:JALAN		ınıorması mengenai rambu
			TOL.mp3		rumah makan pada
		S108	B:RAMBU	ДЛ	TIT dan T18. Tika To115
			PETUNJUK	77	diklik, maka
					akan menampilkan

[		ARAH	informasi
		TUJUAN.mp3	mengenai rambu tempat berbenti
		S109:JALUR SEPEDA	darurat pada T17
		.mp3	dan T18. 45 Jika To116
		S110:LURUS DAN	diklik, maka
		BELOK KANAN	akan menampil <b>kan</b> Kumpulan Bambu
	117	.mp3	Informasi 1
	iniui	S111:TETAP JALAN	(PC20).
		LURUS.mp3	
		S112:PASANGGRAHAN	
		PELANCONG	
		.mp3	
		S113:TEMPAT	
		WISATA.mp3	
		S114:TEMPAT	$\lambda c$ .
6		MENYEBERANG	
		PEJALAN KAKI	
		.mp3	
		S115:VIHARA.mp3	
		S116:PURA.mp3	
		S117:POM BENSIN	
		.mp3	
	V	S118:RUMAH MAKAN	
		.mp3	
		S119:TEMPAT	
		BERHENTI	
		DARURAT.mp3	
		V1 :video	
		pembelajaran	
		ratas.mpg	

No papan cerita : PC(22)

Topik

T(Teks) G(Grafik) S(Suara)	A(Animasi) V	(Video)
Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
(Bioskop Ratas 1)	nis	Langkah
To2         To3         To4         To5           T2         V1         To117           V1         To13         (A4)           T4         To14         To15	A3 :Animasi GPS A4 :Animasi Kemudi Mobil T2 :Teks Keterangan Navigasi T4 :Teks Jam Digital To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara</li> </ol>
	"Suara" To5 :Tombol "Keluar" To13:Tombol "Pilih Mp3" To14:Tombol "Jalankan" To15:Tombol "Hentikan" To117:Tombol "Bioskop Ratas" S10 :Spaceship Door 1.mp3 S18 :roll copy 4 .mp3 S20 :kutilang2	<ul> <li>latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To13 diklik, maka akan memberikan pilihan mp3 yang akan dimainkan kepada pengguna.</li> <li>Jika To14 diklik, maka akan menjalankan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To15 diklik, maka akan menghentikan Pembelajaran Ratas.</li> <li>Jika To117 diklik, maka</li> </ul>

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



No papan cerita : PC(23)

Topik

Judul : Pembelajaran Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan :
(Bioskop Ratas 2)	nin	Langkah
To118	Toll8:Tombol "Putar" Toll9: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	<ol> <li>Jika To118 diklik, maka akan memainkan V2.</li> <li>Jika To119 diklik, maka akan kembali ke halaman Pembelajaran Ratas (Bioskop Ratas 1) (PC22).</li> </ol>

No papan cerita : PC(24)

Topik



	.mp3	akan menuju ke
	S21 :umay.mp3	halaman Uji Kemampuan Ratas
	S22 :lagu anak	(Pembukaan)
	Indonesia	(PC03).
	.mp3	
	V1 :video	
1112	pembelajaran	
iniu	ratas.mpg	



No papan cerita : PC(25)

Topik

(T(Teks)) (G(Grafik)) (S(Suara)	A (Animasi) V	(Video)
Judul : Uji Kemampuan Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Panduan)	nis	Langkah
10.00	A4 :Animasi	1. Jika To121
	Kemudi Mobil	diklik, maka akan menuju ke
T19	T4 :Teks Jam	halaman Uji
	Digital	Kemampuan Ratas (Soal)
	T19:Teks Panduan	(PC026).
	Uji Kemampuan	
	To121:Tombol	
T4 (A4)	"Mulai"	$\lambda \in \mathcal{L}$
	S12 :tombol5.mp3	
	S18 :roll copy 4	0.1
	.mp3	

No papan cerita : PC(26)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

## G(Grafik) S(Suara) (A(Animasi) T(Teks) V(Video) Judul : Uji Kemampuan Ratas Arahan Grafik Arahan Keterangan : (Soal) Langkah A4 :Animasi 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju Kemudi Mobil To2 To3 To4 ke halaman To5 G5 :Gambar rambu Bantuan (Bantuan T20 To122 Menu Utama) lalu lintas G5 To123 (PC06). (akan tampil 2. Jika To3 diklik, To124 T21 maka akan menuju To125 10 gambar To126 ke halaman Menu Utama Ratas rambu lalu (PC01). A4 T4 lintas secara 3. Jika To4 diklik, acak atau maka akan menghentikan random) suara latar T4 :Teks Jam untuk halaman tersebut, dan Digital jika To4 diklik T20 :Teks soal lagi dapat memainkan suara pertanyaan latar untuk mengenai rambu halaman tersebut. lalu lintas 4. Jika To5 diklik, T21 :Teks maka akan menuju ke halaman keterangan Keluar (PC08). nomor soal 5. Jika To122 diklik, maka To2 :Tombol akan muncul "Bantuan" penanda benar pada jawaban To3 :Tombol "Menu yang benar Utama" sesuai dengan pertanyaan soal To4 :Tombol dan akan muncul "Suara" penanda pada jawaban yang To5 :Tombol telah dipilih. 6. Jika To123 "Keluar" diklik, maka To122:Tombol "a" akan muncul To123:Tombol "b" penanda benar

To124:Tombol "c"

pada jawaban

yang benar sesuai dengan

	To125:Tombol "d"		pertanyaan soal
	To126:Tombol		dan akan muncul
	"Laniut"		jawaban yang
	cl2 .tombol5 mp3		telah dipilih.
	512 . COMDOID. MP5	7.	Jika To124
	S18 :roll copy 4		diklik, maka
	.mp3		akan muncul pepanda bepar
118	S120:edit sound		pada jawaban
: n 101	effect 1.mp3		yang benar
	0101. DDID		sesuai dengan
	SIZI:DRIP.mp3		dan akan muncul
	S122:alive.mp3		penanda pada
			jawaban yang
		0	telah dipilih.
		ο.	diklik, maka
			akan muncul
			penanda benar
			pada jawaban
			yang benar sesuai dengan
			pertanyaan soal
			dan akan muncul
			penanda pada
			jawaban yang telah dipilih
		9.	Jika To126
			diklik, maka
			akan menuju ke
			lintas yang
			selanjutnya, dan
			jika telah
			tertampil 10
			lintas, maka
			akan langsung
			menuju ke
			halaman Uji Kamampuan Datat
			(SHUK)
			(PC027).

No papan cerita : PC(27)

G(Grafik)

Topik

T(Teks)

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

V(Video)

(A(Animasi)

S(Suara)

## Judul : Uji Kemampuan Ratas Arahan Grafik Arahan Keterangan : (SHUK) Langkah A4 :Animasi 1. Jika To2 diklik, maka akan menuju Kemudi Mobil To2 To3 To4 ke halaman To5 T4 :Teks Jam Bantuan (Bantuan T22 Menu Utama) Digital T23 T24 (PC06). T22:Teks Judul 2. Jika To3 diklik, T25 maka akan menuju SHUK T26 ke halaman Menu T23:Teks Benar Utama Ratas (PC01). A4 T4 (Menampilkan 3. Jika To4 diklik, jumlah jawaban maka akan menghentikan benar dari 10 suara latar soal rambu untuk halaman tersebut, dan lalu lintas jika To4 diklik yang telah lagi dapat memainkan suara dijawab) latar untuk T24:Teks Salah halaman tersebut. (Menampilkan 4. Jika To5 diklik, jumlah jawaban maka akan menuju ke halaman salah dari 10 Keluar (PC08). soal rambu lalu lintas yang telah dijawab) T25:Teks Status (Menampilkan kriteria kemampuan penjawab mulai dai kurang baik, baik, dan sangat

		baik beserta
		dengan
		komentarnya.)
		T26:Teks Tingkat
		(Menampilkan
		Tingkat
	112	kemampuan
	10 141	penjawab
		berdasarkan
		jumlah poin
		benar yang
		telah
		dikumpulkan.
		Tingkatannya
		yaitu rendah,
6		sedang,
		tinggi, dan
		sempurna.)
		To2 :Tombol
		"Bantuan"
		To3 :Tombol "Menu
		Utama"
	V	To4 :Tombol
		"Suara"
		To5 :Tombol
		"Keluar"
		S18 :roll copy 4
		.mp3
		S122:alive.mp3
		S123:Aircraft
		Carrier
		Alarm.mp3

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>		
	Lintas	nic	Langkah		
	(Simulasi Perempatan)	1100			
		Al :Animasi	1. Jika To2 diklik,		
		Perempatan	maka akan menuju ke halaman		
	То127	Jalan	Bantuan (Bantuan		
	To128 To129	To2 :Tombol	Menu Utama) (PC06)		
	71 701	"Bantuan"	2. Jika To3 diklik,		
		To3 :Tombol "Menu	maka akan menuju ke balaman Menu		
	To133	Utama"	Utama Ratas		
	To132	To4:Tombol	(PC01). 3 Jika To4 diklik.		
		"Suara"	maka akan		
		To5 :Tombol	menghentikan suara latar		
		"Keluar"	untuk halaman		
		To127:Tombol	tersebut, dan jika To4 diklik		
		"Lanjut"	lagi dapat		
		To128:Tombol	memainkan suara latar untuk		
	V	"Kurang	halaman		
		Mobil	tersebut. 4 Jika To5 diklik		
		Utara"	maka akan menuju		
		To129:Tombol	ke halaman Keluar (PC08)		
		"Tambah	5. Jika To127		
		Mobil	diklik, maka		
		Utara"	halaman Simulasi		
		To130:Tombol	Lampu Lalu Lintas (Tentang		
		"Kurang	Lampu Lalu		
		Mobil	Lintas) (PC29).		
		Timur"	diklik, maka		
		To131:Tombol	akan mengurangi		
		"Tambah	sebanyak 1 buah		
		Mobil	dari arah utara		
		Timur"	7. Jika Tol29 diklik, maka		

		To132:Tombol	ak	an menambah
		"Kurang	ju	mlah mobil banyak 1 buah
		Mobil	da	ri arah utara
		Coloton"	ke	selatan.
		Selatan	8. Ji	ka To130
		To133:Tombol	di	klik, maka
		"Tambah	ak ju	an mengurangi mlah mobil
	1118	Mobil	se	banyak 1 bu <b>ah</b>
	in lui	Selatan"	da ke	ri arah timur barat.
		To134:Tombol	9. Ji	ka Tol31
		"Kurang	di ak	klik, maka an menambah
1		Mobil	ju	mlah mobil
		Barat"	se da	banyak 1 bu <mark>ah</mark> ri arah timur
		To135:Tombol	ke	barat.
		"Tambah	10.Ji	ka To132 klik maka
		Mobil	ak	an mengurangi
		Barat"	ju	mlah mobil
<i>v</i>		C10 moll copy /	se	banyak 1 buah ri arab
		SIO : TOIT COPY 4	ua se	latan ke
		.mp3	ut	ara.
		S124: 0407fun30e	11.Ji	.ka To133
		.mp3	di	klik, maka
			ak iu	mlah mobil
			se	banyak 1 buah
			da	ri arah
	V		se	latan ke
			12 T	ara.
			di	klik. maka
			ak	an mengurangi
			ju	mlah mobil
			se	banyak 1 buah
			da	ri arah barat
			ке 13.ті	timur. ka Tol35
			di	klik, maka
			ak	an menambah
			ju	mlah mobil
			se	banyak 1 buah
			da 1	rı arah barat
			ке	LINUL.

No papan cerita : PC(29)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)

Lintas       Image langu lalu         Lintas       (Tentang Lampu Lalu         Lintas)       G6 :Gambar Pak         Polisi       Polisi         T27       Tod Tod         G6       T27         G7       T03 :Tombol         "Bantuan"       To3 :Tombol         "Suara"       To4 :Tombol         "Suara"       To5 :Tombol         "Keluar"       S18 :roll copy 4         .mp3       S124:0407fun30e         .mp3       S124:0407fun30e         .mp3       Keluar (PC08).	Judul • Simulasi Lampu Lalu	Arahan Grafik	Arahan Keterangan ·
Lintas (Tentang Lampu Lalu Lintas)G6 :Gambar Pak Polisi1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Bantuan (Bantuan) (PC06).G6T27Tod Tod Tod"Bantuan" To2 :Tombol "Bantuan" To4:Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp31. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).G6T27Tod Tod Tod Tod :Tombol "Suara" Tof :Tombol "Keluar"1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).Tod :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar"Tod diklik, maka akan menuju ka diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut, dan jika To4 diklik, maka akan menuju ka tar untuk halaman tersebut.Manuel State Manuel State Manuel State1. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut.Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State1. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut.Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State1. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Menuel StateManuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State Manuel State1. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).			
(Tentang Lampu Lalu Lintas) G6 :Gambar Pak Polisi T27 Tog Tog Tog G6 :T27 G6 T27 G6 T27 G6 T27 G6 :Gambar Pak Polisi T27:Teks Tentang Lampu Lalu Lintas T02 :Tombol "Bantuan" T03 :Tombol "Menu Utama" T03 :Tombol "Menu Utama" T04 :Tombol "Suara" T05 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3 S124:0407fun30e .mp3	Lintas	nin	Langkah
Lintas) G6 :Gambar Pak Polisi T27 Tot Tot G6 :Gambar Pak Polisi T27:Teks Tentang Lampu Lalu Lintas T02 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4:Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3	(Tentang Lampu Lalu	11100	
G6 :Gambar Pak PolisiTo2To3To4To5G6T27To5Toblol "Bantuan"I. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman (PC06).G6T27To5Tombol "Bantuan"I. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman (PC06).T02:Tombol "Bantuan"I. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama"I. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).T03:Tombol "Suara"I. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.T04:Tombol "Suara"I. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman tersebut.Imp3S124:0407fun30e .mp3I. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).	Lintas)		
PolisiPolisiPolisiPolisiTod Tod TodG6Tat Tod TodTat Tod TodG6Tat Tod TodTat Tod TodColspan="2">Colspan="2">Tat Tod TodColspan="2">Colspan="2">Tat Tod TodColspan="2">Colspan="2">Tat Tod TodG6Tat Tod TodTat Tod TodTod Tod Tod Tod Tod Tod Tod Tod Tod Tod		G6 :Gambar Pak	1. Jika To2 diklik,
G6T27T27:Teks Tentang Lampu Lalu LintasBantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).G6T27LintasJika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).T03 :Tombol "Menu Utama"Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.S124:0407fun30e .mp3.mp3	To2 To3 To4 To5	Polisi	maka akan menuju ke halaman
G6T27Lampu Lalu LintasMenu Utama) (PC06).T02 :Tombol "Bantuan"To2 :Tombol 		T27:Teks Tentang	Bantuan (Bantuan
G6T27Lintas T02 :Tombol "Bantuan"2. Jika T03 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).T03 :Tombol "Menu Utama"Utama"3. Jika T04 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika T04 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.T05 :Tombol "Keluar"S18 :roll copy 4 .mp3.mp3S124:0407fun30e .mp3.mp3Lintas		Lampu Lalu	Menu Utama) (PC06).
G6T27To2 :Tombolmaka akan menuju ke halaman Menu Utama"To3 :Tombol "Menu Utama"To3 :Tombol "Menu 		Lintas	2. Jika To3 diklik,
"Bantuan"Utama Ratas (PC01).To3 :Tombol "Menu Utama"Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara"To4:Tombol "Suara"untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.S18 :roll copy 4 .mp3.mp3S124:0407fun30e .mp3.mp3	G6 T27	To2 :Tombol	maka akan menuju ke halaman Menu
To3 :Tombol "Menu Utama"(PC01).3. Jika To4 diklik, maka akan menghentikan 		"Bantuan"	Utama Ratas
Utama" Utama" To4:Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3 Utama" 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 Menghentikan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan Menghentikan suara latar untuk halaman tersebut. 5124:0407fun30e .mp3		To3 :Tombol "Menu	(PC01). 3. Jika To4 diklik.
To4:Tombol "Suara" To5:Tombol "Keluar" S18:roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3 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).		Utama"	maka akan
<pre>"Suara" To5 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3</pre> 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).		To4:Tombol	menghentikan suara latar
To5 :Tombol "Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3 tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).		"Suara"	untuk halaman
<pre>"Keluar" S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3 S124:0407fun30e .mp3 S124:0407fun30e Keluar (PC08).</pre>		To5 :Tombol	tersebut, dan jika To4 diklik
S18 :roll copy 4 .mp3 S124:0407fun30e .mp3 S124:0407fun30e .mp3 Memainkan suara latar untuk halaman tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).		"Keluar"	lagi dapat
.mp3 halaman S124:0407fun30e .mp3 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).	$\sim$	S18 :roll copy 4	memainkan suara latar untuk
S124:0407fun30e .mp3 tersebut. 4. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).		.mp3	halaman
.mp3 maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).		S124:0407fun30e	tersebut. 4. Jika To5 diklik,
Ke nalaman Keluar (PC08).		.mp3	maka akan menuju
			Keluar (PC08).

No papan cerita : PC(30)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks)

G(Grafik) S(Suara)

) A(Animasi)

	Judul : Permainan Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
	(Rambu Peringatan)	nis	Langkah
	10.00	T28:Teks	1. Jika To2 diklik,
	T28 Tot36 To2 To3 To4 To5	Keterangan	maka akan menuju ke halaman
	Т29	Jumlah Rambu	Bantuan (Bantuan
1	T30 G7 G25	yang Belum	(PC06).
		Terjawab pada	2. Jika To3 diklik,
		Permainan	maka akan menuju ke halaman Menu
	G28	Ratas Rambu	Utama Ratas
	G10 G11 G29	Peringatan	(PC01). 3. Jika To4 diklik,
c	G12 G30	T29:Teks	maka akan
		Keterangan	menghentikan suara latar
		Jumlah Tebakan	untuk halaman
		yang Salah	tersebut, dan jika To4 diklik
		pada Permainan	lagi dapat
		Ratas Rambu	latar untuk
		Peringatan	halaman
	V	T30:Teks	tersebut. 4. Jika To5 diklik,
		Keterangan	maka akan menuju
		Jumlah Nilai	Keluar (PC08).
		yang Telah	5. Jika Tol36
		Dikumpulkan	diklik, maka akan menuju ke
		pada Permainan	halaman
		Ratas Rambu	Permainan Rat <b>as</b> (Rambu
		Peringatan	Pengaturan)
		G7 :Gambar Kotak1	(PC31) 6. Jika G25 didrag
		G8 :Gambar Kotak2	ke kotak yang
		G9 :Gambar Kotak3	keterangan yang
		G10:Gambar Kotak4	sesuai dengan
		G11:Gambar Kotak5	muncul penanda
		G12:Gambar Kotak6	benar, jika soal didrag pada
		G25 :Gambar	kotak yang
			salah, maka soal

			"Soal		akan kembali ke
			Rambu1″	7	posisi semula.
		G26	:Gambar	/.	ke kotak yang
			"Soal		memiliki
			Rambu2"		keterangan yang sesuai dengan
		G27	:Gambar		soal maka akan
			"Soal		muncul penanda benar, jika soal
			Rambu3"		didrag pada
		G28	·Cambar		kotak yang
	5	020	"Sool		akan kembali ke
			Dombu//	Q	posisi semula. Jika C27 didrag
		c 2 0	.Cambar	0.	ke kotak yang
		GZ 9	.Galibai		memiliki
			Dombu 5"		sesuai dengan
		<u> </u>	Camban		soal maka akan
		G30			benar, jika soal
			Soal		didrag pada
		<b>m</b> - 0			salah, maka soal
		102			akan kembali ke
		m - 2	Bantuan"	9.	Jika G28 didrag
		103	:Tombol "Menu		ke kotak yang
		<b>T</b> = 4			keterangan yang
		104			sesuai dengan
			"Suara"		muncul penanda
		1.02	: Todmo'l		benar, jika soal
		- 1	"Keluar"		kotak yang
		101.	36:'l'ombol		salah, maka soal
		010	"Lanjut"		akan kembali ke posisi semula.
		S12	:tombol5.mp3	10	.Jika G29 didrag
		S18	:roll copy 4		ke kotak yang memiliki
			.mp3		keterangan yang
		S125	b:backsound		sesuai dengan soal maka akan
			.mp3		muncul penanda
		S120	6:BANYAK		benar, jika soal didrag pada
	V		LENGKUNGAN2		kotak yang
			.mp3		salah, maka soal akan kembali ke
		S12	7:LAMPU LALU		posisi semula.
			LINTAS2.mp3	11	.Jika G30 didrag ke kotak yang
					10119

	S128:PERINGATAN	memiliki
	ADANYA	keterangan yang sesuai dengan
	PENYEBERANG-	soal maka akan
	AN PEJALAN	muncul penanda benar, jika soal
	KAKI2.mp3	didrag pada
	S127:PERINGATAN	kotak yang salah, maka soal
1118	JALAN DUA	akan kembali <b>ke</b>
in lui	ARAH2.mp3	posisi semula.
	S128:PERINGATAN	
	JALAN	
	LENGKUNG KE	
	KANAN2.mp3	
	S129:BAHAYA	
	LAINNYA2	N 9 L
	.mp3	入 (2.)

No papan cerita : PC(31)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks)

G(Grafik) S(Suara)

) A(Animasi)

Judul : Permainan Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Rambu Pengaturan)	nic	Langkah
10.00	T31:Teks	1. Jika To2 diklik,
T31 T02 T03 T04 T05	Keterangan	maka akan menuju ke halaman
	Jumlah Rambu	Bantuan (Bantuan
T33 G13 G31	yang Belum	Menu Utama) (PC06).
G15 G14 G32	Terjawab pada	2. Jika To3 diklik,
G33	Permainan	maka akan menuju ke halaman Menu
G16 G34	Ratas Rambu	Utama Ratas
G18 G35	Pengaturan	3. Jika To4 diklik,
Gii 7 Gii 6	T32:Teks	maka akan
	Keterangan	suara latar
	Jumlah Tebakan	untuk halaman
	yang Salah	jika To4 diklik
	pada Permainan	lagi dapat
	Ratas Rambu	latar untuk
	Pengaturan	halaman
V	T33:Teks	4. Jika To5 diklik,
	Keterangan	maka akan menuju ka balaman
	Jumlah Nilai	Keluar (PC08).
	yang Telah	5. Jika To143
	Dikumpulkan	akan menuju ke
	pada Permainan	halaman Bormainan Batas
	Ratas Rambu	(Rambu
	Pengaturan	Informasi)
	G13:Gambar	6. Jika G31 didrag
	Kotakc_1	ke kotak yang momiliki
	G14:Gambar	keterangan yang
	Kotakc_2	sesuai dengan
	G15:Gambar	muncul penanda
	Kotakc_3	benar, jika soal didrag pada
	G16:Gambar	kotak yang
		salah, maka soal

	Kotakc 4	akan kembali ke
	G17:Gambar	posisi semula.
	Kotaka 5	7. Jika G32 didrag
	ROUARC_J	memiliki
	G18:Gambar	keterangan ya <b>ng</b>
	Kotakc_6	sesuai dengan
	G31 :Gambar	muncul penanda
118	"Soal	benar, jika soal
101	Rambuc 1"	didrag pada
	G32 :Gambar	salah, maka soal
5	"Soal	akan kembali ke
	Bambuc 2"	posisi semula.
	C22 Cambon	ke kotak yang
	GSS :Gallibar	memiliki
	"Soal	keterangan yang sesuai dengan
	Rambuc_3"	soal maka akan
	G34 :Gambar	muncul penanda
	"Soal	didrag pada
	Rambuc_4"	kotak yang
	G35 :Gambar	salah, maka soal akan kembali ke
	"Soal	posisi semula.
	Rambuc_5"	9. Jika G34 didrag ke kotak yang
	G36 :Gambar	memiliki
	"Soal	keterangan yang
	Rambuc 6"	soal maka akan
	To2 :Tombol	muncul penanda
	"Bantuan"	didrag pada
	To3 .Tombol "Menu	kotak yang
	Iltama"	salah, maka soal
		posisi semula.
	TOUNDOT: 401	10.Jika G35 didrag
	"Suara"	ke kotak yang memiliki
	To5 :Tombol	keterangan yang
	"Keluar"	sesuai dengan
	To143:Tombol	soa⊥ maka akan muncul penanda
	"Lanjut"	benar, jika soal
	S12:tombol5	didrag pada kotak yang
	.mp3	salah, maka soal
	S18:roll copy 4	akan kembali ke
	.mp3	posisi semula. 11.Jika G36 didrag
	- <u>1</u> -	ke kotak yang

	S125:backsound	memiliki
	mr 3	keterangan yang
	• mp 5	sesuai dengan
	S130:DILARANG	soal maka akan
	BERHENTI2	benar, jika soal
	.mp3	didrag pada
	S131:DILARANG	kotak yang
118	MASUK2.mp3	akan kembali ke
intur	S132:PEJALAN KAKI	posisi semula.
	DILARANG	
	MASUK2.mp3	
	S133:DILARANG	
	PARKIR2.mp3	
	S134:PERINTAH	
	STOP	
	ATAU	
	PERINTAH	
	BERHENTI2	
	.mp3	
	S135:DILARANG	
	MENYEBERANG2	
	.mp3	

No papan cerita : PC(32)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks)

G(Grafik) S(Suara)

A (Animasi)

Judul : Permainan Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Rambu Informasi)	nis	Langkah
	T34:Teks	1. Jika To2 diklik,
T34 To150 To2 To3 To4 To5	Keterangan	maka akan menuju ke halaman
	Jumlah Rambu	Bantuan (Bantuan
T36         G20         G19         G37	yang Belum	(PC06).
G38	Terjawab pada	2. Jika To3 diklik,
G22 G39	Permainan	maka akan menuju ke halaman Menu
G40	Ratas Rambu	Utama Ratas
G23 G41	Informasi	(PC01). 3. Jika To4 diklik,
G24 G42	T35:Teks	maka akan
	Keterangan	menghentikan suara latar
	Jumlah Tebakan	untuk halaman
	yang Salah	jika To4 diklik
	pada Permainan	lagi dapat
	Ratas Rambu	latar untuk
	Informasi	halaman
V	T36:Teks	tersebut. 4. Jika To5 diklik,
	Keterangan	maka akan menuju
	Jumlah Nilai	Keluar (PC08).
	yang Telah	5. Jika To150
	Dikumpulkan	akan menuju ke
	pada Permainan	halaman
	Ratas Rambu	(Hasil) (PC33)
	Informasi	6. Jika G37 didrag
	G19:Gambar	memiliki
	Kotakb_1	keterangan yang
	G20:Gambar	soal maka akan
	Kotakb_2	muncul penanda
	G21:Gambar	didrag pada
	Kotakb_3	kotak yang
	G22:Gambar	akan kembali ke
		posisi semula.

Kotakb_4	7. Jika G38 didrag
G23:Gambar	ke kotak yang
Kotalph 5	memiliki kotorongon yang
KOLAKD_5	sesuai dengan
G24:Gambar	soal maka akan
Kotakb_6	muncul penand <b>a</b>
G37 :Gambar	benar, jika soal
"Soal	didrag pada kotak yang
50ai	salah, maka soal
Rambub_1"	akan kembali ke
G38 :Gambar	posisi semula.
"Soal	8. Jika G39 didrag
Rambub 2"	memiliki
G39 ·Gambar	keterangan yang
	sesuai dengan
"Soal	soal maka akan muncul penanda
Rambub_3"	benar, jika soal
G40 :Gambar	didrag pada
"Soal	kotak yang
Rambub_4"	akan kembali ke
G41 :Gambar	posisi semula.
"Soal	ke kotak vang
Rambub 5"	memiliki
	keterangan yang
G42 :Gambar	sesual dengan soal maka akan
"Soal	muncul penanda
Rambub_6"	benar, jika soal
To2 :Tombol	didrag pada kotak yang
"Bantuan"	salah, maka soal
To3 :Tombol "Menu	akan kembali ke
Utama"	10. Jika G41 didrag
	ke kotak yang
104 :100001	memiliki
"Suara"	keterangan yang
To5 :Tombol	soal maka akan
"Keluar"	muncul penanda
To150:Tombol	benar, jika soal
"Lanjut"	didrag pada kotak yang
	salah, maka soal
S12:tombo15	akan kembali ke
.mp3	posisi semula. 11. Jika G42 didrag
S18:roll copy 4	ke kotak yang
.mp3	memiliki
	keterangan yang

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

No papan cerita : PC(33)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks))

G(Grafik) S(Suara)

) A(Animasi)

Judul : Permainan Ratas	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Hasil)	nic	Langkah
(Hasil)	T37:Teks Keterangan Total Jumlah Tebakan yang Salah (didapat dari T29+T32+T35) T38:Teks Keterangan Total Jumlah Nilai yang Telah Dikumpulkan (didapat dari T30+T33+T36) T39:Teks Komentar mengenai Nilai yang Telah Berhasil Diperoleh To2 :Tombol "Bantuan" To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar"	<ol> <li>Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To157 diklik, maka akan menuju ke halaman Permainan Ratas (Panduan) (PC05)</li> </ol>

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	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Bantuan Pembelajaran)	nic	Langkah
(Bantuan Pembelajaran)	T40:Teks Bantuan Pembelajaran yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada pembelajaran. To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To158:Tombol "Keluar" To158:Tombol "Kembali" To159:Tombol "Lanjut" S17 : Laser Shot 1 .mp3 S18 :roll copy 4 .mp3	<ul> <li>Langkah</li> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To158 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Menu Utama) (PC06).</li> <li>Jika To159 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Uji Kemampuan) (PC35).</li> </ul>
	S142:Alan Parsons - Pipeline.mp3	

No papan cerita : PC(35)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks)G(Grafik)S(Suara)A(Animasi)V(Video)

Judul : Bantuan	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Uji Kemampuan)	nic	Langkah
	<pre>T41:Teks Bantuan Uji Kemampuan yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada uji kemampuan. To3 :Tombol "Menu Utama" To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To160:Tombol "Kembali" To161:Tombol "Lanjut" S17 : Laser Shot 1 .mp3 S18 :roll copy 4 .mp3 S142:Alan Parsons - Pipeline.mp3</pre>	<ol> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To160 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Pembelajaran) (PC34).</li> <li>Jika To161 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Simulasi) (PC36).</li> </ol>

No papan cerita : PC(36)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)

Judul : Bantuan	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
(Simulasi)	ni	Langkah
(Simulasi)	T42:Teks Bantuan Simulasi yang menerangkan kegunaan dari tombol-tombol yang terdapat pada simulasi. To3 :Tombol "Menu	<ol> <li>Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Menu Utama Ratas (PC01).</li> <li>Jika To4 diklik, maka akan menghentikan suara latar untuk halaman tersebut, dan jika To4 diklik lagi dapat memainkan suara latar untuk halaman tersebut.</li> <li>Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Keluar (PC08).</li> <li>Jika To162 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Uji Kemampuan) (PC35).</li> <li>Jika To163 diklik, maka akan menuju ke halaman Bantuan (Bantuan Permainan) (PC37).</li> </ol>
	To4 :Tombol "Suara" To5 :Tombol "Keluar" To162:Tombol "Kembali" To163:Tombol "Lanjut" S17 : Laser Shot 1 .mp3 S18 :roll copy 4 .mp3 S142:Alan Parsons - Pipeline.mp3	

No papan cerita : PC(37)

Topik

: Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)

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

No papan cerita : PC(38) Topik : Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas (Ratas)

(T(Teks)

G(Grafik) S(Suara)

A(Animasi)

si) V(Video)

[	Judul : Keluar	Arahan Grafik	Arahan Keterang <b>an :</b>
	(Ucapan Terima Kasih)	nic	Langkah
	10 141	T44 :Teks Ucapan	
		Terima Kasih	
		kepada semua	
		pihak yang	
		telah	
	T44	mendukung	
		pembuatan	N 94. I
		aplikasi	λ C. Ι
E.		Ratas.	
		Selang	
		beberapa	
		saat setelah	
		teks ucapan	
		terima kasih	
		muncul, maka	
		akan	
		otomatis	
		keluar dari	
		aplikasi	
		Ratas.	
		S143:Electric &	
		Acoustic	
		Guitar	
		Loopsss.wav	