

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan sistem yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut yaitu:

1. Penulis telah dapat membangun aplikasi pembelajaran cerita tokoh Alkitab bagi anak-anak berbasis multimedia.
2. Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi) dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video ini dan dapat berjalan dengan baik.

6.2. Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi KaRiToKi ini lebih lanjut adalah aplikasi cerita tokoh Alkitab dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tokoh-tokoh cerita Alkitab lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arianto, 2005, *Pembuatan Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Anak Mengenai Kisah Kehidupan Tuhan Yesus*, Universitas Kristen Petra.

Elim, Rainairs Natanael, 2005, *Perancangan dan Pembuatan Software untuk Membantu Ibadah pada Gereja Bethany Indonesia*, Universitas Kristen Petra.

Kartono, DR. Kartini, 1995, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung : Mandar Maju.

Keene, Michael, 2006, *Alkitab sejarah, Proses Terbentuknya, dan Pengaruhnya*, Yogyakarta : Kanisuis .

Kristian, Deni, 2009, *Pengembangan Aplikasi Kecerdasan emosional dan Konten Pendukungnya Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Kusumaningtyas, Kressentia Hoes Pramudita, 2009, *Pengembangan Aplikasi Pemanasan Global Berbasis Multimedia Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Atmajaya Yogyakarta.

Santrok, John W, 2002, *Life Span development : Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 5 Jilid 1, Jakarta : Erlangga.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, diakses tanggal 20 Agustus 2009

http://mengenal-islam.t35.com/Definisi_kitab_suci.htm diakses tanggal 20 Agustus 2009

<http://www.google.co.id/webhp#hl=id&q=+site:digilib.petra.ac.id+Perangkat+lunak+multimedia+alkitab&ei=rjKUSrzJDabu6g0Z6ZnxAg&sa=X&oi=manybox&resnum=6&ct=all-results&fp=70ffee3827b5747> diakses tanggal 25 Agustus 2009

<http://www.google.co.id/#hl=id&q=skripsi+mahasiswa+Petra+dengan+multimedia+tentang+perancangan+dan+pembuatan+software+untuk+membantu+ibadah+pada+gereja+bethany+indonesia+&meta=&fp=70ffee3827b5747>
diakses tanggal 25 Agustus 2009





SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

**Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab
(KaRiToki)**

Disusun oleh:

Dina Luwiana

05 07 04749

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

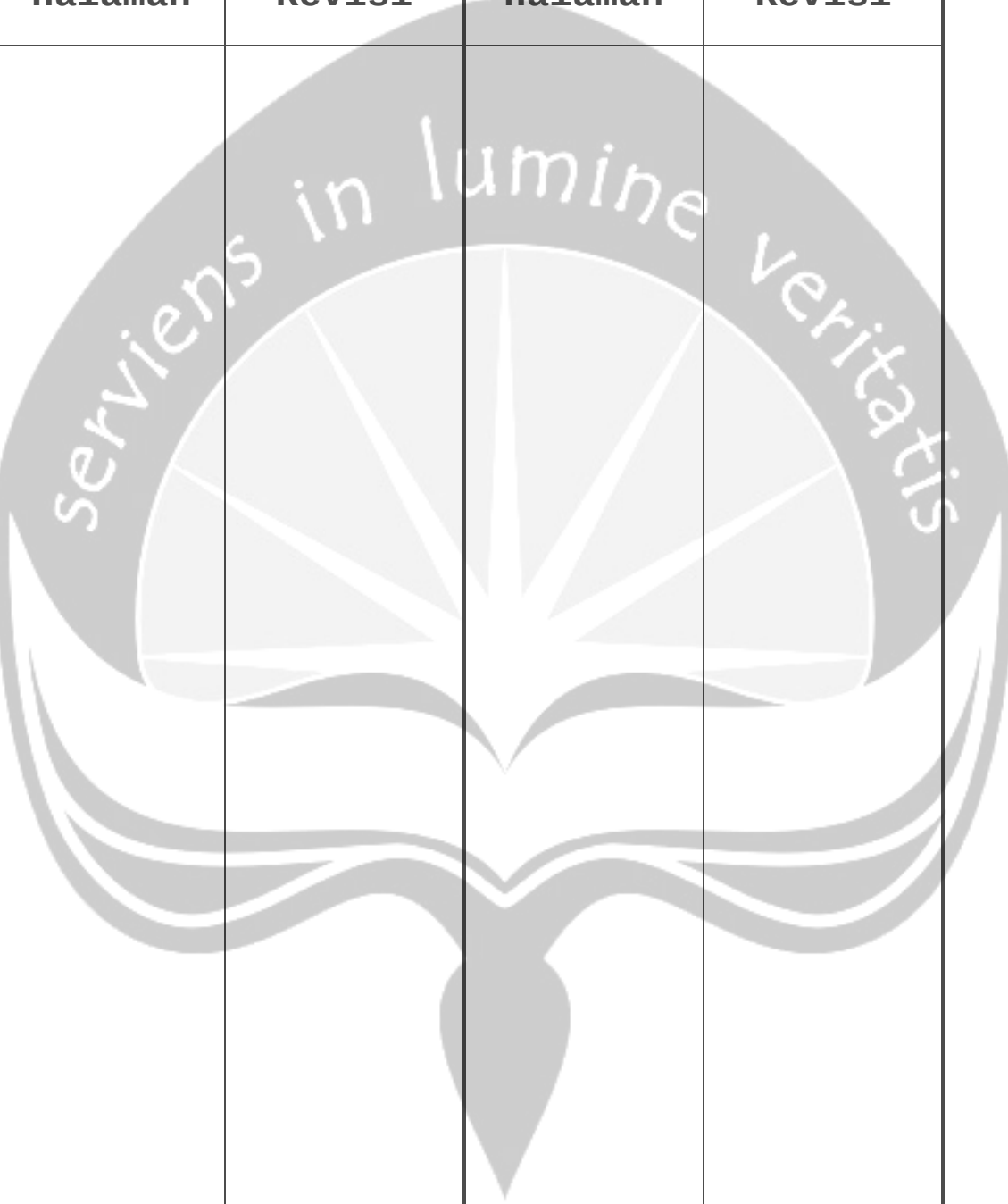
	Program Studi Teknik Informatika Fakultantung Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL - KARITOKI		1/36
		Revisi		20-11-2009

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	8
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk	8
2.2	Fungsi Produk	9
2.3	Karakteristik Pengguna	11
2.4	Batasan-batasan	11
3	Kebutuhan khusus	12
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	12
3.1.1	Antarmuka Pemakai	12
3.1.2	Antarmuka Perangkat Keras	12
3.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak	13
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas	13
3.2.1	Aliran Informasi	13
3.2.1.1	DFD Level 0	13
3.2.1.1.1	Entitas Data	13
3.2.1.1.2	Proses	14
3.2.1.1.3	Topologi	15
3.2.1.2	DFD Level 1 KARITOKI	15
3.2.1.2.1	Entitas Data	15
3.2.1.2.2	Proses	15
3.2.1.2.3	Topologi	16
3.2.1.3	DFD Level 2 Proses Cerita	17
3.2.1.3.1	Entitas Data	17
3.2.1.3.2	Proses	17
3.2.1.3.3	Topologi	18
3.2.2	Deskripsi Proses	22
3.2.2.1	Proses Cerita	22
3.2.2.1.1	Entitas data masukan	22
3.2.2.1.2	Algoritma atau formula dari proses	22
3.2.2.1.3	Entitas data terlibat	22
3.2.2.2	Proses Cerita Yusuf	23
3.2.2.2.1	Entitas data masukan	23
3.2.2.2.2	Algoritma atau formula dari proses	23
3.2.2.2.3	Entitas data terlibat	23
3.2.2.3	Proses fakta Cerita Yunus	23
3.2.2.3.1	Entitas data masukan	23
3.2.2.3.2	Algoritma atau formula dari proses	23
3.2.2.3.3	Entitas data terlibat	23
3.2.2.4	Proses Latihan	27
3.2.2.4.1	Entitas data masukan	27
3.2.2.4.2	Algoritma atau formula dari proses	27
3.2.2.4.3	Entitas data terlibat	27
3.2.2.5	Proses Permainan	27
3.2.2.5.1	Entitas data masukan	27
3.2.2.5.2	Algoritma atau formula dari proses	27
3.2.2.5.3	Entitas data terlibat	27
4	Kamus Data	29



Daftar Gambar

Gambar 1.	DFD Level 0 KARITOKI.....	15
Gambar 2.	DFD Level 1 KaRiTOKi.....	17
Gambar 3.	DFD Level 2 Proses 2 Cerita.....	18
Gambar 4.	DFD Level 2 Proses 4 Permainan.....	19
Gambar 6.	DFD Level 3 Proses 2.1 cerita Yusuf.....	21
Gambar 7.	DFD Level 3 Proses 2.1 cerita Yusuf.....	22

Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiTOKi)

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan Dokumen Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab(KARITOKI) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal, dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak. Dokumen ini digunakan oleh pembangun perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak KARITOKI yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang cerita-cerita dari tokoh Alkitab, sehingga pengetahuan tentang cerita tokoh Alkitab dapat dipelajari cerita tersebut oleh anak-anak berusia 7-11 tahun.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak KaRiToki dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan tentang cerita tokoh-tokoh Alkitab kepada anak-anak yang berusia 7-11 tahun.
2. Menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-11 tahun mengenai pemahaman terhadap cerita-cerita tokoh Alkitab.
3. Menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-11 tahun dengan permainan jigsaw puzzle.

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-KARITOKI-XX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada KaRiTOKi (Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab)
KARITOKI	Perangkat lunak untuk memberikan pengetahuan tentang cerita tokoh Alkitab bagi anak-anak berbasis multimedia.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi <i>output</i> .

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Dina Luwiana. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Informasi Toko Buku(SITB)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2008.
2. P.K, Kressentia Hoes. Aplikasi Pengetahuan Mengenai Pemanasan Global, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Jurusan Teknik Informatika – UAJY.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL tersebut 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 KaRiToki yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi perangkat lunak, karakteristik *user*, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak KaRiToki tersebut.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

KaRiToki adalah perangkat lunak yang dibangun untuk membantu pengguna, terutama anak-anak yang berusia 7-11 tahun dalam memberikan pengenalan cerita tokoh yang ada di Alkitab, dengan tampilan yang mudah dan menarik, menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-11 tahun mengenai pemahaman terhadap cerita tokoh yang ada dalam Alkitab, menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-11 tahun dengan permainan jigsaw puzzle.

Pengguna berinteraksi dengan sistem yang ditampilkan secara interaktif dan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, suara, dan warna yang menarik sehingga diharapkan

perangkat lunak ini dapat berguna sebagai alat bantu dalam mempelajari cerita tokoh Alkitab secara lebih jelas dan nyata.

User berinteraksi dengan sistem yang ditampilkan dalam bentuk halaman *windows*. Secara garis besar, proses diawali dengan melakukan *request* terhadap pilihan proses yang ada untuk menuju ke halaman yang diinginkan.

2.2 Fungsi Produk

KaRiToKi seperti yang telah dijelaskan diatas, merupakan perangkat lunak untuk mengenal cerita tokoh Alkitab dalam aplikasi multimedia sehingga mempermudah dalam memahaminya. Adapun fungsi-fungsi produk perangkat lunak KaRiToKi berdasarkan user adalah sebagai berikut:

1. **Fungsi Halaman Utama (SKPL-KARITOKI-01)** adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman utama KaRiToKi.

2. **Fungsi Cerita(SKPL-KARITOKI-02)** adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita mengenai tokoh yang terdapat di dalam Alkitab. Fungsi cerita meliputi:

2.1 **Fungsi Cerita Yusuf(SKPL-KARITOKI-02-01)** adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita mengenai tokoh Yusuf.

2.1.1 **Fungsi Cerita Yusuf 1 (SKPL-KARITOKI-02-01-01)** adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yusuf masuk penjara.

2.1.2 **Fungsi Cerita Yusuf 2 (SKPL-KARITOKI-02-01-02)** adalah fungsi yang digunakan untuk

menampilkan cerita yusuf dengan judul yusuf menjadi pemimpin.

2.1.3 Fungsi Cerita Yusuf 3 (SKPL-KARITOKI-02-01-03) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yusuf bertemu keluarga.

2.1.4 Fungsi video (SKPL-KARITOKI-02-01-04) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video cerita yusuf dengan judul yusuf di mesir.

2.2 Fungsi Cerita Yunus (SKPL-KARITOKI-02-02) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita mengenai tokoh Yunus.

2.2.1 Fungsi Cerita Yunus 1 (SKPL-KARITOKI-02-02-01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita Yunus dengan judul yunus melarikan diri.

2.2.2 Fungsi Cerita Yunus 1 (SKPL-KARITOKI-02-02-01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan cerita Yunus dengan judul yunus di perut ikan.

3. Fungsi Latihan Soal(SKPL-KARITOKI-03) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan latihan soal mengenai cerita yang sudah disampaikan.

4. Fungsi Permainan(SKPL-KARITOKI-04) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Permainan jigsaw puzzle yang mengenai tokoh cerita. Fungsi permainan meliputi:

4.1 Fungsi puzzle Yusuf(SKPL-KARITOKI-04-01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan puzzle dengan Yusuf sebagai objek gambarnya.

4.2 Fungsi Puzzle Yunus(SKPL-KARITOKI-04-02)) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan puzzle dengan Yunus sebagai objek gambarnya.

5. Fungsi Profil(SKPL-KARITOKI-05) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan profil pembuat dan profil aplikasi yang dibuat.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak KaRiToki ditujukan untuk anak-anak yang berusia 7-11 tahun. Tetapi, jika anak-anak tersebut masih kesulitan dalam mengoperasikan komputer, maka dibutuhkan pendampingan dalam pengoperasiannya.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak KaRiToki tersebut adalah :

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak KaRiToki.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

3. Kebutuhan keandalan

Pembangunan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan *user* dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak KaRiToKi meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

User berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar komputer berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara dengan format program dengan pilihan fungsi dan tampilan informasi pada layar monitor.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak KaRiToKi adalah:

1. PC dengan spesifikasi minimal:

- Prosesor dengan kecepatan 2,40 GHz
- Windows 2000/XP
- Memori 256 MB RAM
- VGA

2. Harddisk 40 G

3. Mouse dan Keyboard

4. Monitor
5. *CD-ROM drive*
6. *Sound Card dan Speaker*

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan perangkat lunak KaRiToKi adalah sebagai berikut :

1. Windows 2000/XP, Vista
 Sumber : *Microsoft*.
 Sebagai sistem operasi komputer.
2. Nama : Adobe Photoshop CS3
 Sumber : Adobe
 Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan gambar – gambar yang digunakan dalam perangkat lunak.
3. Nama : Adobe Flash CS3 Profesional
 Sumber : Adobe
 Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi yang digunakan sebagai elemen multimedia dalam KaRiToKi.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1 Aliran Informasi

3.2.1.1 DFD Level 0

3.2.1.1.1 Entitas Data

Entitas eksternal yang terlibat dalam pembuatan perangkat lunak KaRiToKi (Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab) tersebut adalah *user*, dalam hal ini adalah anak-anak Yang berusia 7-11 tahun yang merupakan entitas yang terlibat

dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak KaRiToKi tersebut.

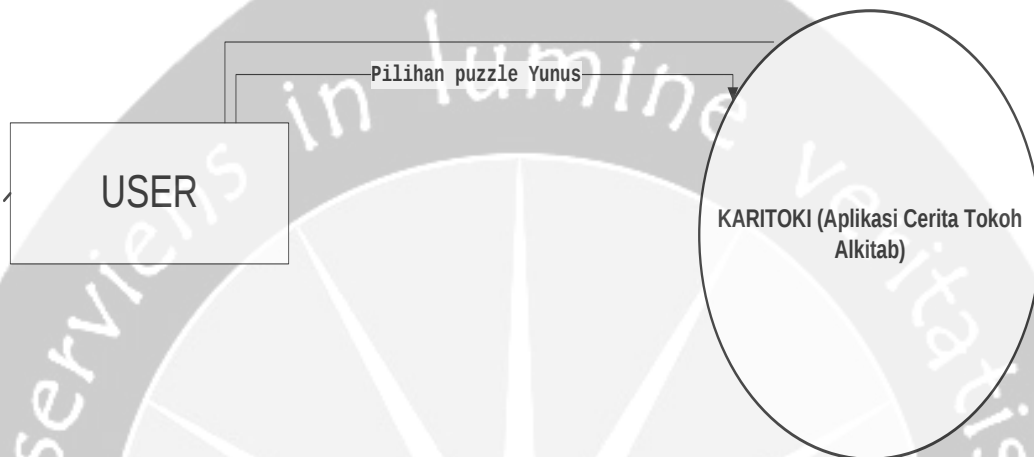
3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak KaRiToKi tersebut adalah sistem akan menerima input data berupa pilihan proses yaitu pilihan proses halaman utama, proses cerita, proses permainan, proses latihan, proses profil. Kemudian sistem akan memberikan tanggapan atau respon kepada *user* berupa:

1. Tampilan awal halaman pembuka dari KaRiToKi.
2. Tampilan cerita untuk menampilkan cerita mengenai tokoh yang terdapat di dalam Alkitab.
3. Tampilan cerita Yusuf untuk menampilkan cerita mengenai tokoh Yusuf.
4. Tampilan cerita Yunus untuk menampilkan cerita mengenai tokoh Yunus.
5. Tampilan latihan soal untuk mengetahui latihan soal mengenai cerita yang sudah disampaikan.
6. Tampilan Permainan untuk menampilkan Permainan jigsaw puzzle yang mengenai tokoh cerita.
7. Tampilan Puzzle Yusuf untuk menampilkan Permainan jigsaw puzzle dengan Yusuf sebagai objek gambarnya.
8. Tampilan Puzzle Yunus untuk menampilkan Permainan jigsaw puzzle dengan Yunus sebagai objek gambarnya.
9. Tampilan Profil untuk menampilkan profil pembuat dan profil aplikasi yang dibuat.

3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak KaRiTOKi dapat dilihat pada Gambar 1 DFD Level 0.



Gambar 1. DFD Level 0 (Diagram Konteks) KARITOKI

3.2.1.2 DFD Level 1 KARITOKI

3.2.1.2.1 Entitas Data

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

3.2.1.2.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 1 mencakup 5 bagian yaitu :

1. Proses Halaman Utama

Proses halaman utama adalah proses untuk memberikan informasi pembuka mengenai perangkat lunak KaRiTOKi.

2. Proses Cerita

Proses Cerita adalah proses untuk memberikan cerita singkat mengenai tokoh cerita Alkitab yang meliputi :

a. Proses Cerita yusuf

Proses cerita Yusuf adalah proses untuk menampilkan cerita tentang tokoh Yusuf dalam Alkitab.

b. Proses Cerita Yunus

Proses cerita Yunus adalah proses untuk menampilkan cerita tentang tokoh Yunus dalam Alkitab.

3. Proses Latihan Soal

Proses latihan adalah proses untuk menampilkan latihan mengenai cerita yang sudah disampaikan.

4. Proses Permainan

Proses Permainan adalah proses untuk menampilkan Permainan jigsaw puzzle dengan tokoh cerita sebagai objek gambarnya yang meliputi :

a. Proses Puzzle Yusuf

Proses puzzle Yusuf adalah proses untuk menampilkan permainan puzzle dengan Yusuf sebagai objek gambarnya.

b. Proses Puzzle Yunus

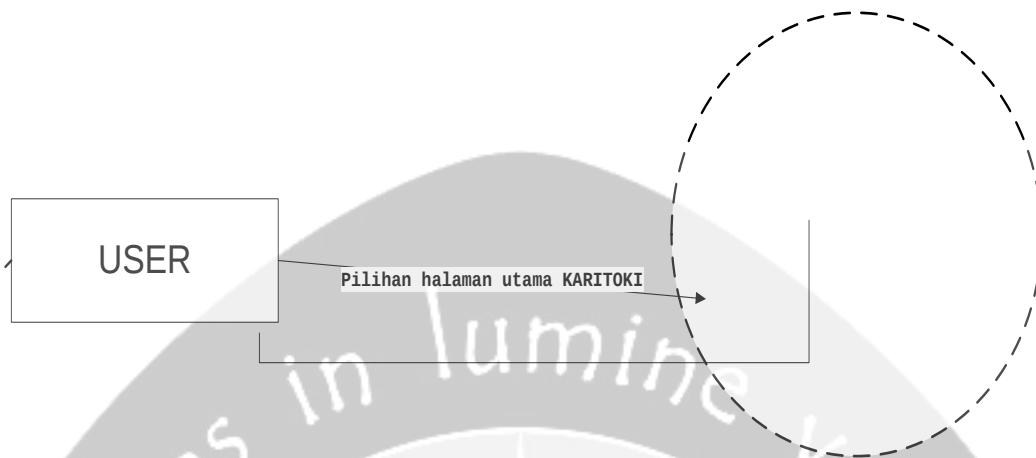
Proses puzzle Yusuf adalah proses untuk menampilkan permainan puzzle dengan Yunus sebagai objek gambarnya.

5. Proses Profil

Proses Profil adalah proses untuk menampilkan profil pembuat dan juga profil aplikasi yang dibuat.

3.2.1.2.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak KaRiTOKi dapat dilihat pada Gambar 2 DFD Level 1.



Gambar 2. DFD Level 1 (Diagram Konteks) KARITOKI

3.2.1.3 DFD Level 2 Proses 2 Cerita

3.2.1.3.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 proses 2 cerita adalah proses untuk menampilkan cerita mengenai tokoh yang terdapat di dalam Alkitab.

3.2.1.3.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 proses 2 cerita adalah untuk menampilkan cerita mengenai tokoh yang terdapat di dalam Alkitab, prosesnya yaitu:

1. Proses Cerita Yusuf

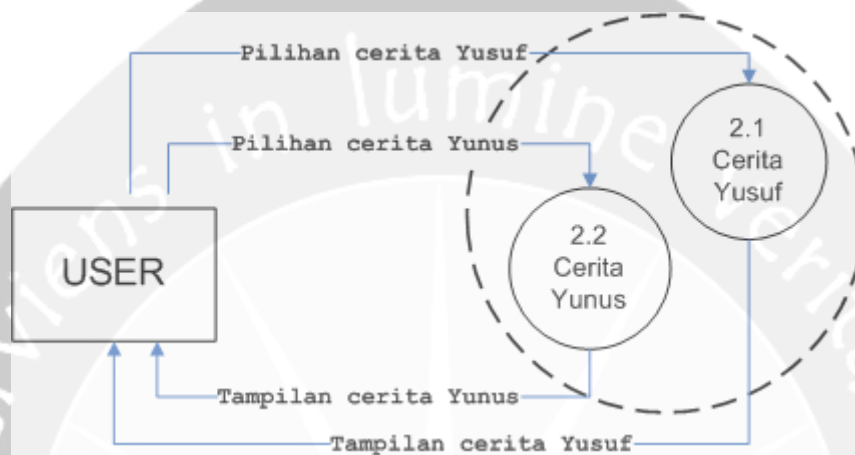
Proses cerita Yusuf adalah proses untuk untuk menampilkan cerita mengenai tokoh Yusuf.

2. Proses Cerita Yunus

Proses cerita Yunus adalah proses untuk menampilkan cerita mengenai tokoh Yunus.

3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak KaRiTOKi dapat dilihat pada Gambar 3 DFD Level 2 proses 2 cerita.



Gambar 3. DFD Level 2 Proses 2 Cerita

3.2.1.4 DFD Level 2 Proses 4 Permainan

3.2.1.4.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 proses 4 permainan adalah proses untuk menampilkan permainan dengan tokoh Alkitab sebagai objek gambarnya.

3.2.1.4.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 proses 4 permainan adalah untuk menampilkan permainan dengan objek tokoh cerita dalam Alkitab, prosesnya yaitu:

1. Proses Puzzle Yusuf

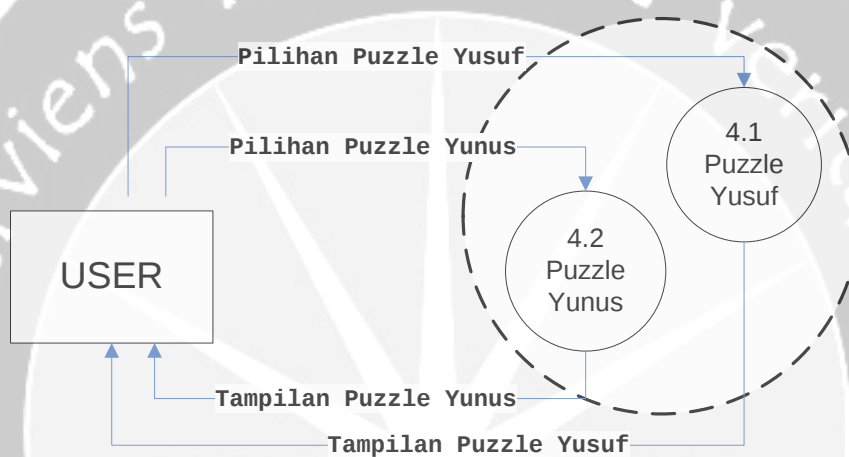
Proses puzzle Yusuf adalah proses untuk untuk menampilkan puzzle dengan objek gambar Yusuf.

2. Proses Cerita Yunus

Proses bencana alam adalah proses untuk menampilkan puzzle dengan objek gambar Yunus.

3.2.1.4.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak KaRiTOKi dapat dilihat pada Gambar 4 DFD Level 2 proses 4 Permainan.



Gambar 4. DFD Level 2 Proses 4 Permainan

3.2.1.5 DFD Level 3 Proses 2.1 Cerita Yusuf

3.2.1.5.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 3 proses 2.1 cerita Yusuf adalah proses untuk menampilkan cerita sesuai dengan judul dan juga terdapatnya video.

3.2.1.5.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses 2.1 cerita yusuf adalah untuk menampilkan cerita yusuf sesuai judul ceritanya, prosesnya yaitu:

1. Proses Cerita Yusuf 1

Proses Cerita Yusuf 1 adalah proses untuk untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yusuf masuk penjara.

2. Proses Cerita Yusuf 2

Proses Cerita Yusuf 2 adalah proses untuk untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yusuf menjadi pemimpin.

3. Proses Cerita Yusuf 3

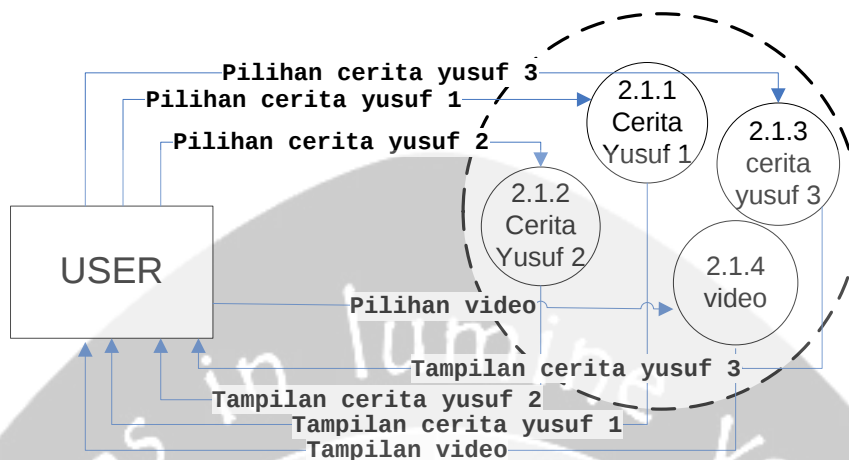
Proses Cerita Yusuf 3 adalah proses untuk untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yusuf bertemu keluarga.

4. Proses video

Proses video adalah proses untuk untuk menampilkan video cerita yusuf dengan judul yusuf bertemu keluarga.

3.2.1.5.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak KaRiTOKi dapat dilihat pada Gambar 5 DFD Level 3 proses 2.1 Cerita Yusuf.



Gambar 6. DFD Level 3 Proses 2.1 cerita Yusuf

3.2.1.6 DFD Level 3 Proses 2.2 Cerita Yunus

3.2.1.6.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 3 proses 2.1 cerita Yusuf adalah proses untuk menampilkan cerita sesuai dengna judul.

3.2.1.6.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses 2.2 cerita yunus adalah untuk menampilkan cerita yunus sesuai judul ceritanya, prosesnya yaitu:

1. Proses Cerita yunus 1

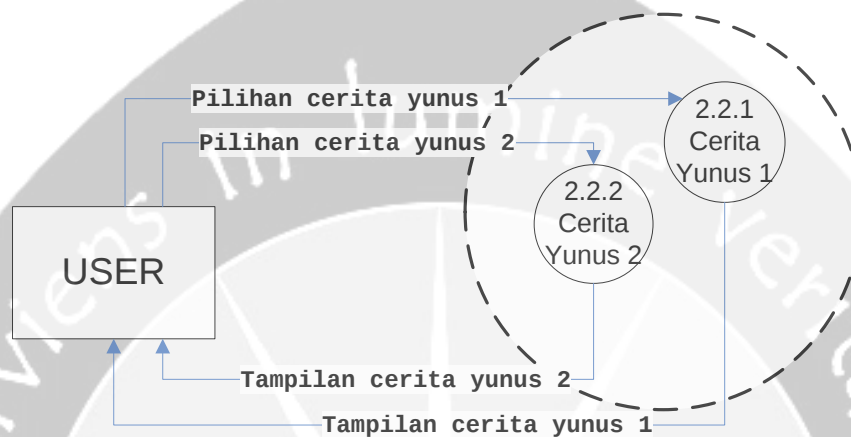
Proses Cerita yunus 1 adalah proses untuk untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yunus melarikan diri.

2. Proses Cerita yunus 2

Proses Cerita yunus 2 adalah proses untuk untuk menampilkan cerita yusuf dengan judul yunus dalam perut ikan.

3.2.1.6.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak KaRiTOKi dapat dilihat pada Gambar 6 DFD Level 3 proses 2.2 Cerita Yunus.



Gambar 7. DFD Level 3 Proses 2.1 cerita Yusuf

3.2.2 Deskripsi Proses

3.2.2.1 Proses Cerita

3.2.2.1.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita yaitu pilihan proses tentang cerita.

3.2.2.1.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih proses cerita kemudian akan muncul materi mengenai cerita berupa suara, teks, gambar, dan animasi.

3.2.2.1.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah materi mengenai cerita.

3.2.2.2 Proses Cerita Yusuf

3.2.2.2.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses Cerita Yusuf yaitu pilihan proses cerita Yusuf.

3.2.2.2.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita Yunus, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita Yunus berupa suara, teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.2.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita Yusuf.

3.2.2.3 Proses Cerita Yunus

3.2.2.3.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita Yunus yaitu pilihan proses cerita Yunus.

3.2.2.3.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita Yunus, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita Yunus berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.3.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita Yunus.

3.2.2.4 Proses Cerita Yusuf 1

3.2.2.4.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita yusuf 1 yaitu pilihan proses cerita yusuf 1.

3.2.2.4.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita yusuf, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita yusuf berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.4.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita yusuf 1.

3.2.2.5 Proses Cerita yusuf 2

3.2.2.5.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita yusuf 2 yaitu pilihan proses cerita yusuf 2.

3.2.2.5.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita yusuf 2, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita yusuf 2 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.5.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita yusuf 2.

3.2.2.6 Proses Cerita yusuf 3

3.2.2.6.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita yusuf 3 yaitu pilihan proses cerita yusuf 3.

3.2.2.6.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita yusuf 3, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita yusuf 3 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.6.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita yusuf 3.

3.2.2.7 Proses video

3.2.2.7.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses video yusuf yaitu pilihan proses video yusuf.

3.2.2.7.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih video, kemudian akan muncul informasi materi mengenai video berupa gambar, suara dan animasi.

3.2.2.7.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai video.

3.2.2.8 Proses Cerita yunus 1

3.2.2.8.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita yusuf 2 yaitu pilihan proses cerita yunus 1.

3.2.2.8.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita yunus 1, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita yunus 1 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.8.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita yunus 1.

3.2.2.9 Proses Cerita yunus 2

3.2.2.9.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses cerita yunus 2 yaitu pilihan proses cerita yunus 2.

3.2.2.9.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih cerita Yunus 2, kemudian akan muncul informasi materi mengenai cerita Yunus 2 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.9.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai cerita yunus 2.

3.2.2.10 Proses Latihan Soal

3.2.2.10.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses latihan soal yaitu pilihan proses latihan soal.

3.2.2.10.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan latihan soal, kemudian akan muncul informasi soal mengenai cerita tokoh Alkitab berupa teks, gambar.

3.2.2.10.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi soal mengenai cerita tokoh Alkitab.

3.2.2.11 Proses Permainan

3.2.2.11.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses Permainan yaitu pilihan proses Permainan jigsaw puzzle.

3.2.2.11.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan Permainan, kemudian akan muncul permainan puzzle dengan objeknya tokoh dalam cerita berupa gambar.

3.2.2.11.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi permainan.

3.2.2.12 Proses Puzzle Yusuf

3.2.2.12.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses puzzle Yusuf yaitu pilihan proses puzzle Yusuf.

3.2.2.12.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan puzzle Yusuf, kemudian akan muncul permainan puzzle yang objeknya menggunakan gambar tokoh Yusuf berupa gambar.

3.2.2.12.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah data puzzle Yusuf.

3.2.2.13 Proses Puzzle Yunus

3.2.2.13.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses puzzle Yusuf yaitu pilihan proses puzzle Yunus.

3.2.2.13.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan puzzle Yusuf, kemudian akan muncul permainan puzzle yang objeknya menggunakan gambar tokoh Yunus berupa gambar.

3.2.2.13.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah data puzzle Yusuf.

3.2.2.14 Proses Profil

3.2.2.14.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses puzzle Yusuf yaitu pilihan proses profil.

3.2.2.14.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan profil, kemudian akan muncul informasi profil mengenai pembuat dan aplikasi yang dibuat berupa teks, gambar.

3.2.2.14.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi profil mengenai pembuat dan aplikasi yang dibuat.

4 Spesifikasi data KaRiToKi

4.1. Konstruksi data KaRiToKi

Tipe record dalam konstruksi data KaRiToKi adalah :

- a. Data Soal (berisi soal pilihan ganda, suara soal pilihan ganda, pilihan jawaban, jawabannya)
- b. Data PuzzleGambar (berisi gambar puzzle, pilihan jawaban gambar, dan jawabannya)

5 Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

Nama Data: Pilihan cerita
Deskripsi: Pilihan proses tentang cerita yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Proses Tentang informasi singkat cerita
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita
Deskripsi: Tampilan proses informasi singkat cerita yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses cerita

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yusuf

Deskripsi: Pilihan proses cerita Yusuf yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses cerita Yusuf

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yusuf

Deskripsi: Tampilan proses cerita Yusuf yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Cerita

Ke : *User*

Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yusuf

Deskripsi: Pilihan proses cerita Yusuf yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses cerita Yusuf

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yusuf

Deskripsi: Tampilan proses cerita Yusuf yang

dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Cerita
Ke : *User*
Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yusuf 1
Deskripsi: Pilihan proses cerita Yusuf 1 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Proses cerita Yusuf 1
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yusuf 1
Deskripsi: Tampilan proses cerita Yusuf 1 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Cerita yusuf
Ke : *User*
Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yusuf 2
Deskripsi: Pilihan proses cerita Yusuf yang
dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Proses cerita Yusuf 2
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yusuf 3
Deskripsi: Tampilan proses cerita Yusuf 3 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Cerita yusuf
Ke : *User*

Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yusuf 3
Deskripsi: Pilihan proses cerita Yusuf 3 yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Proses cerita Yusuf 3
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan video
Deskripsi: Tampilan proses video cerita Yusuf yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Cerita yusuf
Ke : *User*
Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yunus
Deskripsi: Pilihan proses cerita Yunus yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Proses cerita Yunus
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yunus
Deskripsi: Tampilan proses cerita Yunus yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Cerita
Ke : *User*
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yunus 1

Deskripsi: Pilihan proses cerita Yunus yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses cerita Yunus 1

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yunus 1

Deskripsi: Tampilan proses cerita Yunus yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Cerita yunus

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan cerita Yunus 2

Deskripsi: Pilihan proses cerita Yunus yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses cerita Yunus 2

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan cerita Yunus 2

Deskripsi: Tampilan proses cerita Yunus 2 yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Cerita yunus

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan latihan soal

Deskripsi: Pilihan proses latihan soal yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses latihan soal

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan latihan soal

Deskripsi: Tampilan proses latihan soal yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses latihan soal

Ke : *User*

Struktur Data: .xml

Nama Data: Pilihan Permainan

Deskripsi: Pilihan proses Permainan yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses Permainan

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan permainan

Deskripsi: Tampilan proses permainan yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses permainan

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan puzzle Yusuf

Deskripsi: Pilihan proses puzzle Yusuf yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses puzzle Yusuf

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan puzzle Yusuf

Deskripsi: Tampilan proses puzzle Yusuf yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Permainan

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan puzzle Yunus

Deskripsi: Pilihan proses puzzle Yunus yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses puzzle Yunus

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan puzzle Yunus

Deskripsi: Tampilan proses puzzle Yunus yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Permainan

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan Profil

Deskripsi: Pilihan proses Profil yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses Profil

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Profil

Deskripsi: Tampilan proses Profil yang dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses Profil

Ke : *User*
Struktur Data: .fla





**LAMPIRAN II:
DPPL - KaRiTOKi**

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToki)

**Untuk :
Tugas Akhir (Skripsi)**

**Dipersiapkan oleh:
Dina Luwiana / 05 07 04749**

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL - KaRiToki		1/59
		Revisi		

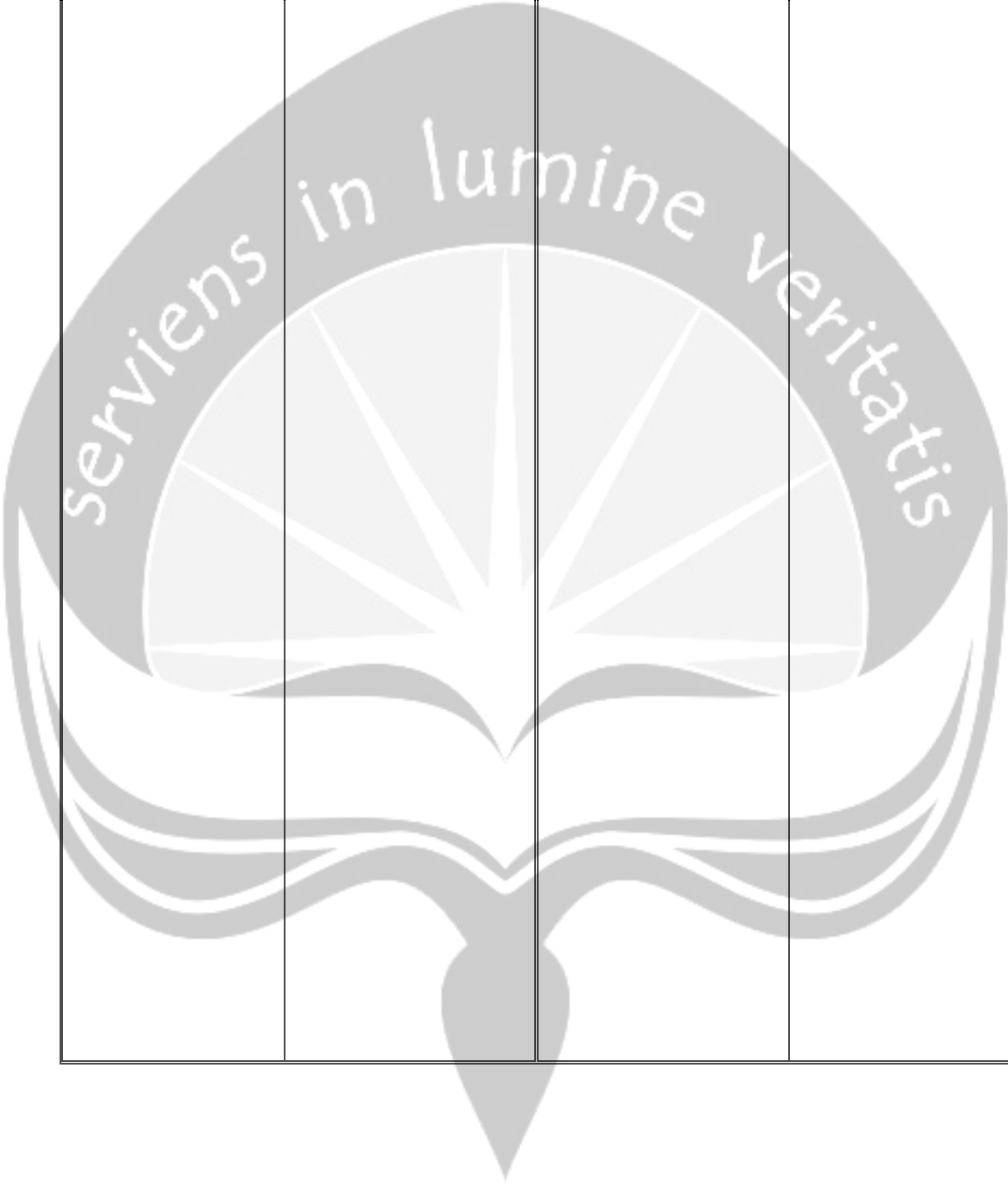
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KaRiToki	1/59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1. Pendahuluan	7
1.1. Tujuan	7
1.2. Ruang Lingkup	7
1.3. Definisi Akronim dan Singkatan	7
1.4. Referensi	8
1.5. Deskripsi Umum	8
2. Rancangan Arsitektur	9
3. Deskripsi Perancangan Modul dan fungsional	9
3.1. Deskripsi Antarmuka Halaman Pembuka	9
3.2. Deskripsi Antarmuka Halaman Utama	10
3.3. Halaman Cerita	12
3.4. Deskripsi Antarmuka Halaman Latihan Soal	14
3.5. Deskripsi Antarmuka Permainan	19
3.6. Deskripsi Antarmuka Profil	21
3.7. Deskripsi Antarmuka Permainan Puzzle Yusuf	22
3.8. Deskripsi Antarmuka Permainan Puzzle Yunus	29
3.9. Deskripsi Antarmuka Review Nilai Latihan Soal	37
3.10. Deskripsi Antarmuka cerita yusuf	38
3.11. Deskripsi Antarmuka Menu Cerita Yusuf ..	39
3.12. Deskripsi Antarmuka Video Cerita Yusuf .	41
3.13. Deskripsi Antarmuka Yusuf Masuk Penjara	42
3.14. Deskripsi Halaman Animasi Cerita Yusuf 1	43
3.15. Deskripsi Antarmuka Yusuf Menjadi Pemimpin	45

3.16. Deskripsi Halaman Animasi Cerita Yusuf 2	46
3.17. Deskripsi Antarmuka Yusuf Bertemu Keluarga	47
3.18. Deskripsi Animasi cerita Yusuf 3	49
3.19. Deskripsi Antarmuka Cerita Yunus	50
3.20. Deskripsi Antarmuka menu Cerita Yunus	52
3.21. Deskripsi Antarmuka Yunus Melarikan Diri	53
3.22. Deskripsi Halaman Animasi Cerita Yunus 1	54
3.23. Deskripsi Antarmuka Yunus Dalam Perut Ikan	56
3.24. Deskripsi Halaman Animasi cerita Yunus 2	57

Daftar Gambar

DPPL-GBR-01. Arsitektur Aplikasi KaRiToKi.....	9
DPPL-GBR-02. Antarmuka Halaman Pembuka.....	10
DPPL-GBR-03. Antarmuka Halaman Utama.....	11
DPPL-GBR-04. Antarmuka Halaman Cerita.....	13
DPPL-GBR-05. Antarmuka Halaman Latihan Soal.....	14
DPPL-GBR-06. Antarmuka Permainan.....	20
DPPL-GBR-07. Antarmuka Profil.....	21
DPPL-GBR-08. Antarmuka Permainan Puzzle Yusuf.....	23
DPPL-GBR-09. Antarmuka Permainan Puzzle Yunus.....	29
DPPL-GBR-10. Antarmuka Review Nilai Latihan Soal....	33
DPPL-GBR-11. Antarmuka Cerita Yusuf.....	35
DPPL-GBR-12. Antarmuka Menu Cerita Yusuf.....	36
DPPL-GBR-13. Antarmuka Video Cerita Yusuf.....	38
DPPL-GBR-14. Antarmuka Yusuf masuk Penjara.....	42
DPPL-GBR-15. Halaman Animasi Cerita Yusuf 1.....	44
DPPL-GBR-16. Antarmuka Yusuf Menjadi Pemimpin.....	45
DPPL-GBR-17. Halaman Animasi Cerita Yusuf 2.....	46
DPPL-GBR-18. Antarmuka Yusuf Bertemu Keluarga.....	48
DPPL-GBR-19. Halaman Animasi Cerita Yusuf 3.....	49
DPPL-GBR-20. Antarmuka Cerita Yunus.....	51
DPPL-GBR-21. Antarmuka Menu cerita Yunus.....	52
DPPL-GBR-22. Antarmuka Yunus Melarikan Diri.....	53
DPPL-GBR-23. Halaman Animasi cerita Yunus 1.....	55
DPPL-GBR-24. Antarmuka Yunus Dalam Perut Ikan.....	56
DPPL-GBR-25. Halaman Animasi Cerita YUnus 2.....	58

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Deskripsi perancangan perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab(KARITOKI) yang akan dibangun. Dokumen DPPL ini digunakan sebagai acuan dalam implementasi perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2. Ruang Lingkup

Perangkat Lunak KaRiToki dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan tentang cerita tokoh-tokoh Alkitab kepada anak-anak yang berusia 7-11 tahun.
2. Menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-11 tahun mengenai pemahaman terhadap cerita-cerita tokoh Alkitab.
3. Menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-11 tahun dengan permainan jigsaw puzzle.

1.3. Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

1. DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga *Software Design Description* (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dibangun.
2. KaRiToki adalah Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab, merupakan perangkat lunak yang akan dibuat.

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KaRiToki	7/59
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. Dina Luwiana. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Informasi Toko Buku(SITB). Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2008.
2. P.K, Kressentia Hoes. Aplikasi Pengetahuan Mengenai Pemanasan Global, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika – UAJY.

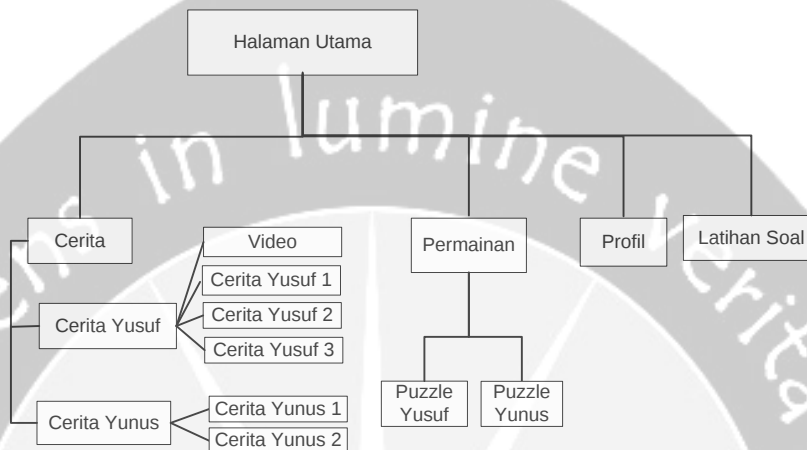
1.5. Deskripsi Umum

Secara umum dokumen DPPL ini tersebut dibagi atas dua bagian yaitu :

1. Penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen DPPL ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, deskripsi, referensi, dan deskripsi umum, rancangan arsitektur.
2. Deskripsi dekomposisi perangkat lunak KaRiToKi yang akan dikembangkan, mencakup dekomposisi data dan dekomposisi modul dari perangkat lunak KaRiToKi.
3. Deskripsi perancangan antar muka dan fungsional dari masing-masing form yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak KaRiToKi ini.

2. Dekomposisi Modul

2.1 Rancangan Arsitektur



Gambar 1. Arsitektur Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab
(KaRiToKi)

3. Deskripsi Perancangan Modul dan Fungsional

Deskripsi antarmuka modul ini menjelaskan tentang bentuk antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibuat.

3.1. Deskripsi Antarmuka Halaman Pembuka

Antarmuka halaman pembuka merupakan halaman pembuka dari KaRiToKi (Gambar 2). Terdiri dari animasi nama aplikasi, gambar buku, tombol keluar, serta tombol masuk untuk memulai aplikasi KaRiToKi.



Gambar 2. Antarmuka Halaman Pembuka

3.1.1. Deskripsi Tombol Masuk

Merupakan tombol untuk masuk ke halaman utama KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
msk_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(3);
};
```

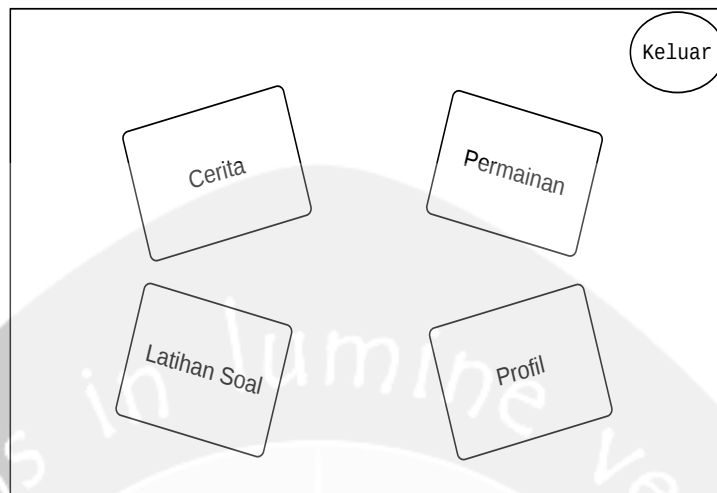
3.1.2. Deskripsi Tombol Keluar

Merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {
    fscommand("quit", "true");
};
```

3.2. Deskripsi Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka halaman utama merupakan halaman utama dari KaRiToKi (Gambar 3). Terdiri dari tombol cerita, tombol latihan soal, tombol permainan serta tombol profil.



Gambar 3. Antarmuka Halaman Utama

3.2.1. Deskripsi Tombol Cerita

Tombol cerita merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan menu cerita. Dimana secara prosedural :

```
cerita_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(11);
};
```

3.2.2. Deskripsi Tombol Latihan Soal

Tombol latihan soal merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan latihan soal. Dimana secara prosedural :

```
latihan_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(4);
};
```

3.2.3. Deskripsi Tombol Permainan

Tombol permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan menu permainan. Dimana secara prosedural :

```
permainan_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(5);  
};
```

3.2.4. Deskripsi Tombol Profil

Tombol profil merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan profil pembuat dan menampilkan ucapan terima kasih. Dimana secara prosedural :

```
profil_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(10);  
};
```

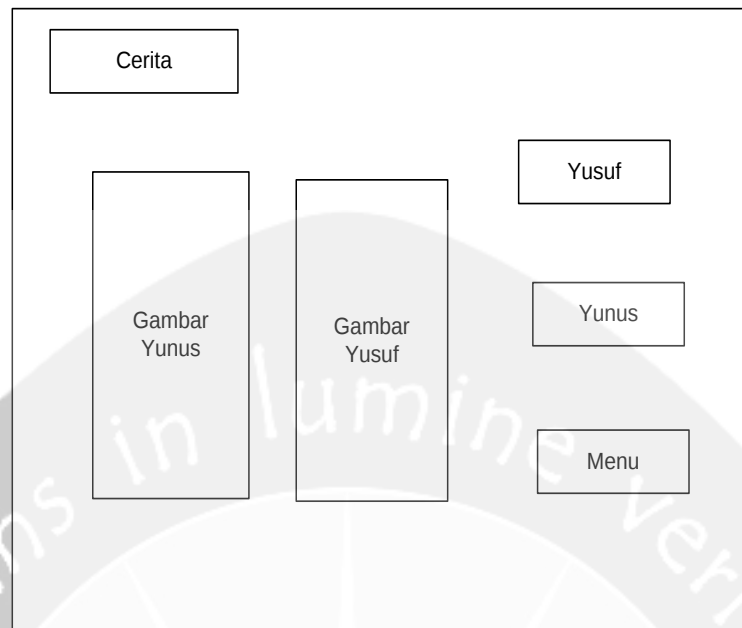
3.2.2. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {  
    fscommand("quit", "true");  
};
```

3.3. Deskripsi Antarmuka Halaman Cerita

Antarmuka halaman cerita merupakan menu cerita dari KaRiToKi (Gambar 4). Terdiri dari teks cerita, gambar yunus, gambar yusuf, tombol yusuf, tombol yunus, serta tombol menu.



Gambar 4. Antarmuka Halaman Cerita

3.3.1. Deskripsi Tombol Yusuf

Tombol yusuf merupakan tombol untuk ke menu yusuf dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
yusuf_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(12);
};
```

3.3.2. Deskripsi Tombol Yunus

Tombol yunus merupakan tombol untuk ke menu yunus dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
yunus_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(33);
};
```

3.3.3. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol untuk ke menu halaman utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
home_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(3);  
};
```

3.4. Deskripsi Antarmuka Halaman Latihan Soal

Antarmuka halaman latihan soal merupakan antarmuka yang berisi pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda mengenai cerita (Gambar 5). Terdiri dari teks latihan soal, nomor, nomer soal, pertanyaan, tombol A, tombol B, tombol C, jawaban A, jawaban B, jawaban C, tombol menu utama, serta tombol keluar.

The image shows a software interface for a practice question page. It features a main window titled 'Latihan Soal'. In the top right corner, there are two buttons: 'Menu Utama' and 'Keluar'. Below the title bar, on the left, are two labels: 'No.' and 'Nomer soal'. To their right is a large rectangular text area labeled 'Pertanyaan'. At the bottom of the window, there are three options labeled 'A', 'B', and 'C', each enclosed in a circle. To the right of each option is a rectangular button labeled 'Jawaban A', 'Jawaban B', and 'Jawaban C' respectively.

Gambar 5. Antarmuka Halaman latihan soal

3.4.1. Deskripsi Latihan Soal

Antarmuka latihan soal merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan pertanyaan secara random, total pertanyaannya adalah 5.

Secara procedural :

Deskripsi random (acak)

```
Array.prototype.acak = function() {  
    for (i=0; i<this.length; i++) {  
        var aduk = this[i];  
        var aduk2 = random(this.length);  
        this[i] = this[aduk2];  
        this[aduk2] = aduk;  
    }  
};  
var kom_soal = [];  
var kom_tanya = [];  
var kom_jawab_a = [];  
var kom_jawab_b = [];  
var kom_jawab_c = [];  
var kom_jawab = [];  
var jawab_ku;  
var no_soal;  
var total_soal;  
var batas_soal;  
clearInterval(_root.bersih);
```

Deskripsi tombol a

```
tombol_a.onRelease = function() {  
    jawab_ku = "a";  
    cek_jawab();  
    no_soal++;  
    tampilkansoal(no_soal);  
};
```

Tombol A merupakan tombol yang digunakan untuk menjawab pertanyaan jawaban A. Ketika tombol A ditekan maka sistem akan mengecek jawaban dan menampilkan soal berikutnya.

Deskripsi tombol b

```
tombol_b.onRelease = function() {  
    jawab_ku = "b";  
    cek_jawab();  
    no_soal++;  
    tampilkansoal(no_soal);  
};
```

Tombol B merupakan tombol yang digunakan untuk menjawab pertanyaan jawaban B. Ketika tombol B ditekan maka sistem akan mengecek jawaban dan menampilkan soal berikutnya.

Deskripsi tombol c

```
tombol_c.onRelease = function() {  
    jawab_ku = "c";  
    cek_jawab();  
    no_soal++;  
    tampilkansoal(no_soal);  
};
```

Tombol C merupakan tombol yang digunakan untuk menjawab pertanyaan jawaban C. Ketika tombol C ditekan maka sistem akan mengecek jawaban dan menampilkan soal berikutnya.

Deskripsi load data XML

```
dataku = new XML();  
dataku.ignoreWhite = true;  
dataku.load("../XML/latihan_soal.xml");  
dataku.onLoad = function() {  
    batas_soal = dataku.firstChild.attributes.jml;  
    total_soal = dataku.firstChild.childNodes.length;  
    soal_txt.text = "0";  
    benar = 0;  
    for (i=0; i<_root.total_soal; i++) {  
        kom_soal[i] = i;  
    }  
    kom_soal.acak();  
    for (j=0; j<batas_soal; j++) {
```

```

        kom_tanya[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[0].child
dNodes[0].toString();
        kom_jawab_a[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[1].child
dNodes[0].nodeValue;
        kom_jawab_b[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[2].child
dNodes[0].nodeValue;
        kom_jawab_c[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[3].child
dNodes[0].nodeValue;
        //_root.kom_jawab_d[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[4].child
dNodes[0].nodeValue;
        kom_jawab[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[4].child
dNodes[0].nodeValue;
        //_root.kom_pic[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[6].child
dNodes[0].nodeValue;
        kom_suara[j] =
dataku.firstChild.childNodes[_root.kom_soal[j]].childNodes[5].child
dNodes[0].nodeValue;
    }
    tampilkansoal(0);
};

```

Deskripsi menampilkan soal dari array

```

function tampilkansoal(x):Void {
    clearInterval(bersih);
    bersih = setInterval(counter, 1000);
    if (x<kom_tanya.length) {

        soal_txt.text = kom_tanya[x];
        jawaban_a.text = kom_jawab_a[x];
        jawaban_b.text = kom_jawab_b[x];
        jawaban_c.text = kom_jawab_c[x];
        jawaban = kom_jawab[x];
    }
}

```

```

        no_soal = x;
        nomor_txt.text = x+1;
        nilai_txt.text = x+1;
    } else {
        //hitung nilai
        hitung_nilai();
        gotoAndStop(8);
    }
}

```

Deskripsi pengecekan jawaban

```

function cek_jawab():Void {
    //bandingkan jawaban
    if (jawab_ku == jawaban) {
        benar = benar+1;
        //respon suara benar
        responku = "./sound/tombol/benar.mp3";
        respon_mc = new Sound();
        respon_mc.loadSound(_root.responku,true);
        respon_mc.setVolume(60);
    } else {
        //respon suara salah
        responku = "./sound/tombol/salah.mp3";
        respon_mc = new Sound();
        respon_mc.loadSound(_root.responku,true);
        respon_mc.setVolume(60);
    }
}

```

Pada pengecekan jawaban jika jawaban yang dipilih benar maka akan terdapat respon suara benar dan jika jawaban yang dipilih salah maka terdapat respon suara salah.

Deskripsi penghitungan nilai akhir

```

function hitung_nilai():Void {
    nilai_hasil = Math.ceil((10/kom_tanya.length)*benar);
}

```

Untuk penghitungan nilai akhir tiap 1 soal yang benar nilainya adalah 2 yang diperoleh dari 10 dibagi jumlah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KaRiToKi	18/59
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		

pertanyaan, kemudian dikalikan dengan jumlah jawaban yang benar maka akan diperoleh nilai akhir.

3.4.2. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {  
    fscommand("quit", "true");  
};
```

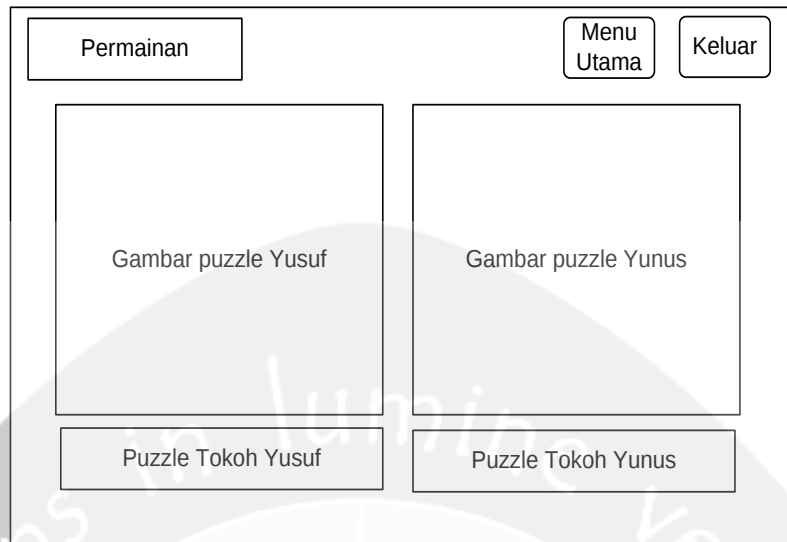
3.4.3. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol ke menu utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
home_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(3);  
};
```

3.5. Deskripsi Antarmuka Permainan

Antarmuka halaman permainan merupakan antarmuka yang berisi permainan puzzle (Gambar 6). Terdiri dari teks permainan, gambar puzzle yusuf, gambar puzzle yunus, tombol puzzle tokoh yusuf, tombol puzzle tokoh yunus, tombol menu utama, serta tombol keluar.



Gambar 6. Gambar Antarmuka Permainan

3.5.1. Deskripsi Tombol Puzzle Tokoh Yusuf

Antarmuka tombol puzzle tokoh yusuf merupakan tombol ke menu puzzle yusuf.

Secara procedural :

```
puzzleYusuf_btn.onRelease = function() {
    _root.gotoAndStop(6);
};
```

3.5.2. Deskripsi Tombol Puzzle Tokoh Yunus

Antarmuka tombol puzzle tokoh yunus merupakan tombol ke menu puzzle yunus.

Secara procedural :

```
puzzleYunus_btn.onRelease = function() {
    _root.gotoAndStop(7);
};
```

3.5.3. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {
    fscommand("quit", "true");
};
```

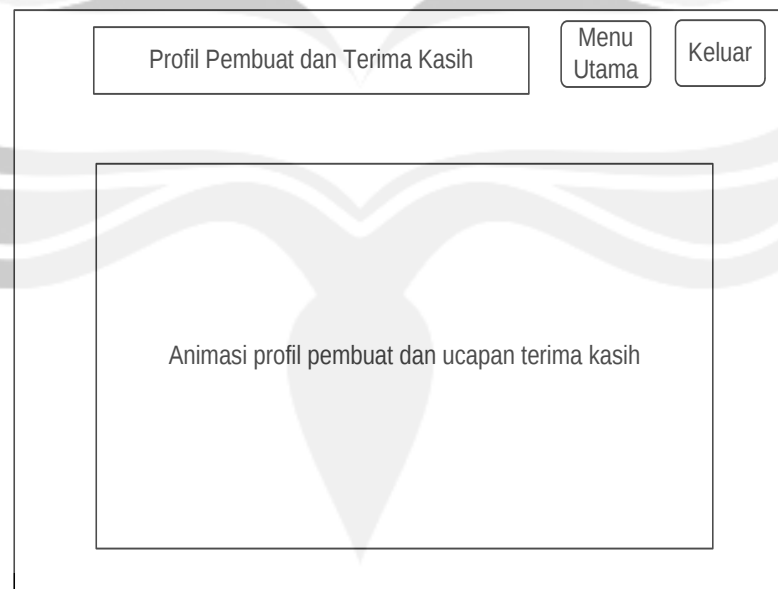
3.5.4. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol ke menu utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
home_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(3);
};
```

3.6. Deskripsi Antarmuka Profil

Antarmuka halaman profil merupakan antarmuka yang berisi profil pembuat dan ucapan terima kasih (Gambar 7). Terdiri dari teks profil dan terima kasih, animasi profil pembuat dan ucapan terima kasih, tombol menu utama, serta tombol keluar.



Gambar 7. Gambar Antarmuka Profil

3.6.1. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {  
    fscommand("quit", "true");  
};
```

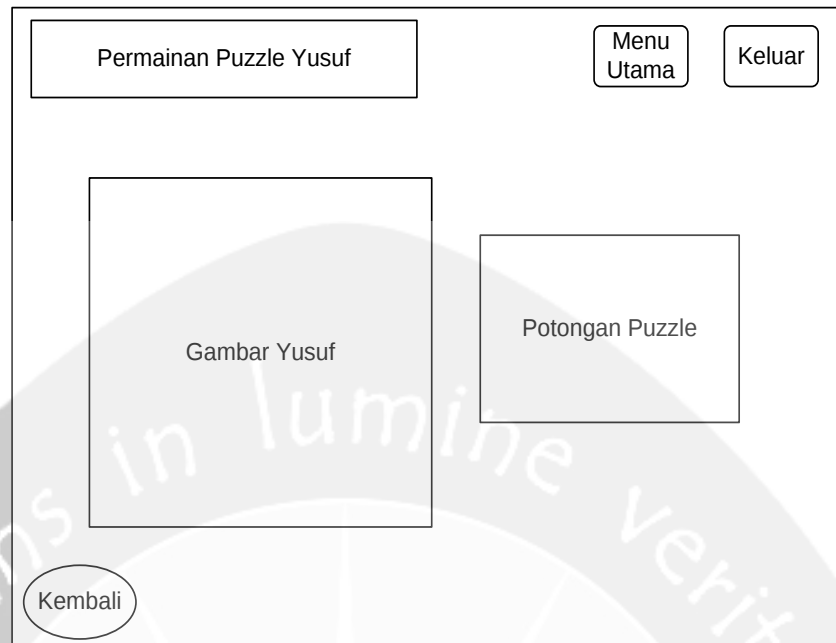
3.6.2. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol ke menu utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
home_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(3);  
};
```

3.7. Deskripsi Antarmuka Permainan Puzzle Yusuf

Antarmuka halaman permainan puzzle yusuf merupakan antarmuka yang berisi permainan puzzle untuk gambar yusuf (Gambar 8). Terdiri dari teks permainan puzzle yusuf, gambar yusuf, potongan puzzle, tombol kembali, tombol menu utama, serta tombol keluar.



Gambar 8. Gambar Antarmuka Permainan Puzzle Yusuf

3.7.1. Deskripsi Puzzle Yusuf

Antarmuka puzzle yusuf merupakan antarmuka yang digunakan untuk permainan puzzle.

Secara procedural :

Deklarasi kordinat bila objek tidak diletakan ditempatnya

```
xy1 = y1._x;
```

```
yy1 = y1._y;
```

```
xy2 = y2._x;
```

```
yy2 = y2._y;
```

```
xy3 = y3._x;
```

```
yy3 = y3._y;
```

```
xy4 = y4._x;
```

```
yy4 = y4._y;
```

```
xy5 = y5._x;
```

```
yy5 = y5._y
```

```
xy6 = y6._x;
```

```
yy6 = y6._y;
```

```
xy7 = y7._x;
```

```
yy7 = y7._y;
```

```
xy8 = y8._x;
```

```
yy8 = y8._y;
```

```
xy9 = y9._x;
```

```
yy9 = y9._y;
```

```
xy10 = y10._x;
```

```
yy10 = y10._y;
```

```
xy11 = y11._x;
```

```
yy11 = y11._y;
```

Objek 1

```
y1.onPress = function(){  
    startDrag(this);  
}
```

```
y1.onRelease = function(){  
    stopDrag();  
    if(this._dropTarget == "/t1"){  
        y1._x = t1._x;  
        y1._y = t1._y;  
    } else {  
        y1._x = xy1;  
        y1._y = yy1;  
    }  
}
```

Objek 2

```
y2.onPress = function(){  
    startDrag(this);  
}
```

```
y2.onRelease = function(){  
    stopDrag();  
    if(this._dropTarget == "/t2"){
```

```

        y2._x = t2._x;
        y2._y = t2._y;
    } else {
        y2._x = xy2;
        y2._y = yy2;
    }
}

```

objek 3

```

y3.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y3.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t3"){
        y3._x = t3._x;
        y3._y = t3._y;
    } else {
        y3._x = xy3;
        y3._y = yy3;
    }
}

```

Objek 4

```

y4.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y4.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t4"){
        y4._x = t4._x;
        y4._y = t4._y;
    } else {
        y4._x = xy4;
        y4._y = yy4;
    }
}

```

Objek 5

```

y5.onPress = function(){
    startDrag(this);
}

```

```

y5.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t5"){
        y5._x = t5._x;
        y5._y = t5._y;
    } else {
        y5._x = xy5;
        y5._y = yy5;
    }
}

```

Objek 6

```

y6.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y6.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t6"){
        y6._x = t6._x;
        y6._y = t6._y;
    } else {
        y6._x = xy6;
        y6._y = yy6;
    }
}

```

Objek 7

```

y7.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y7.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t7"){
        y7._x = t7._x;
        y7._y = t7._y;
    } else {
        y7._x = xy7;
        y7._y = yy7;
    }
}

```

Objek 8

```
y8.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y8.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t8"){
        y8._x = t8._x;
        y8._y = t8._y;
    } else {
        y8._x = xy8;
        y8._y = yy8;
    }
}
```

Objek 9

```
y9.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y9.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t9"){
        y9._x = t9._x;
        y9._y = t9._y;
    } else {
        y9._x = xy9;
        y9._y = yy9;
    }
}
```

Objek 10

```
y10.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y10.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t10"){
        y10._x = t10._x;
        y10._y = t10._y;
    } else {
```

```

        y10._x = xy10;
        y10._y = yy10;
    }
}

```

Objek 11

```

y11.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y11.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t11"){
        y11._x = t11._x;
        y11._y = t11._y;
    } else {
        y11._x = xy11;
        y11._y = yy11;
    }
}
}

```

3.7.2. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```

exit_btn.onRelease = function() {
    fscommand("quit", "true");
};

```

3.7.3. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol ke menu utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```

home_btn.onRelease = function() {
    _root.gotoAndStop(3);
};

```

3.7.4. Deskripsi Tombol Kembali

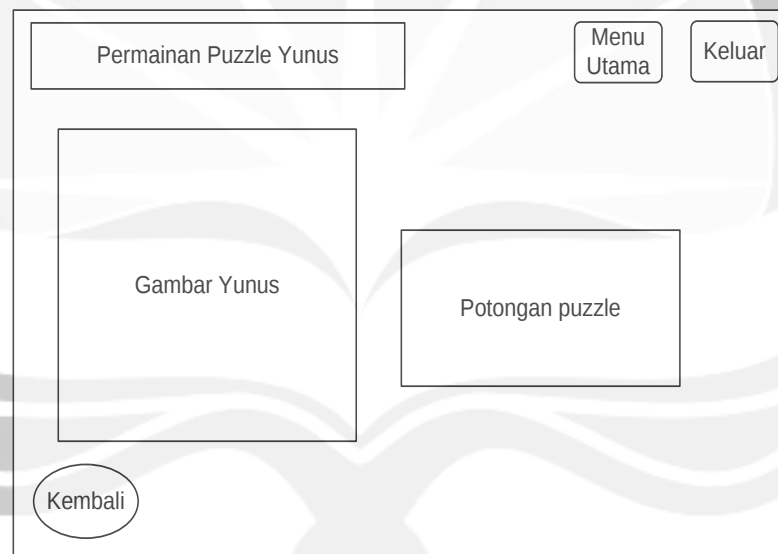
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KaRiToKi	28/59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman sebelumnya dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
btnPrev2.onRelease = function() {
    _root.gotoAndStop(5);
};
```

3.8. Deskripsi Antarmuka Permainan Puzzle Yunus

Antarmuka halaman permainan puzzle yunus merupakan antarmuka yang berisi permainan puzzle untuk gambar yunus (Gambar 9). Terdiri dari teks permainan puzzle yunus, gambar yunus, potongan puzzle, tombol kembali, tombol menu utama, serta tombol keluar.



Gambar 9. Gambar Antarmuka Permainan Puzzle Yunus

3.8.1. Deskripsi Puzzle Yunus

Antarmuka puzzle yunus merupakan antarmuka yang digunakan untuk permainan puzzle.

Secara procedural :

Deklarasi kordinat bila objek tidak diletakan ditempatnya

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KaRiToKi	29/59
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		

```
xy_1 = y_1._x;  
yy_1 = y_1._y;
```

```
xy_2 = y_2._x;  
yy_2 = y_2._y;
```

```
xy_3 = y_3._x;  
yy_3 = y_3._y;
```

```
xy_4 = y_4._x;  
yy_4 = y_4._y;
```

```
xy_5= y_5._x;  
yy_5 = y_5._y
```

```
xy_6 = y_6._x;  
yy_6 = y_6._y;
```

```
xy_7 = y_7._x;  
yy_7 = y_7._y;
```

```
xy_8 = y_8._x;  
yy_8 = y_8._y;
```

```
xy_9 = y_9._x;  
yy_9 = y_9._y;
```

```
xy_10 = y_10._x;  
yy_10 = y_10._y;
```

```
xy_11 = y_11._x;  
yy_11 = y_11._y;
```

```
xy_12 = y_12._x;  
yy_12 = y_12._y;
```

Objek 1

```
y_1.onPress = function(){  
    startDrag(this);
```

```
}
```

```
y_1.onRelease = function(){  
    stopDrag();  
    if(this._dropTarget == "/t_y1"){  
        y_1._x = t_y1._x;  
        y_1._y = t_y1._y;  
    } else {  
        y_1._x = xy_1;  
        y_1._y = yy_1;  
    }  
}
```

Objek 2

```
y_2.onPress = function(){  
    startDrag(this);  
}  
y_2.onRelease = function(){  
    stopDrag();  
    if(this._dropTarget == "/t_y2"){  
        y_2._x = t_y2._x;  
        y_2._y = t_y2._y;  
    } else {  
        y_2._x = xy_2;  
        y_2._y = yy_2;  
    }  
}
```

Objek 3

```
y_3.onPress = function(){  
    startDrag(this);  
}  
y_3.onRelease = function(){  
    stopDrag();  
    if(this._dropTarget == "/t_y3"){  
        y_3._x = t_y3._x;  
        y_3._y = t_y3._y;  
    } else {  
        y_3._x = xy_3;  
        y_3._y = yy_3;  
    }  
}
```

```

    }
}

```

Objek 4

```

y_4.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_4.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y4"){
        y_4._x = t_y4._x;
        y_4._y = t_y4._y;
    } else {
        y_4._x = xy_4;
        y_4._y = yy_4;
    }
}

```

Objek 5

```

y_5.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_5.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y5"){
        y_5._x = t_y5._x;
        y_5._y = t_y5._y;
    } else {
        y_5._x = xy_5;
        y_5._y = yy_5;
    }
}

```

Objek 6

```

y_6.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_6.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y6"){
        y_6._x = t_y6._x;

```

```

        y_6._y = t_y6._y;
    } else {
        y_6._x = xy_6;
        y_6._y = yy_6;
    }
}

```

Objek 7

```

y_7.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_7.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y7"){
        y_7._x = t_y7._x;
        y_7._y = t_y7._y;
    } else {
        y_7._x = xy_7;
        y_7._y = yy_7;
    }
}

```

Objek 8

```

y_8.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_8.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y8"){
        y_8._x = t_y8._x;
        y_8._y = t_y8._y;
    } else {
        y_8._x = xy_8;
        y_8._y = yy_8;
    }
}

```

Objek 9

```

y_9.onPress = function(){
    startDrag(this);
}

```

```

y_9.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y9"){
        y_9._x = t_y9._x;
        y_9._y = t_y9._y;
    } else {
        y_9._x = xy_9;
        y_9._y = yy_9;
    }
}

```

Objek 10

```

y_10.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_10.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y10"){
        y_10._x = t_y10._x;
        y_10._y = t_y10._y;
    } else {
        y_10._x = xy_10;
        y_10._y = yy_10;
    }
}

```

Objek 11

```

y_11.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_11.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y11"){
        y_11._x = t_y11._x;
        y_11._y = t_y11._y;
    } else {
        y_11._x = xy_11;
        y_11._y = yy_11;
    }
}

```

Objek 12

```
y_12.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
y_12.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/t_y12"){
        y_12._x = t_y12._x;
        y_12._y = t_y12._y;
    } else {
        y_12._x = xy_12;
        y_12._y = yy_12;
    }
}
```

3.8.2. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {
    fscommand("quit", "true");
};
```

3.8.3. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol ke menu utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
home_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop(3);
};
```

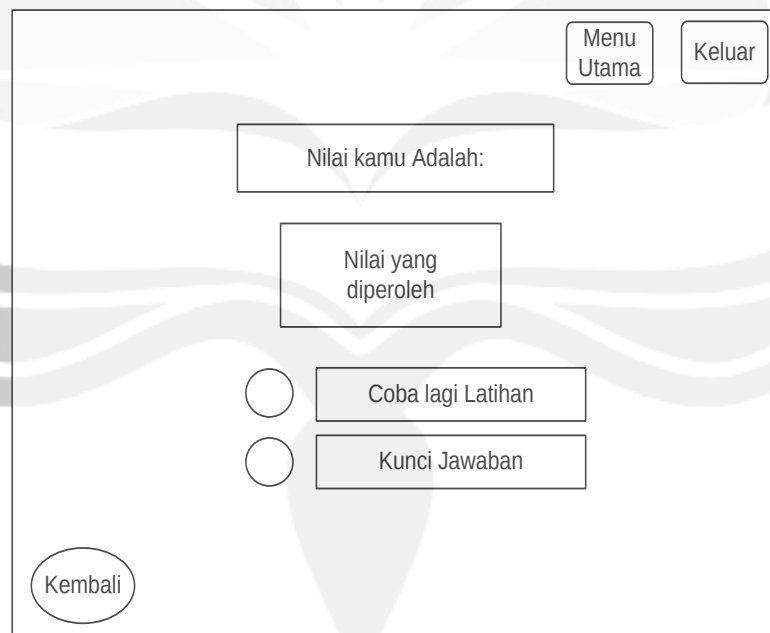
3.8.4. Deskripsi Tombol Kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman sebelumnya dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
btnPrev2.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(5);  
};
```

3.9. Deskripsi Antarmuka Review Nilai Latihan Soal

Antarmuka review nilai latihan soal merupakan antarmuka yang menampilkan review nilai dari hasil latihan soal (Gambar 10). Terdiri dari teks nilai kamu adalah, nilai yang diperoleh, tombol coba lagi, tombol kunci jawaban, tombol kembali, tombol menu utama, serta tombol keluar.



Gambar 10. Gambar Antarmuka Review Nilai Latihan Soal

3.9.1. Deskripsi Review Nilai Latihan Soal

Antarmuka review nilai latihan soal merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan review nilai atau hasil yang diperoleh dari tebak gambar.

Secara procedural :

```
clearInterval(bersih);  
nilai_txt.text =nilai_hasil;
```

3.9.2. Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
exit_btn.onRelease = function() {  
    fscommand("quit", "true");  
};
```

3.9.3. Deskripsi Tombol Menu

Tombol menu merupakan tombol ke menu utama dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
home_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(3);  
};
```

3.9.4. Deskripsi Tombol Coba Lagi

Tombol coba lagi merupakan tombol kembali ke latihan soal dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
cobalagi_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(4);  
};
```

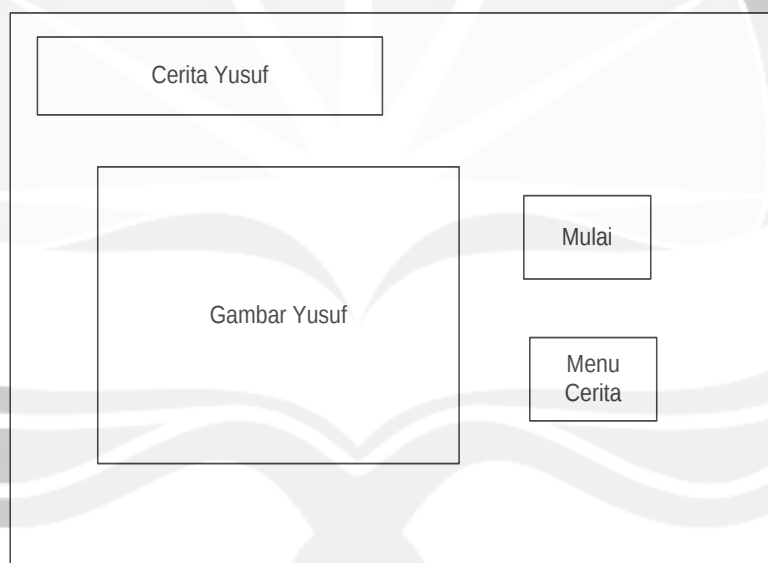
3.9.5. Deskripsi Tombol Kunci Jawaban

Tombol kunci jawaban merupakan tombol ke halaman jawaban latihan soal dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
kunciJawaban.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(9);  
};
```

3.10. Deskripsi Antarmuka Cerita Yusuf

Antarmuka cerita Yusuf merupakan antarmuka yang menampilkan cerita Yusuf (Gambar 11). Terdiri dari teks cerita yusuf, gambar yusuf, tombol mulai, serta tombol menu cerita.



Gambar 11. Gambar Antarmuka Cerita Yusuf

3.10.1. Deskripsi Tombol Mulai

Tombol mulai merupakan tombol ke halaman menu cerita yusuf dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnPlay.onRelease = function() {
```

```
gotoAndStop(13);
};
```

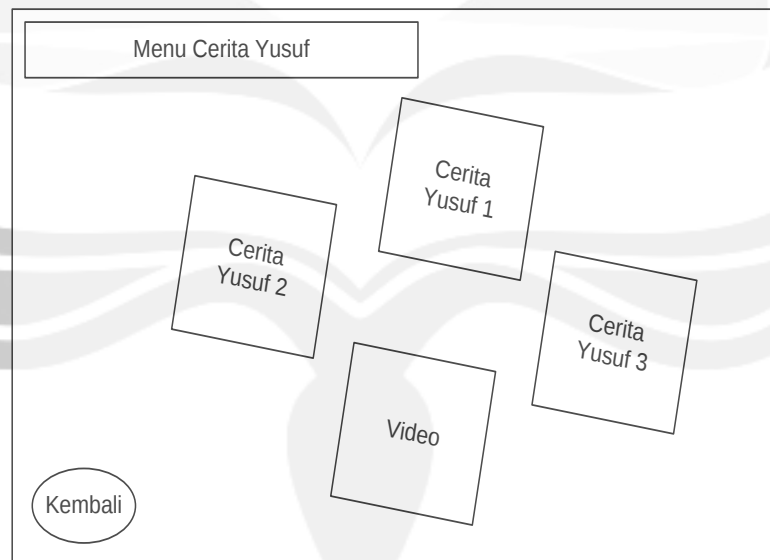
3.10.2. Deskripsi Tombol Menu Cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita.onRelease = function() {
    gotoAndStop(11);
};
```

3.11. Deskripsi Antarmuka Menu Cerita Yusuf

Antarmuka menu cerita Yusuf merupakan antarmuka yang menampilkan menu cerita Yusuf (Gambar 12). Terdiri dari teks menu cerita yusuf, tombol cerita yusuf 1, tombol cerita yusuf 2, tombol cerita yusuf 3, serta tombol kembali.



Gambar 12. Gambar Antarmuka Menu Cerita Yusuf

3.11.1. Deskripsi Tombol Cerita Yusuf 1

Tombol cerita yusuf 1 merupakan tombol ke halaman cerita yusuf 1 dengan judul yusuf masuk penjara dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
tncerita1.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(15);  
};
```

3.11.2. Deskripsi Tombol Cerita Yusuf 2

Tombol cerita yusuf 2 merupakan tombol ke halaman cerita yusuf 2 dengan judul yusuf menjadi pemimpin dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btncerita2.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(21);  
};
```

3.11.3. Deskripsi Tombol Cerita Yusuf 3

Tombol cerita yusuf 3 merupakan tombol ke halaman cerita yusuf 3 dengan judul yusuf bertemu keluarga dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btncerita3.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(26);  
};
```

3.11.4. Deskripsi Tombol Video

Tombol menu cerita yusuf merupakan tombol ke halaman cerita yusuf 1 dengan judul yusuf masuk penjara dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnVideo.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(31);  
};
```

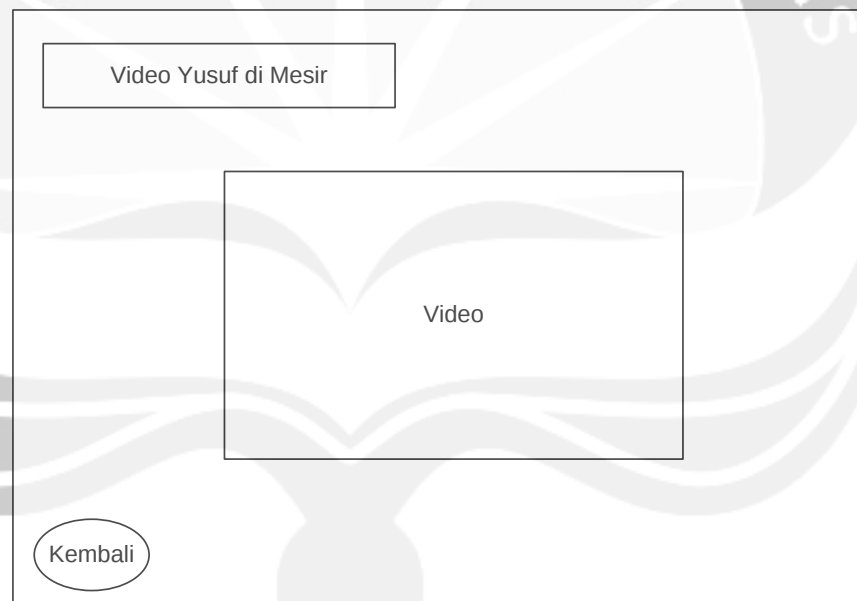
3.11.5. Deskripsi Tombol Kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman sebelumnya dari menu cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnKembali.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(12);  
};
```

3.12. Deskripsi Antarmuka Video Cerita Yusuf

Antarmuka video cerita Yusuf merupakan antarmuka yang menampilkan video cerita Yusuf (Gambar 13). Terdiri dari teks menu video cerita yusuf, video, serta tombol kembali.



Gambar 13. Gambar Antarmuka Video Cerita Yusuf

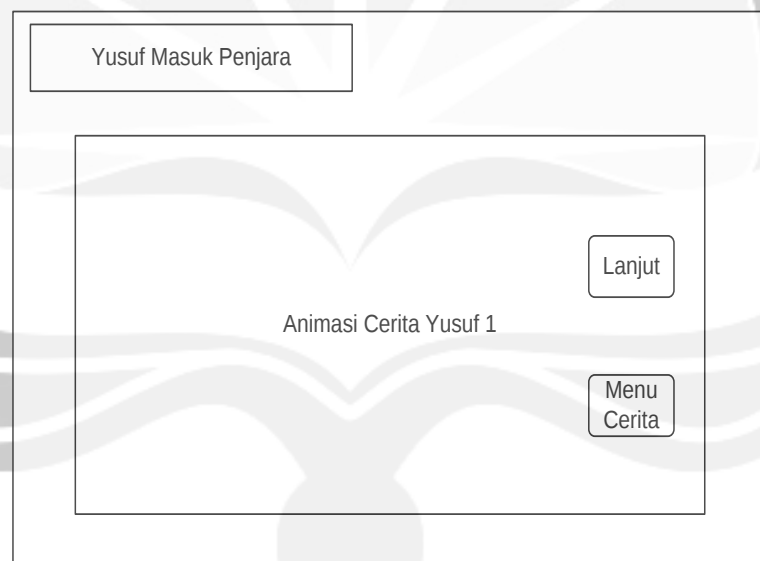
3.12.1. Deskripsi Tombol Kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman sebelumnya dari menu video cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnKembali.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(13);  
};
```

3.13. Deskripsi Antarmuka Yusuf Masuk Penjara

Antarmuka Yusuf masuk penjara merupakan antarmuka yang menampilkan cerita Yusuf dengan judul Yusuf masuk penjara (Gambar 14). Terdiri dari teks yusuf masuk penjara, animasi cerita yusuf 1, tombol lanjut, serta tombol menu cerita.



Gambar 14. Gambar Antarmuka Yusuf Masuk Penjara

Deskripsi suara

```
suaratombol2.setVolume(0);  
yusuf1_mc.onRollOver = function() {  
    //suaratombol  
    efek tombol = "../sound/hasil_yusuf/1.mp3";
```

```

    suaratombol1 = new Sound();
    suaratombol1.loadSound(efektombol, true);
    suaratombol1.setVolume(100);
};

```

3.13.1. Deskripsi Tombol Menu Cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```

btnCerita.onRelease = function() {
    gotoAndStop(13);
};

```

3.13.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```

btnNext.onRelease = function() {
    gotoAndStop(16);
};

```

3.14. Deskripsi Halaman Animasi Cerita Yusuf 1

Halaman animasi cerita Yusuf 1 merupakan halaman yang menampilkan cerita Yusuf dengan judul Yusuf masuk penjara (Gambar 15).



Gambar 15. Gambar Halaman Animasi Cerita Yusuf 1

Deskripsi Animasi Cerita Yusuf 1

Animasi cerita yusuf 1 merupakan halaman cerita yusuf dengan judul Yusuf masuk penjara. Dimana secara prosedural :

Untuk Menjalankan animasi

```
play();
```

Untuk memberhentikan animasi

```
Stop();
```

3.14.1. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {
    gotoAndStop(17);
};
```

3.14.2. Deskripsi Tombol kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman cerita sebelumnya. Dimana secara prosedural :

```
_root.btnPrev.onRelease = function() {
```

```
_root.gotoAndStop(15);};
```

3.15. Deskripsi Antarmuka Yusuf Menjadi Pemimpin

Antarmuka Yusuf menjadi pemimpin merupakan antarmuka yang menampilkan cerita Yusuf dengan judul Yusuf menjadi pemimpin (Gambar 16). Terdiri dari teks yusuf menjadi pemimpin, animasi cerita yusuf 2, tombol lanjut, serta tombol menu cerita.



Gambar 16. Gambar Antarmuka Yusuf Menjadi Pemimpin

Deskripsi suara

```
suaratombol6.setVolume(0);  
suaratombol8.setVolume(0);  
yusuf2_mc.onRollOver = function() {  
    //suaratombol  
    efek tombol = "./sound/hasil_yusuf/7.mp3";  
    suaratombol7 = new Sound();  
    suaratombol7.loadSound(efek tombol, true);  
    suaratombol7.setVolume(100);  
};
```

3.15.1. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(16);  
};
```

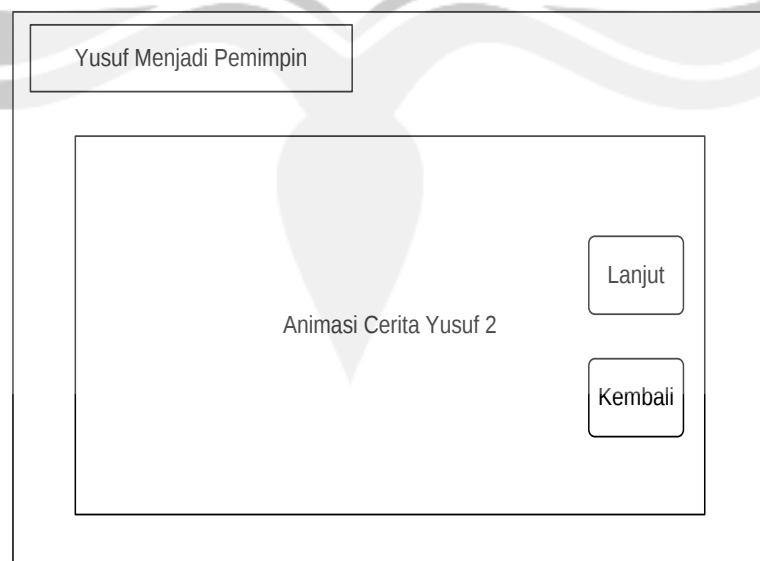
3.15.2. Deskripsi Tombol Menu cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(13);  
};
```

3.16. Deskripsi Halaman Animasi cerita Yusuf 2

Halaman animasi cerita Yusuf 2 merupakan halaman yang menampilkan cerita Yusuf dengan judul yusuf menjadi pemimpin (Gambar 17). Terdiri dari animasi cerita yusuf 2.



Gambar 17. Gambar Halaman Animasi Cerita Yusuf 2

3.16.1. Deskripsi Animasi Cerita Yusuf 2

Animasi cerita yusuf 2 merupakan halaman cerita yusuf dengan judul Yusuf menjadi pemimpin. Dimana secara prosedural :

Untuk Menjalankan animasi

```
play();
```

Untuk Memberhentikan animasi

```
Stop();
```

3.16.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
_root.btnNext.onRelease = function() {  
    _root.gotoAndStop(21);  
};
```

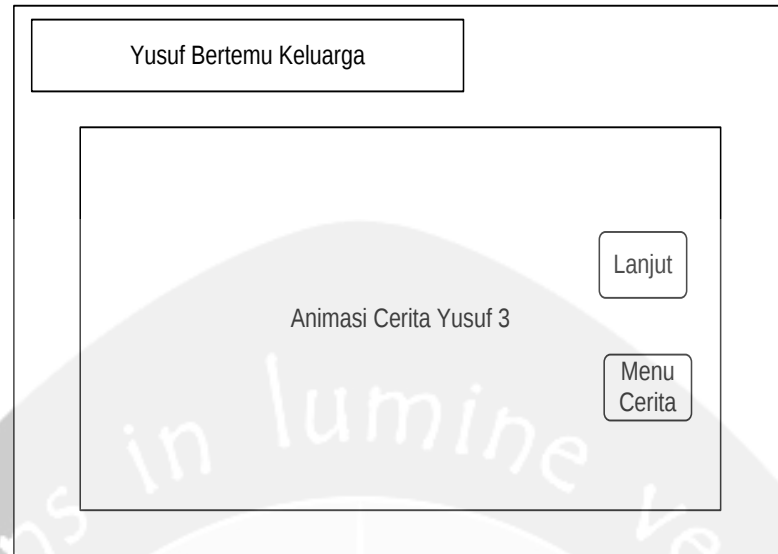
3.16.3. Deskripsi Tombol kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman cerita sebelumnya. Dimana secara prosedural :

```
_root.btnPrev.onRelease = function() {  
    _root.gotoAndStop(13);  
};
```

3.17. Deskripsi Antarmuka Yusuf Bertemu Keluarga

Antarmuka Yusuf bertemu keluarga merupakan antarmuka yang menampilkan cerita Yusuf dengan judul Yusuf bertemu keluarga (Gambar 18). Terdiri dari teks yusuf bertemu keluarga, animasi cerita yusuf 3, tombol lanjut, serta tombol menu cerita.



Gambar 18. Gambar Antarmuka Yusuf Bertemu Keluarga

Deskripsi suara

```
suaratombol11.setVolume(0);
suaratombol13.setVolume(0);
yusuf3_mc.onRollOver = function() {
    //suaratombol
    efek tombol = "../sound/hasil_yusuf/12.mp3";
    suaratombol12 = new Sound();
    suaratombol12.loadSound(efek tombol, true);
    suaratombol12.setVolume(100);
};
```

3.17.1. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {
    gotoAndStop(27);
};
```

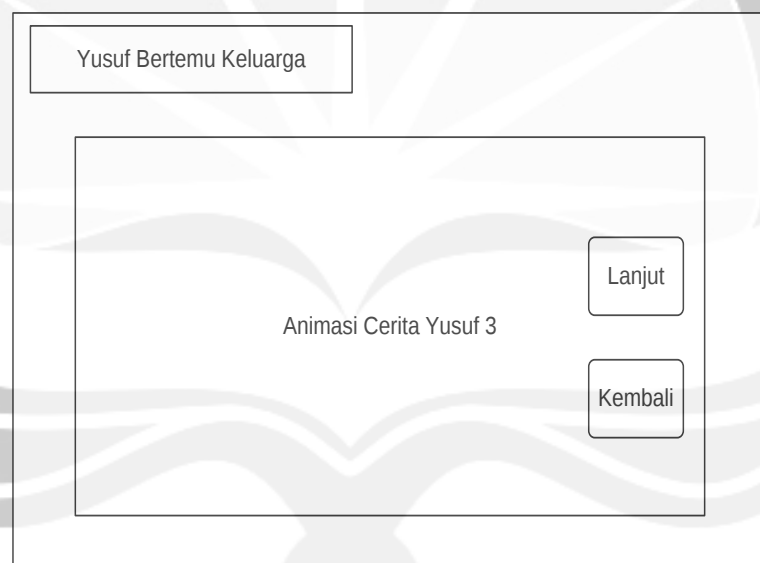
3.17.2. Deskripsi Tombol Menu cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(13);  
};
```

3.18. Deskripsi Halaman Animasi cerita Yusuf 3

Halaman animasi cerita Yusuf 3 merupakan halaman yang menampilkan cerita Yusuf dengan judul bertemu keluarga (Gambar 19). Terdiri dari animasi cerita yusuf 3.



Gambar 19. Gambar Halaman Animasi Cerita Yusuf 3

3.18.1. Deskripsi Animasi Cerita Yusuf 3

Animasi cerita yusuf 3 merupakan halaman cerita yusuf dengan judul Yusuf bertemu keluarga. Dimana secara prosedural :

Untuk Menjalankan animasi

```
play();
```

Untuk memberhentikan animasi

```
Stop();
```

3.18.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(28);  
};
```

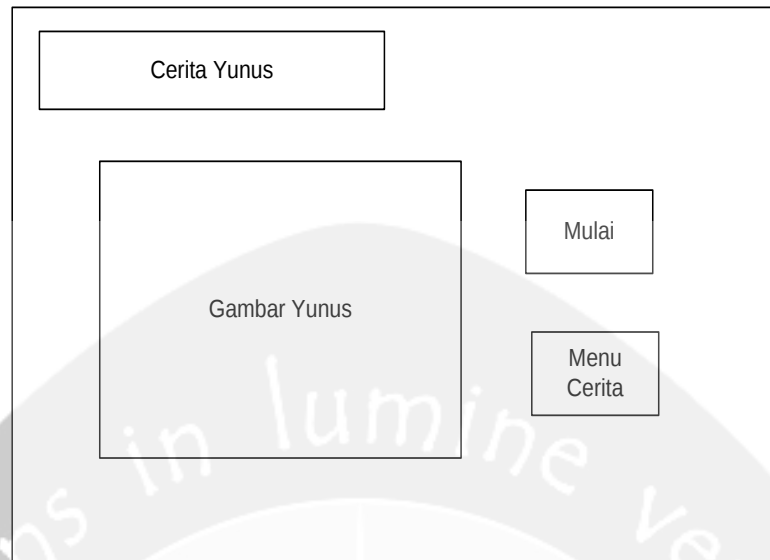
3.18.3. Deskripsi Tombol kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman cerita sebelumnya. Dimana secara prosedural :

```
btnPrev.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(26);  
};
```

3.19. Deskripsi Antarmuka Cerita Yunus

Antarmuka cerita Yunus merupakan antarmuka yang menampilkan cerita Yunus (Gambar 20). Terdiri dari teks cerita yunus, gambar yunus, tombol mulai, serta tombol menu cerita.



Gambar 20. Gambar Antarmuka Cerita Yunus

3.19.1. Deskripsi Tombol Mulai

Tombol mulai merupakan tombol ke halaman menu cerita yunus dari cerita yunus. Dimana secara prosedural :

```
btnPlay.onRelease = function() {
    gotoAndStop(34);
};
```

3.19.2. Deskripsi Tombol Menu Cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari aplikasi KaRiToKi. Dimana secara prosedural :

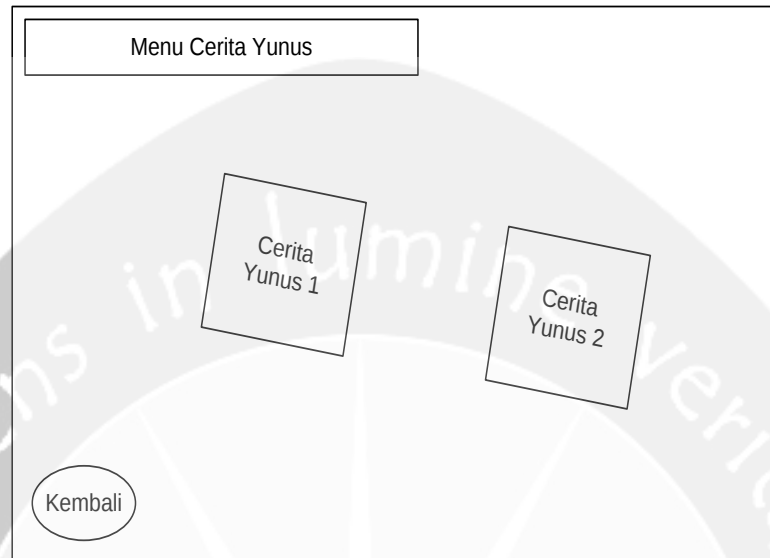
```
btnCerita.onRelease = function() {
    gotoAndStop(11);
};
```

3.20. Deskripsi Antarmuka Menu Cerita Yunus

Antarmuka menu cerita **Yunus** merupakan antarmuka yang menampilkan menu cerita Yunus (Gambar 21).

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KaRiToKi	51/59
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		

Terdiri dari teks menu cerita Yunus, tombol cerita Yunus 1, tombol cerita Yunus 2, serta tombol kembali.



Gambar 21. Gambar Antarmuka Menu Cerita Yunus

3.20.1. Deskripsi Tombol Cerita Yunus 1

Tombol cerita yunus 1 merupakan tombol ke halaman cerita yunus 1 dengan judul yunus melarikan diri dari cerita yusuf. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita1.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(35);  
};
```

3.20.2. Deskripsi Tombol Cerita Yunus 2

Tombol cerita yunus 2 merupakan tombol ke halaman cerita yunus 2 dengan judul yunus dalam perut ikan dari cerita yunus. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita2.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(41);  
};
```

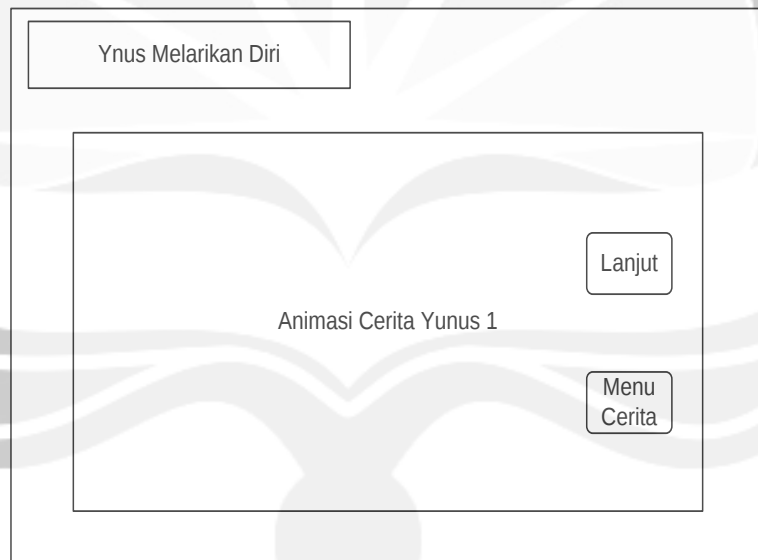
3.20.3. Deskripsi Tombol Kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman sebelumnya dari menu cerita yunus. Dimana secara prosedural :

```
btnKembali.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(33);  
};
```

3.21. Deskripsi Antarmuka Yunus Melarikan Diri

Antarmuka yunus melarikan diri merupakan antarmuka yang menampilkan cerita yunus dengan judul yunus melarikan diri (Gambar 23). Terdiri dari teks yusuf masuk penjara, animasi cerita yunus 1, tombol lanjut, serta tombol menu cerita.



Gambar 22. Gambar Antarmuka Yunus Melarikan Diri

Deskripsi suara

```
suaratombol18.setVolume(0);  
yunus1_mc.onRollOver = function() {  
    //suaratombol  
    efek tombol = "../sound/hasil_yunus/1.mp3";
```

```
suaratombol17 = new Sound();  
suaratombol17.loadSound(efektombol, true);  
suaratombol17.setVolume(100);  
};
```

3.21.1. Deskripsi Tombol Menu Cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari cerita yunus. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(34);  
};
```

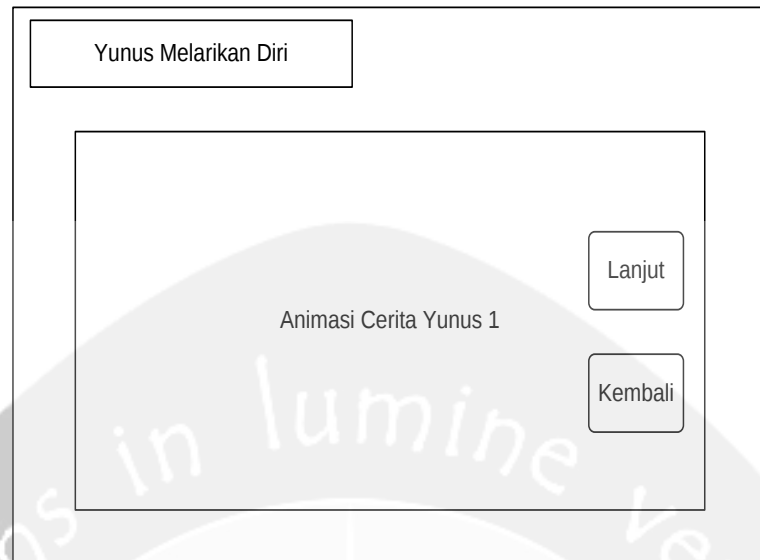
3.21.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(36);  
};
```

3.22. Deskripsi Halaman Animasi Cerita Yunus 1

Halaman animasi cerita yunus 1 merupakan halaman yang menampilkan cerita yunus dengan judul yunus melarikan diri (Gambar 24). Terdiri dari animasi cerita yunus 1.



Gambar 23. Gambar Halaman Animasi Cerita Yunus 1

3.22.1. Deskripsi Animasi Cerita Yusuf 1

Animasi cerita yusuf 1 merupakan halaman cerita yusuf dengan judul Yusuf masuk penjara. Dimana secara prosedural :

Untuk Menjalankan animasi

```
play();
```

Untuk memberhentikan animasi

```
Stop();
```

3.22.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {
    _root.gotoAndStop(37);
};
```

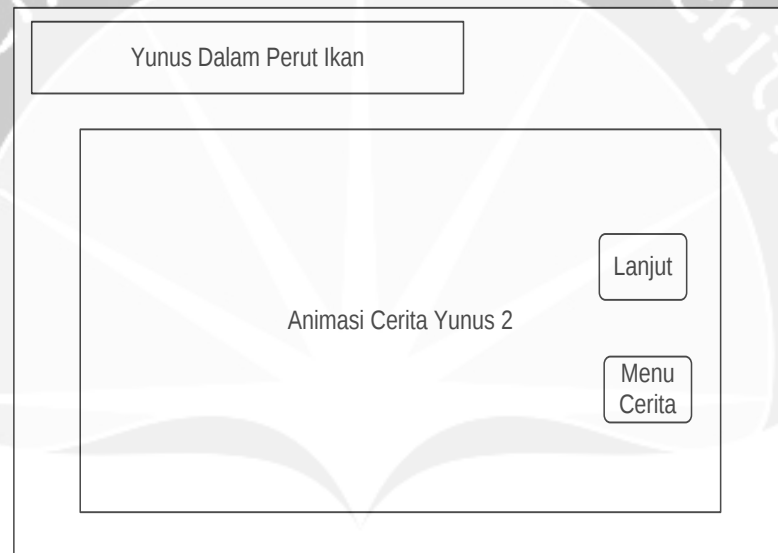
3.22.3. Deskripsi Tombol kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman cerita sebelumnya. Dimana secara prosedural :

```
btnPrev.onRelease = function() {
    _root.gotoAndStop(35);
};
```

3.23. Deskripsi Antarmuka Yunus Dalam Perut Ikan

Antarmuka Yunus Dalam Perut Ikan merupakan antarmuka yang menampilkan cerita yunus dengan judul yunus dalam perut ikan (Gambar 16). Terdiri dari teks yusuf menjadi pemimpin, animasi cerita yusuf 2, tombol lanjut, serta tombol menu cerita.



Gambar 24. Gambar Antarmuka yunus dalam perut ikan

Deskripsi Suara

```
suaratombol22.setVolume(0);
suaratombol24.setVolume(0);
yunus2_mc.onRollOver = function() {
    //suaratombol
    efek tombol = "./sound/hasil_yunus/7.mp3";
    suaratombol23 = new Sound();
    suaratombol23.loadSound(efek tombol, true);
    suaratombol23.setVolume(100);
};
```

3.23.1. Deskripsi Tombol Menu cerita

Tombol menu cerita merupakan tombol ke halaman menu cerita dari cerita yunus. Dimana secara prosedural :

```
btnCerita.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(34);  
};
```

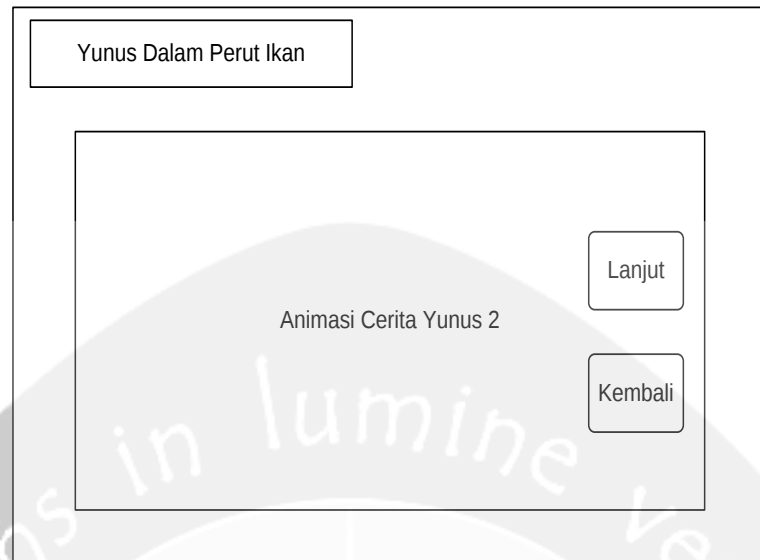
3.23.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(42);  
};
```

3.24. Deskripsi Halaman Animasi cerita Yunus 2

Halaman animasi cerita yunus 2 merupakan halaman yang menampilkan cerita yunus dengan judul yunus dalam perut ikan (Gambar 26). Terdiri dari animasi cerita yunus 2, serta tombol lanjut.



Gambar 25. Gambar Halaman Animasi Cerita Yunus 2

3.24.1. Deskripsi Animasi Cerita Yunus 2

Animasi cerita yunus 2 merupakan halaman cerita yunus dengan judul yunus dalam perut ikan. Dimana secara prosedural :

Untuk Menjalankan animasi

```
play();
```

Untuk memberhentikan animasi

```
Stop();
```

3.24.2. Deskripsi Tombol Lanjut

Tombol lanjut merupakan tombol ke halaman cerita selanjutnya. Dimana secara prosedural :

```
btnNext.onRelease = function() {
    gotoAndStop(43);
};
```

3.24.3. Deskripsi Tombol kembali

Tombol kembali merupakan tombol ke halaman cerita sebelumnya. Dimana secara prosedural :

```
btnPrev.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(41);  
};
```



LAMPIRAN III:
PAPAN CERITA-KaRiTOKi

PAPAN CERITA

(STORY BOARD)

KaRiToKi

(Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab)

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

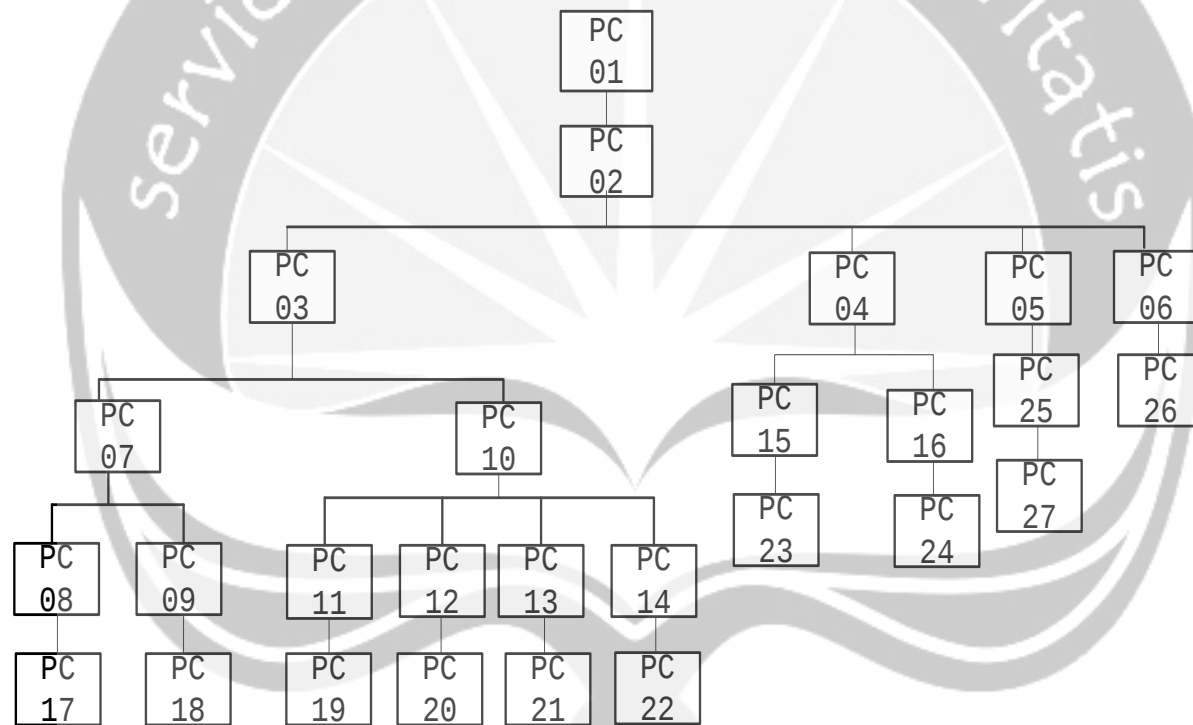
Dina Luwiana / 05 07 04749

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PAPAN CERITA-KaRiToKi</i>		
		Revisi		

**Perancangan Arsitektur Papan Cerita KaRiToKi
(Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab)**



PAPAN CERITA

No papan cerita : PC 01

Topik : Aplikasi Jarimatika Tambah dan Kurang (AJaTaKu)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Pembuka	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : teks "Cerita Tokoh Alkitab" T2 : teks "Keluar" G1 : Grafik gambar buku G2 : Grafik keluar T2 : tombol "Keluar" T3 : tombol "Masuk" A2 : animasi tombol "Keluar" A3 : animasi tombol "Masuk" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	Jika T3 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC02)

No papan cerita : PC 02

Topik : Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi)

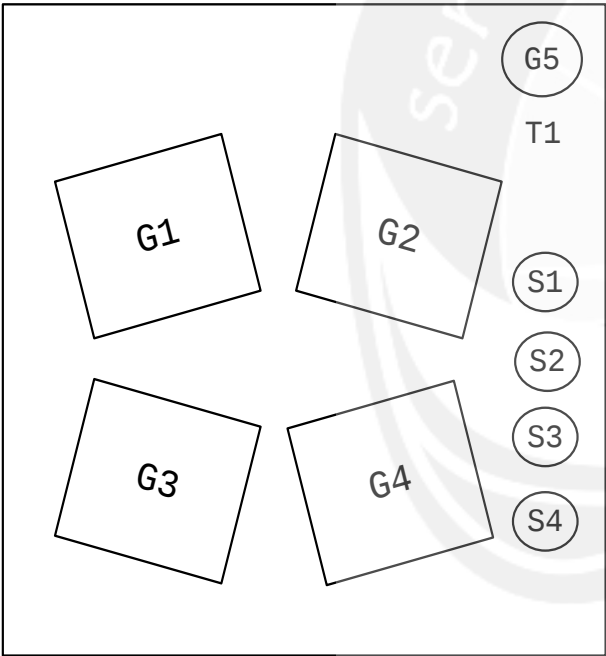
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Menu Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : tombol "Cerita" G2 : tombol "Permainan" G3 : tombol "Latihan Soal" G4 : tombol "Profil" G5 : tombol "Keluar" T1 : teks "Keluar" S1 : <i>background suara tombol</i> S2 : <i>background soal</i> S3 : <i>background tutorial</i> S4 : <i>background respon_mc</i>	• Jika G1 diklik, maka akan menuju ke halaman menu Cerita(PC03) • Jika G2 diklik, maka akan menuju ke halaman menu Permainan(PC04) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke halaman Latihan Soal(PC05) • Jika G4 diklik, maka akan menuju ke halaman profil(PC06) • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi KaRiToKi

No papan cerita : PC 03

Topik : Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi)

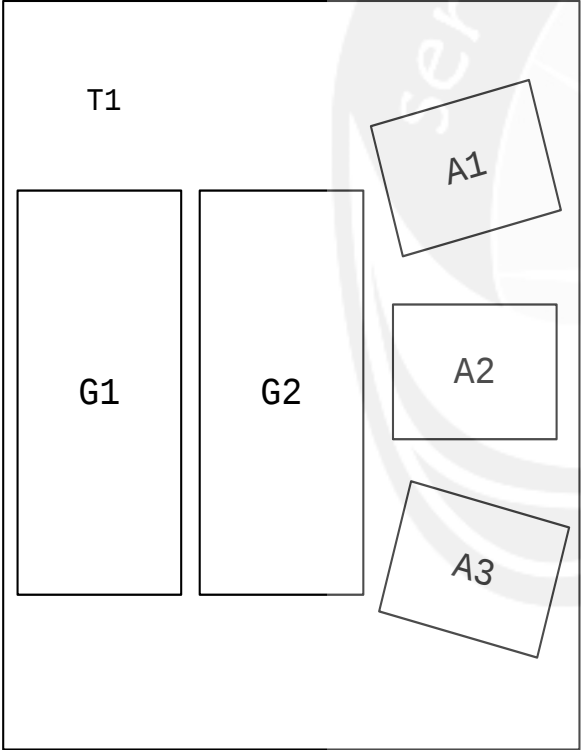
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Cerita	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard panel for 'Cerita' contains the following elements: - T1: Text label at the top left. - G1: Image of Yunus (left). - G2: Image of Yusuf (right). - A1: Animation button 'yusuf' (top right). - A2: Animation button 'yunus' (middle right). - A3: Animation button 'menu' (bottom right).	T1 : teks "Cerita" A1 : animasi tombol "yusuf" A2 : animasi tombol "yunus" A3 : animasi tombol "menu" G1 : Gambar "yunus" G2 : Gambar "yusuf"	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke halaman menu Cerita yusuf(PC07) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke halaman menu cerita yunus(PC10) • Jika A3 diklik, maka akan menuju ke halaman menu utama (PC02)

No papan cerita : PC 07

Topik : Aplikasi cerita tokoh Alkitab (KaRiToKi)

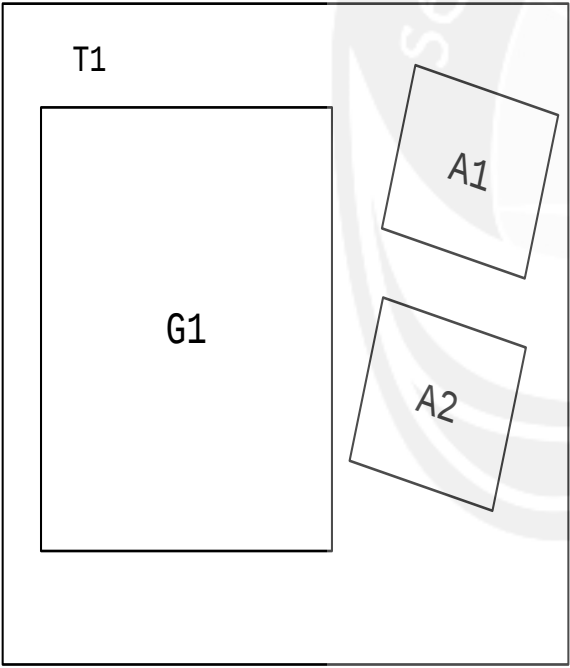
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Cerita Yunus	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard frame contains a large rectangle labeled G1. Above G1 is the text T1. To the right of G1 are two tilted rectangles labeled A1 and A2, stacked vertically.	T1 : teks "Cerita Yunus" G1 : Gambar "yunus" A1 : animasi tombol "mulai" A2 : animasi tombol "menu cerita"	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke halaman menu cerita yunus(PC08,PC09) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke halaman cerita yunus 2(PC07)

No papan cerita : PC 10

Topik : Aplikasi cerita tokoh Alkitab (KaRiToKi)

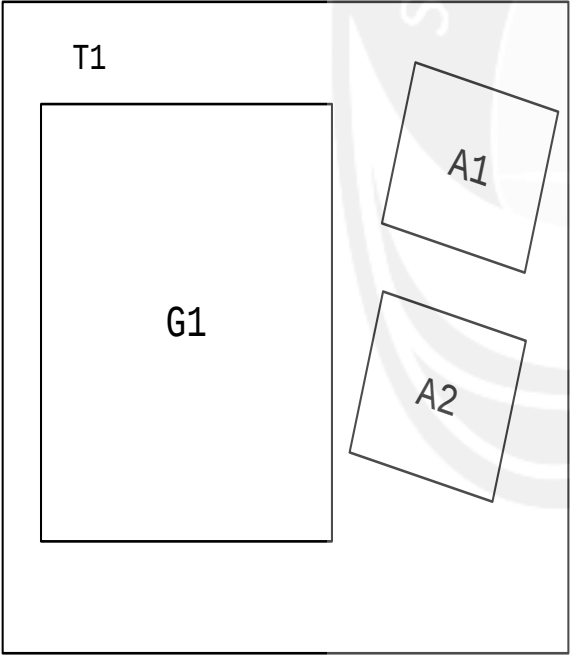
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Cerita Yusuf	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : teks "Cerita Yusuf" G1 : Gambar "yusuf" A1 : animasi tombol "mulai" A2 : animasi tombol "menu cerita"	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke halaman menu cerita yusuf(PC11,PC12,PC13,PC14) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke halaman cerita yunus 2(PC10)

No papan cerita : PC 04

Topik : Aplikasi cerita tokoh Alkitab (KaRiToki)

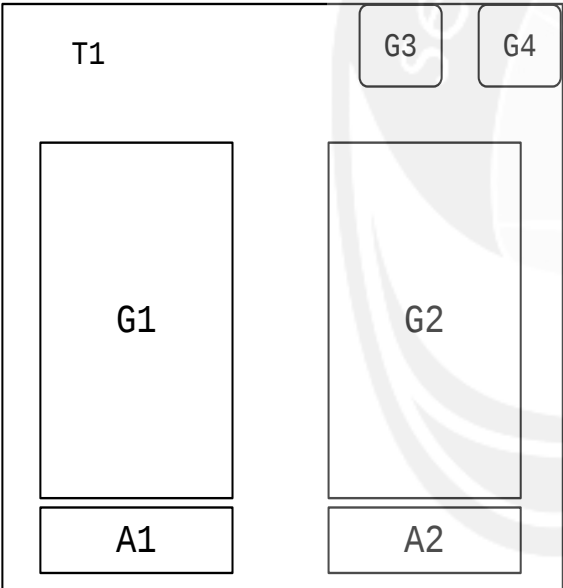
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : teks "Permainan" G1 : gambar "yusuf" G2 : gambar "yunus" G3 : tombol "menu utama" G4 : tombol "keluar" A1 : animasi "puzzle tokoh yusuf" A2 : animasi "puzzle tokoh yunus"	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke halaman puzzle yusuf(PC15) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke halaman puzzle yusuf(PC16) • Jika G1 diklik, maka akan menuju ke halaman menu utama • Jika G2 diklik, maka akan keluar dari aplikasi KariToki

No papan cerita : PC 05

Topik : Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToki)

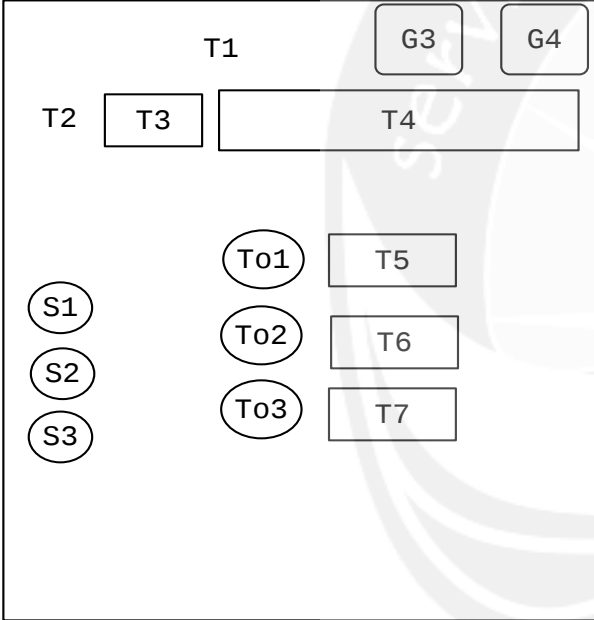
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Latihan Soal	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard diagram for 'Latihan Soal' shows a sequence of elements arranged in a grid-like fashion. At the top, T1 (title) is followed by G3 (menu) and G4 (exit). Below T1, T2 (question) is followed by T3 (question number) and T4 (question text). Further down, To1 (A button) is followed by T5 (A answer), To2 (B button) is followed by T6 (B answer), and To3 (C button) is followed by T7 (C answer). On the left side, S1 (A sound), S2 (background), and S3 (button sound) are listed vertically.	T1 : teks "Latihan Soal" T2 : teks "No." T3 : teks untuk penomoran soal T4 : teks pertanyaan To1 : tombol "A" To2 : tombol "B" To3 : tombol "C" T5 : teks jawaban A T6 : teks jawaban B T7 : teks jawaban C G3 : grafik "menu utama" G4 : grafik "keluar" S1 : suara respon jawaban S2 : backsound latihan soal S3 : backsound suara tombol	- Jika To1, To2, To3, To4 diklik, maka akan menuju ke halaman pertanyaan selanjutnya jika pertanyaan belum muncul sebanyak 5X, jika sudah 5X akan menuju ke halaman review nilai untuk nilai yang diperoleh (PC25) - Jika G3 diklik, maka akan menuju halaman menu utama - Jika G4 diklik, maka keluar dari aplikasi KaRiToki

No papan cerita : PC 25

Topik : Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi)

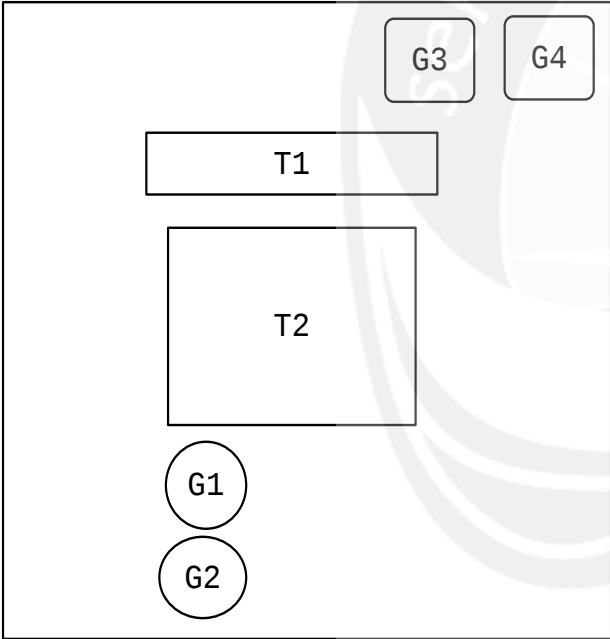
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : review nilai	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard frame contains the following elements: - T1: A rectangular text box. - T2: A larger rectangular text box below T1. - G1: A circular button below T2. - G2: A circular button below G1. - G3: A rectangular button at the top right. - G4: A rectangular button to the right of G3.	T1 : teks "Nilai Kamu Adalah:" T2 : teks untuk nilai yang diperoleh (untuk setiap soal nilainya 2) G1 : tombol "Coba Lagi" G2 : tombol "kunci jawaban" G3 : tombol "menu utama" G4 : tombol "Keluar"	• Jika G1 diklik, maka akan menuju ke halaman latihan soal(PC05) • Jika G2 diklik, maka akan menuju ke halaman kunci jawaban(PC27) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke halaman menu utama (PC02) • Jika G4 diklik, maka akan keluar dari Aplikasi KaRiToKi

No papan cerita : PC 27

Topik : Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi)

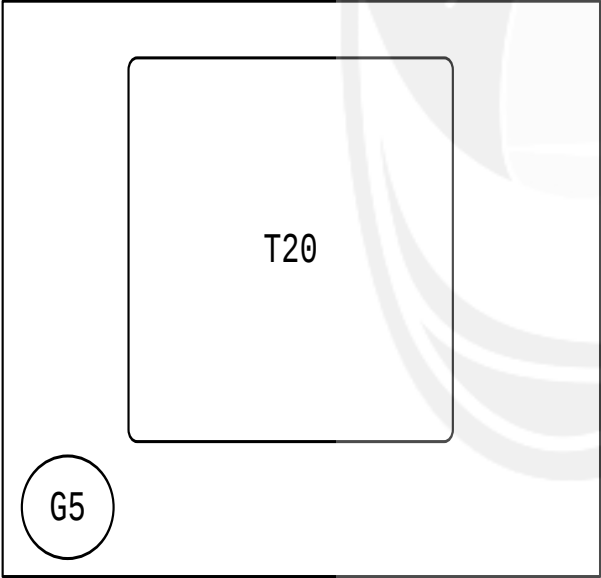
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Kunci jawaban	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T20 : teks jawaban dari latihan soal G5 : tombol "kembali"	Jika G5 diklik, maka akan menuju halaman sebelumnya

No papan cerita : PC 24

Topik : Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi)

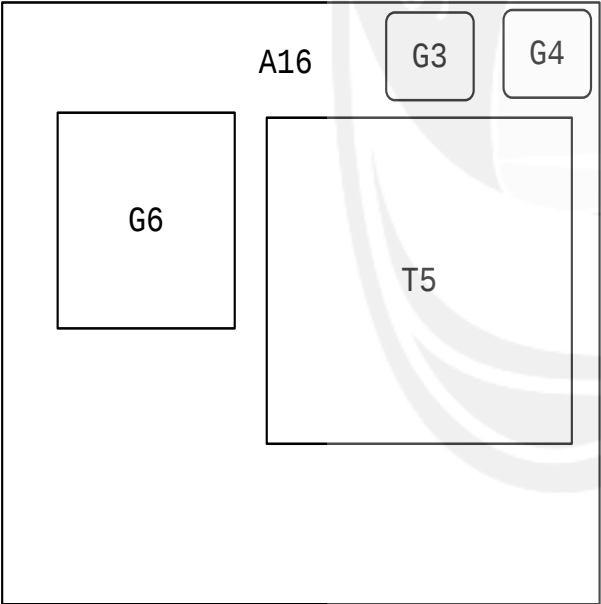
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Profil	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard panel for 'Profil' contains the following elements: A16 (text 'Tentang Pembuat dan terima kasih'), G3 (button), G4 (button), G6 (photo of the creator), and T5 (text about the creator and a thank you message).	A16 : teks "Tentang Pembuat dan terima kasih" G6 : foto (gambar) pembuat T5 : teks tentang data pembuat dan ucapan terima kasih	• Jika T22 diklik, maka akan menuju ke halaman utama (PC02) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke halaman menu utama (PC02) • Jika G4 diklik, maka akan keluar dari Aplikasi KaRiToKi



LAMPIRAN IV:
PDHUPL - KaRiTOKi

PDHUPL

**PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI
PERANGKAT LUNAK**

**KaRiToKi
(Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab)**

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

Dina Luwiana / 05 07 04749

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL - KaRiToKi		1/34
		Revisi		

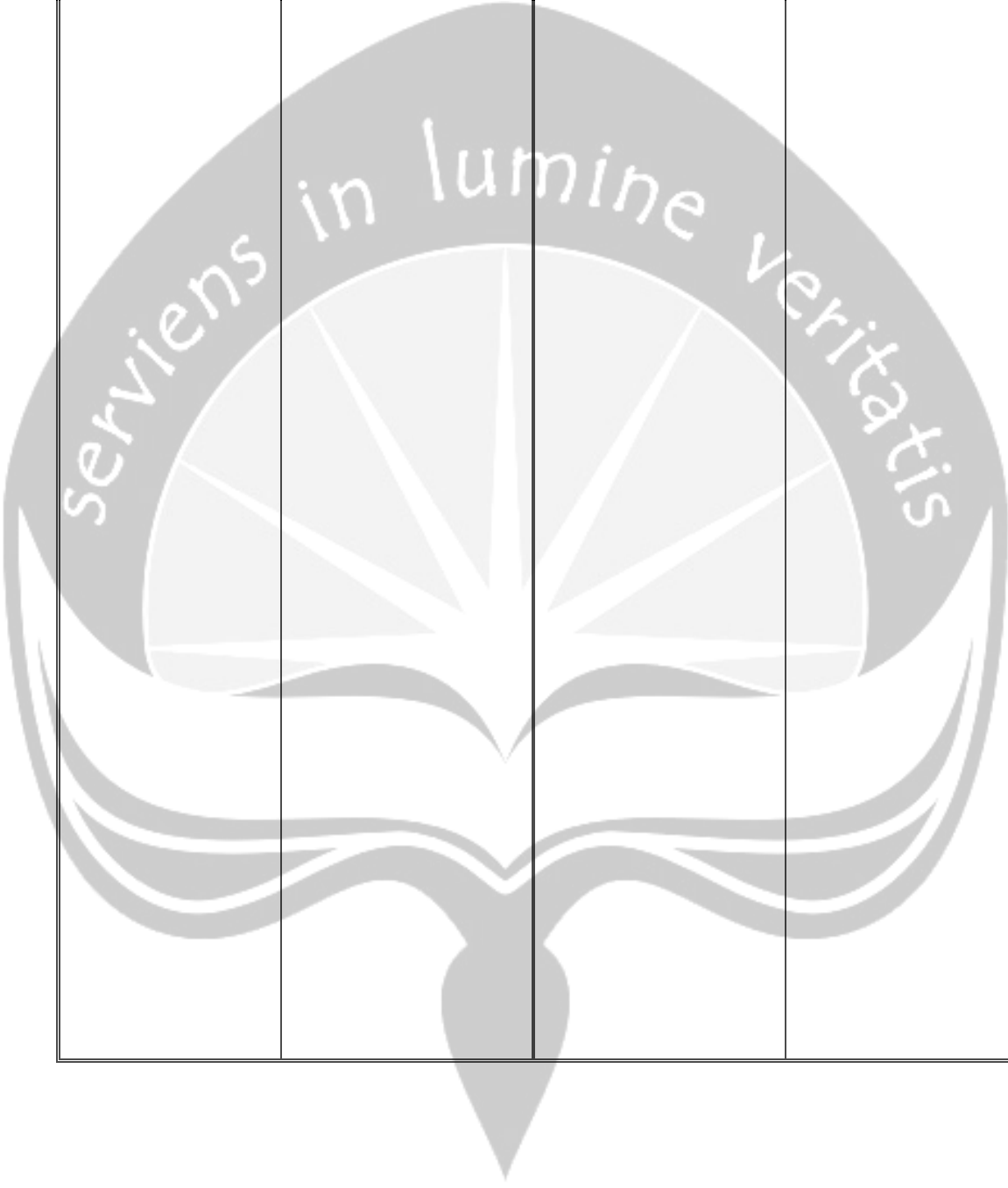
DAFTAR PERUBAHAN

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	1/34
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		

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

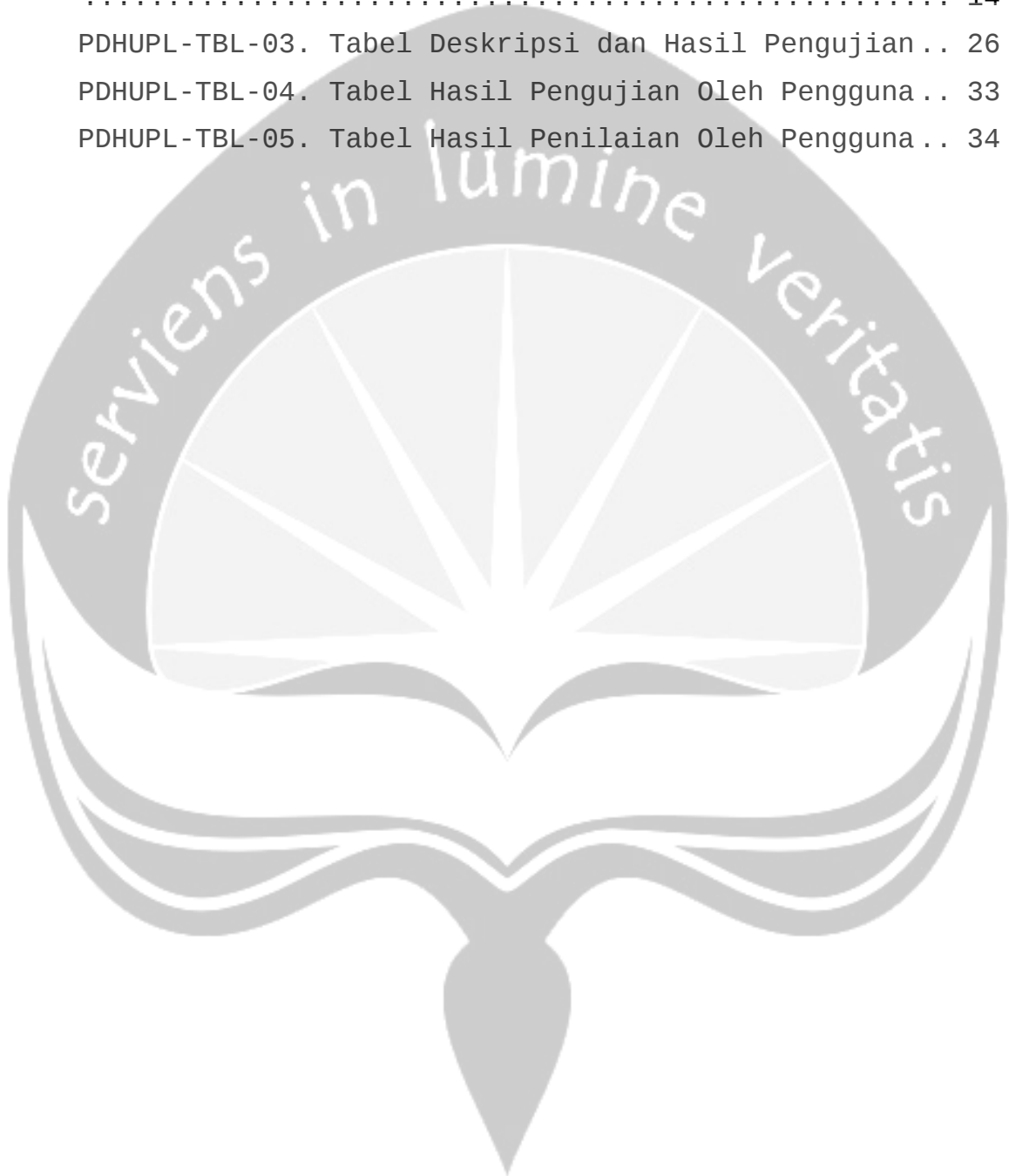
1. Pendahuluan	8
1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen	8
1.2. Deskripsi Umum Sistem	8
1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	9
1.4. Definisi dan Singkatan	10
1.5. Dokumen Referensi	10
2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	10
2.1. Perangkat Lunak Pengujian	10
2.2. Perangkat Keras Pengujian	11
2.3. Material Pengujian	11
2.4. Sumber Daya Manusia	11
2.5. Prosedur Umum Pengujian	11
2.5.1. Pengenalan dan Latihan	11
2.5.2. Persiapan Awal	12
2.5.2.1. Persiapan Prosedural ...	12
2.5.2.2. Persiapan Perangkat	
Keras	12
2.5.2.3. Persiapan Perangkat	
Lunak	12
2.5.3. Pelaksanaan	13
2.5.4. Pelaporan Hasil	13
3. Identifikasi dan Rencana Pengujian	14
3.1. Identifikasi dan Rencana Pengujian	
Fungsionalitas	14
3.2. Identifikasi dan Rencana Pengujian	
Responden	18
4. Deskripsi dan Hasil Uji	18
4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Halaman	
Pembuka (PDHUPL-KaRiToKi 01)	18

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Menu Utama (PDHUPL-KaRiToKi 02)	18
4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Cerita (PDHUPL-KaRiToKi 03)	18
4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Permainan (PDHUPL- KaRiToKi 04)	19
4.5. Identifikasi Kelas Pengujian LATihan Soal (PDHUPL- KaRiToKi 05)	19
4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Profil (PDHUPL- KaRiToKi 06)	19
4.7. Identifikasi Kelas Pengujian menu cerita yunus (PDHUPL- KaRiToKi 07)	20
4.8. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yunus 1 (PDHUPL- KaRiToKi 08)	20
4.9. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yunus 2 (PDHUPL- KaRiToKi 09)	20
4.10. Identifikasi Kelas Pengujian menu cerita yusuf (PDHUPL- KaRiToKi 10)	20
4.11. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yusuf 1 (PDHUPL- KaRiToKi 11)	21
4.12. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yusuf 2 (PDHUPL- KaRiToKi 12)	21
4.13. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yusuf 3 (PDHUPL- KaRiToKi 13)	21
4.14. Identifikasi Kelas Pengujian video (PDHUPL- KaRiToKi 14)	21
4.15. Identifikasi Kelas Pengujian display puzzle yusuf (PDHUPL- KaRiToKi 15)	22
4.16. Identifikasi Kelas Pengujian display puzzle yunus (PDHUPL- KaRiToKi 16)	22

4.17. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yunus 1 (PDHUPL- KaRiToKi 17) ...	22
4.18. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yunus 2 (PDHUPL- KaRiToKi 18) ...	23
4.19. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yusuf 1 (PDHUPL- KaRiToKi 19) ...	23
4.20. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yusuf 2 (PDHUPL- KaRiToKi 20) ...	23
4.21. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yusuf 3 (PDHUPL- KaRiToKi 21) ...	23
4.22. Identifikasi Kelas Pengujian display video (PDHUPL- KaRiToKi 22)	24
4.23. Identifikasi Kelas Pengujian display review nilai (PDHUPL- KaRiToKi 23)	24
4.24. Identifikasi Kelas Pengujian display kunci jawaban (PDHUPL- KaRiToKi 24)	24
4.25. Identifikasi Kelas Pengujian display profil (PDHUPL- KaRiToKi 25)	24
5. Deskripsi Hasil Pengujian	26
6. Pengujian Terhadap Pengguna	33

Daftar Tabel

PDHUPL-TBL-01. Tabel Definisi dan Singkatan.....	10
PDHUPL-TBL-02. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	14
PDHUPL-TBL-03. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian..	26
PDHUPL-TBL-04. Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna..	33
PDHUPL-TBL-05. Tabel Hasil Penilaian Oleh Pengguna..	34



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL KaRiToKi ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL- KaRiToKi (Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab). Dokumen PDHUPL KaRiToKi ini dibuat untuk jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan untuk memenuhi syarat tugas akhir. Selanjutnya dokumen PDHUPL KaRiToKi ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap KaRiToKi. PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem KaRiToKi.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak KaRiToKi secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang cerita tokoh Alkitab sehingga pengguna dapat pelajaran hal yang baik dan yang buruk dari Alkitab. Sistem ini secara garis besar terdiri dari empat komponen besar, yaitu:

1. Modul yang menangani Cerita, yang meliputi dua pilihan menu cerita tokoh yang di dimana setiap cerita berisi cerita tokoh yaitu tentang cerita yusuf dan yunus. Untuk yusuf terdapat tiga judul cerita dan 1 buah video, sedangkan untuk yunus terdapat dua judul cerita.
2. Modul yang menangani Permainan, yang meliputi dua pilihan puzzle.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	8/34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Modul yang menangani latihan soal, yang meliputi lima pertanyaan yang diberikan sistem yang meliputi latihannya berasal dari setiap cerita yang diberikan.
4. Modul yang menangani profil, yang meliputi profil dari pembuat Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab (KaRiToKi) ini.

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

Bagian 1. Pendahuluan

- 1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2. Deskripsi Umum Sistem
- 1.3. Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4. Definisi dan Singkatan
- 1.5. Dokumen Referensi

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

- 2.1. Perangkat Lunak Pengujian
- 2.2. Perangkat Keras Pengujian
- 2.3. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
 - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
 - 2.5.2. Persiapan Awal
 - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
 - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
 - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
 - 2.5.3. Pelaksanaan
 - 2.5.4. Pelaporan Hasil

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	9/34
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		

Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian

4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

1.4 Definisi dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Tabel 1. Tabel Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perancangan, deskripsi, dan hasil uji perangkat lunak.
KaRiToKi	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan memberikan pembelajaran tentang cerita tokoh Alkitab
DFD	Merupakan singkatan dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada system perangkat lunak ini.

1.5 Dokumen Referensi

1. PDHUPL-M-EQ Plus, Aplikasi Kecerdasan Emosional dan Konten Pendukungnya Berbasis Multimedia, disusun oleh Deni Kristian-UAJY-2009.
3. SKPL KaRiToKi, Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab, disusun oleh Dina Luwiana-UAJY-2009.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa:

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	10/34
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. Windows XP atau windows vista dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Adobe Flash CS3 Professional dengan menggunakan fitur *Flash Lite 2.0* sebagai penjalan aplikasi
3. Adobe Photoshop CS3 dari adobe sebagai tool untuk penggambaran
4. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 2,40GHz dengan memori minimal 256 MB RAM
2. Mouse dan keyboard, sebagai alat input
3. Monitor
4. Speaker dan sound card
5. CD-ROM drive

2.3 Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu manual KaRiToKi

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Dosen Pembimbing yaitu dosen pembimbing tugas akhir ini.
2. Anak-anak yang berusia 7-11 tahun.

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	11/34
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		

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak kaRiToKi ini akan dilakukan sebelum dijalankan, karena cara menjalankannya relatif mudah sehingga tidak diperlukan waktu lama untuk mempelajarinya.

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan mempersiapkan para tester dengan menyesuaikan jadwal para tester. Kemudian setelah disepakati jadwal terpilih maka pada hari yang telah ditentukan akan dilakukan test.

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa : pengujian aplikasi KaRiToKi pada emulator yang terdapat pada *Adobe Flash CS3 Professional*.

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa :

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 2,40GHz dengan memori minimal 256 MB RAM
2. *Mouse dan Keyboard*, sebagai alat *input*
3. Monitor
4. *Speaker dan sound card*
5. CD-ROM drive

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak KaRiToKi disiapkan dalam Komputer
2. Install perangkat lunak *tool* penguji
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	12/34
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		

2.5.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

2.5.4 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak UAJY, yang diwakili oleh dosen pembimbing dan dosen penguji. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji secepatnya setelah pengujian selesai.

3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

3.1. Identifikasi dan Rencana Pengujian Fungsionalitas

Tabel 2. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Halaman Pembuka	Pengujian Halaman Pembuka	SKPL-KaRiToKi-01	PDHUPL-KaRiToKi-01	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian Pilihan Menu Utama	Pengujian Pilihan Menu Utama	SKPL-KaRiToKi-02	PDHUPL-KaRiToKi-02	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian Pilihan Menu Cerita	Pengujian Pilihan Menu Cerita	SKPL-KaRiToKi-03	PDHUPL-KaRiToKi-03	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian permainan	Pengujian permainan	SKPL-KaRiToKi-04	PDHUPL-KaRiToKi-04	Pengujian Unit	Black Box	November 2009

Pengujian latihan soal	Pengujian latihan soal	SKPL - KaRiToKi-05	PDHUPL - KaRiToKi-05	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian profil	Pengujian profil	SKPL - KaRiToKi-06	PDHUPL - KaRiToKi-06	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian cerita yunus	Pengujian cerita yunus	SKPL - KaRiToKi-07	PDHUPL - KaRiToKi-07	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian cerita yunus 1	Pengujian cerita yunus 1	SKPL - KaRiToKi-08	PDHUPL - KaRiToKi-08	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian cerita yunus 2	Pengujian cerita yunus 2	SKPL - KaRiToKi-09	PDHUPL - KaRiToKi-09	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian cerita yusuf	Pengujian cerita yusuf	SKPL - KaRiToKi-10	PDHUPL - KaRiToKi-10	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian cerita yusuf 1	Pengujian cerita yusuf 1	SKPL - KaRiToKi-11	PDHUPL - KaRiToKi-11	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian cerita yusuf 2	Pengujian cerita yusuf 2	SKPL - KaRiToKi-12	PDHUPL - KaRiToKi-12	Pengujian Unit	Black Box	November 2009

Pengujian cerita yusuf 3	Pengujian cerita yusuf 3	SKPL - KaRiToKi-13	PDHUPL - KaRiToKi-13	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian video	Pengujian video	SKPL - KaRiToKi-14	PDHUPL - KaRiToKi-14	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display puzzle yusuf	Pengujian display puzzle yusuf	SKPL - KaRiToKi-15	PDHUPL - KaRiToKi-15	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display puzzle yunus	Pengujian display puzzle yunus	SKPL - KaRiToKi-16	PDHUPL - KaRiToKi-16	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display cerita yunus 1	Pengujian display cerita yunus 1	SKPL - KaRiToKi-17	PDHUPL - KaRiToKi-17	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display cerita yunus 2	Pengujian display cerita yunus 2	SKPL - KaRiToKi-18	PDHUPL - KaRiToKi-18	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display cerita yusuf 1	Pengujian display cerita yusuf 1	SKPL - KaRiToKi-19	PDHUPL - KaRiToKi-19	Pengujian Unit	Black Box	November 2009

Pengujian display cerita yusuf 2	Pengujian display cerita yusuf 2	SKPL-KaRiToKi-20	PDHUPL-KaRiToKi-20	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display cerita yusuf 3	Pengujian display cerita yusuf 3	SKPL-KaRiToKi-21	PDHUPL-KaRiToKi-21	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display video	Pengujian display video	SKPL-KaRiToKi-22	PDHUPL-KaRiToKi-22	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display review nilai	Pengujian display review nilai	SKPL-KaRiToKi-23	PDHUPL-KaRiToKi-23	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display kunci jawaban	Pengujian display kunci jawaban	SKPL-KaRiToKi-24	PDHUPL-KaRiToKi-24	Pengujian Unit	Black Box	November 2009
Pengujian display profil	Pengujian display profil	SKPL-KaRiToKi-25	PDHUPL-KaRiToKi-25	Pengujian Unit	Black Box	November 2009

3.2. Identifikasi dan Rencana Pengujian Responden

Identifikasi rencana Pengujian terhadap responden dibagi menjadi satu tahap, yaitu anak-anak usia 7-11 tahun.

Untuk pengujian tahap pertama dilaksanakan pada :

Hari : 22 November 2009
Pukul : 07.00-08.00 WIB
Tempat : Gereja Maria Assumpta, Yogyakarta.

4. Deskripsi dan Hasil Uji

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Halaman Pembuka (PDHUPL-KaRiToKi 01)

Kelas pengujian antarmuka halaman pembuka adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi halaman pembuka. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Menu Utama (PDHUPL-KaRiToKi 02)

Kelas pengujian antarmuka Menu utama adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.3. Identifikasi Kelas Pengujian cerita (PDHUPL-KaRiToKi 03)

Kelas pengujian antarmuka cerita adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	18/34
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		

melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Permainan (PDHUPL-KaRiToKi 04)

Kelas pengujian antarmuka permainan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), animasi, dan gambar.

4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Latihan soal (PDHUPL-KaRiToKi 05)

Kelas pengujian antarmuka latihan soal adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), dan suara.

4.6. Identifikasi Kelas Profil (PDHUPL-KaRiToKi 06)

Kelas pengujian antarmuka profil adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), animasi, dan gambar.

4.7. Identifikasi Kelas Pengujian menu cerita yunus (PDHUPL-KaRiToKi 07)

Kelas pengujian antarmuka cerita yunus adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.8. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yunus 1 (PDHUPL-KaRiToKi 08)

Kelas pengujian antarmuka cerita yunus 1 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.9. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yunus 2 (PDHUPL-KaRiToKi 09)

Kelas pengujian antarmuka cerita yunus 2 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.10. Identifikasi Kelas Pengujian menu cerita yusuf (PDHUPL-KaRiToKi 10)

Kelas pengujian antarmuka cerita yusuf adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	20/34
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		

Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.11. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yusuf 1 (PDHUPL-KaRiToKi 11)

Kelas pengujian antarmuka cerita yusuf 1 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.12. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yusuf 2 (PDHUPL-KaRiToKi 12)

Kelas pengujian antarmuka cerita yusuf 2 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.13. Identifikasi Kelas Pengujian cerita yusuf 3 (PDHUPL-KaRiToKi 13)

Kelas pengujian antarmuka Menu utama adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.14. Identifikasi Kelas Pengujian video (PDHUPL-KaRiToKi 14)

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	21/34
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		

Kelas pengujian antarmuka cerita video adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.15. Identifikasi Kelas Pengujian diplay puzzle yusuf (PDHUPL-KaRiToKi 15)

Kelas pengujian antarmuka puzzle yusuf adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.16. Identifikasi Kelas Pengujian diplay puzzle yunus (PDHUPL-KaRiToKi 16)

Kelas pengujian antarmuka puzzle yunus adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.17. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yunus 1 (PDHUPL-KaRiToKi 17)

Kelas pengujian antarmuka cerita yunus 1 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	22/34
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		

4.18. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yunus 2 (PDHUPL-KaRiToKi 18)

Kelas pengujian antarmuka cerita yunus 2 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.19. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yusuf 1 (PDHUPL-KaRiToKi 19)

Kelas pengujian antarmuka cerita yusuf 1 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.20. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yusuf 2 (PDHUPL-KaRiToKi 20)

Kelas pengujian antarmuka cerita yusuf 2 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.21. Identifikasi Kelas Pengujian display cerita yusuf 3 (PDHUPL-KaRiToKi 21)

Kelas pengujian antarmuka cerita yusuf 3 adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil

menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.22. Identifikasi Kelas Pengujian display video (PDHUPL-KaRiToKi 22)

Kelas pengujian antarmuka video adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.23. Identifikasi Kelas Pengujian display review nilai (PDHUPL-KaRiToKi 23)

Kelas pengujian antarmuka review nilai adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks).

4.24. Identifikasi Kelas Pengujian display kunci jawaban (PDHUPL-KaRiToKi 24)

Kelas pengujian antarmuka kunci jawaban adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama. Meliputi warna, tulisan (teks).

4.25. Identifikasi Kelas Pengujian display profil (PDHUPL-KaRiToKi 25)

Kelas pengujian antarmuka profil adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu utama.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– KaRiToKi	24/34
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		

Meliputi warna, tulisan (teks), gambar, dan animasi.



5. Deskripsi Hasil Pengujian

Tabel 3. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL - KaRiToKi-01	Pengujian tampil halaman pembuka oleh pengguna	Pengguna menjalankan aplikasi	Pengguna menekan tombol masuk dengan mouse	Fungsi akan memberikan status aktivasi pada <i>screen</i> utama	Aplikasi mampu memberikan aktivasi <i>screen</i> utama	Tampil menu utama KaRiToKi	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-02	Pengujian tampil pilihan menu utama	Pengguna memilih menu-menu yang ada dalam aplikasi KaRiToKi	Pengguna menekan mouse untuk memilih menu yang dikendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan menu yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan menu utama dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil gambar dan animasi pilihan menu-menu utama, serta dapat menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-03	Pengujian Pilihan Menu cerita	Pengguna memilih menu-menu yang ada didalam	Pengguna menekan mouse untuk memilih cerita yang	Fungsi akan menampilkan pilihan menu cerita yang dipilih oleh	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu cerita	Tampil pilihan menu-menu cerita, serta dapat menampilkan isi pilihan cerita	Handal

		menu cerita	dikendaki	pengguna	dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	yang dipilih pengguna	
PDHUPL - KaRiToKi-04	Pengujian Permainan	Pengguna dapat melihat isi permainan pilihan pengguna	Pengguna mouse untuk melihat isi permainan	Fungsi akan menampilkan isi permainan sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan permainan sesuai pilihan pengguna	Tampil permainan, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-05	Pengujian latihan soal	Pengguna dapat melihat isi latihan soal pilihan pengguna	Pengguna mouse untuk melihat isi latihan soal	Fungsi akan menampilkan isi latihan soal sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan latihan soal sesuai pilihan pengguna	Tampil latihan soal, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-06	Pengujian profil	Pengguna dapat melihat isi profil pilihan pengguna	Pengguna mouse untuk melihat isi profil	Fungsi akan menampilkan isi profil sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan profil sesuai pilihan pengguna	Tampil profil, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-07	Pengujian menu cerita yunus	Pengguna memilih menu-menu yang ada	Pengguna menekan mouse untuk memilih	Fungsi akan menampilkan pilihan menu cerita yunus	Aplikasi mampu menampilkan pilihan	Tampil pilihan menu-menu cerita, serta dapat menampilkan isi	Handal

		didalam menu cerita yunus	cerita yunus yang dikendaki	yang dipilih oleh pengguna	menu cerita yunus dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	pilihan cerita yunus yang dipilih pengguna	
PDHUPL - KaRiToKi-08	Pengujian cerita yunus 1	Pengguna dapat melihat isi cerita yunus 1	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yunus 1	Fungsi akan menampilkan isi cerita yunus 1 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yunus 1 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yunus 1, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-09	Pengujian cerita yunus 2	Pengguna dapat melihat isi cerita yunus 2	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yunus 2	Fungsi akan menampilkan isi cerita yunus 2 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yunus 2 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yunus 2, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-10	Pengujian menu cerita yusuf	Pengguna memilih menu-menu yang ada didalam menu cerita yusuf	Pengguna menekan mouse untuk memilih cerita yusuf yang dikendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan menu cerita yusuf yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu cerita yusuf dan menampilkan isi menu yang	Tampil pilihan menu-menu cerita, serta dapat menampilkan isi pilihan cerita yusuf yang dipilih pengguna	Handal

					dipilih pengguna		
PDHUPL - KaRiToKi-11	Pengujian cerita yusuf 1	Pengguna dapat melihat isi cerita yusuf 1	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yusuf 1	Fungsi akan menampilkan isi cerita yusuf 1 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yusuf 1 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yusuf 1, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-12	Pengujian cerita yusuf 2	Pengguna dapat melihat isi cerita yusuf 2	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yusuf 2	Fungsi akan menampilkan isi cerita yusuf 2 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yusuf 2 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yusuf 2, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-13	Pengujian cerita yusuf 3	Pengguna dapat melihat isi cerita yusuf 3	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yusuf 3	Fungsi akan menampilkan isi cerita yusuf 3 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yusuf 3 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yusuf 3, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-14	Pengujian video	Pengguna dapat melihat isi video	Pengguna mouse untuk melihat isi video	Fungsi akan menampilkan isi video sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan video sesuai pilihan	Tampil video, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal

					pengguna		
PDHUPL - KaRiToKi-15	Pengujian dislay puzzle yusuf	Pengguna dapat melihat isi puzzle yusuf	Pengguna mouse untuk melihat isi puzzle yusuf	Fungsi akan menampilkan isi puzzle yusuf sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan puzzle yusuf sesuai pilihan pengguna	Tampil puzzle yusuf, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-16	Pengujian dislay puzzle yunus	Pengguna dapat melihat isi puzzle yunus	Pengguna mouse untuk melihat isi puzzle yunus	Fungsi akan menampilkan isi puzzle yunus sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan puzzle yunus sesuai pilihan pengguna	Tampil puzzle yunus, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-17	Pengujian dislay cerita yunus 1	Pengguna dapat melihat isi cerita yunus 1	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yunus 1	Fungsi akan menampilkan isi cerita yunus 1 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yunus 1 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yunus 1, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-18	Pengujian dislay cerita yunus 2	Pengguna dapat melihat isi cerita yunus 2	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yunus 2	Fungsi akan menampilkan isi cerita yunus 2 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yunus 2 sesuai pilihan	Tampil cerita yunus 2, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal

					pengguna		
PDHUPL - KaRiToKi-19	Pengujian dislay cerita yusuf 1	Pengguna dapat melihat isi cerita yusuf 1	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yusuf 1	Fungsi akan menampilkan isi cerita yusuf 1 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yusuf 1 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yusuf 1, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-20	Pengujian dislay cerita yusuf 2	Pengguna dapat melihat isi cerita yusuf 2	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yusuf 2	Fungsi akan menampilkan isi cerita yusuf 2 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yusuf 2 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yusuf 2, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-21	Pengujian dislay cerita yusuf 3	Pengguna dapat melihat isi cerita yusuf 3	Pengguna mouse untuk melihat isi cerita yusuf 3	Fungsi akan menampilkan isi cerita yusuf 3 sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan cerita yusuf 3 sesuai pilihan pengguna	Tampil cerita yusuf 3, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-22	Pengujian dislay video	Pengguna dapat melihat isi video	Pengguna mouse untuk melihat isi video	Fungsi akan menampilkan isi video sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan video sesuai pilihan pengguna	Tampil video, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal

PDHUPL - KaRiToKi-23	Pengujian dislay review nilai	Pengguna dapat melihat isi review nilai	Pengguna mouse untuk melihat isi review nilai	Fungsi akan menampilkan isi review nilai sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan review nilai sesuai pilihan pengguna	Tampil review nilai, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-24	Pengujian dislay kunci jawaban	Pengguna dapat melihat isi kunci jawaban	Pengguna mouse untuk melihat isi kunci jawaban	Fungsi akan menampilkan isi kunci jawaban sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan kunci jawaban sesuai pilihan pengguna	Tampil kunci jawaban, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
PDHUPL - KaRiToKi-25	Pengujian dislay profil	Pengguna dapat melihat isi profil	Pengguna mouse untuk melihat isi profil	Fungsi akan menampilkan isi profil sesuai pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan profil sesuai pilihan pengguna	Tampil kunci jawaban, yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal

6. Pengujian Terhadap Pengguna

Sistem ini telah di uji cobakan terhadap 30 orang anak dan 1 orang guru sekolah minggu. Dengan rincian 10 orang anak sekolah minggu gereja Maria Assumpta, 20 orang anak sekolah minggu gereja Stasi pringgolayan dan 1 orang guru sekolah minggu.

Dan berdasarkan data hasil pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi. Pengujian diikuti oleh 30 orang anak dan 1 orang guru sekolah minggu, maka didapatkan data penilaian sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Hasil Penilaian Oleh Pengguna

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
1.	Penggunaan variasi warna pada setiap halaman pada aplikasi KaRiToKi	13	15	2	0	0
2.	Efek suara latar pada halaman KaRiToKi yang terdapat efek suara	15	13	2	0	0
3.	Teks pada setiap halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan)	18	10	2	0	0
4.	Aplikasi ini mudah dalam penggunaannya	30	0	0	0	0
5.	Animasi-animasi dari aplikasi ini	20	10	0	0	0
6.	Kesesuaian antarmuka aplikasi ini pada tiap halaman	15	15	0	0	0
7.	Penempatan gambar di setiap halamannya	0	20	10	0	0
8.	Cerita tokoh yang ditampilkan pada bagian cerita	13	13	4	0	0

9.	Alur cerita pada setiap bagian cerita	10	10	10	0	0
10.	Hasil cerita	18	12	0	0	0
11.	Aplikasi KaRiToKi ini sangat membantu anda mempelajari cerita tokoh alkitab	14	16	0	0	0
12.	Permainan yang ditampilkan	14	14	2	0	0
13.	Profil yang ditampilkan	5	25	0	0	0
14.	Latihan soal yang ditampilkan	11	14	5	0	0





**LAMPIRAN V:
KUESIONER-KaRiTOKi**

Nama :

Umur :

Kuesioner

Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Cerita Tokoh Alkitab Bagi Anak-anak Berbasis Multimedia (KaRiToKi)

Berikan pendapat anda dan penilaian anda mengenai KaRiToKi (Aplikasi Aplikasi Cerita Tokoh Alkitab) dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang disediakan.

Bagaimana pendapat anda mengenai:

1. Penggunaan variasi warna pada setiap halaman pada aplikasi KaRiToKi:
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
2. Efek suara latar pada halaman KaRiToKi yang terdapat efek suara :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
3. Teks pada setiap halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan) :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
4. Aplikasi ini mudah dalam penggunaannya?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
5. Bagaimanakah dengan animasi-animasi dari aplikasi ini ?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
6. Menurut anda, bagaimanakah kesesuaian antarmuka aplikasi ini pada tiap halaman?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
7. Menurut anda, bagaimanakah penempatan gambar di setiap halamannya ?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
8. Menurut anda, bagaimana cerita tokoh yang ditampilkan pada bagian Cerita?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik

Program Studi Teknik Informatika	KUESIONER– KaRiToKi	1/2
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		

9. Menurut anda, bagaimana alur cerita pada setiap bagian Cerita?
- a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
10. Menurut anda, bagaimana hasil cerita ?
- a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
11. Apakah dengan adanya aplikasi KaRiToKi ini sangat membantu anda dalam mempelajari cerita tokoh Alkitab?
- a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
12. Menurut anda bagaimana permainan yang ditampilkan?
- a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
13. Menurut anda bagaimana profil yang ditampilkan?
- a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
14. Menurut anda bagaimana latihan soal yang ditampilkan?
- a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik

Berikan pendapat anda mengenai KaRiToKi ini secara keseluruhan :

--Terima Kasih--