

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan:

1. Perangkat Lunak Simulasi dan Pemodelan 3 Dimensi Pencarian Ruang menggunakan VRML yang diberi nama SIPERU telah berhasil dikembangkan.
2. Perangkat lunak SIPERU ini digunakan untuk pemberian informasi letak ruangan kuliah di Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

5.2. Saran

Berdasarkan pengujian perangkat lunak SIPERU kepada responden, didapatkan saran sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi Simulasi untuk simulasi Pencarian gedung / alamat suatu tempat, karena sangat memungkinkan untuk itu.
2. Menambahkan fungsi-fungsi lain yaitu denah ruangan maupun visualisasi isi dari ruangan agar lebih menarik dan dapat dikembangkan menjadi suatu sistem yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, Anastasia, 2007. *Pengembangan Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Sistem Pencernaan Hewan Menggunakan VRML*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Banks, Jerry, 1998, *Handbook of Simulation*, Engineering and Management Press.
- Chandra, Handi, 2005. *Animasi Dinamis 3ds max 6 & 7*, CV.Maxikom, Palembang.
- Hofstetter Fred T, 2001. *Multimedia Literacy*, Mc Graw Hill Inc.
- Kakiay, Thomas J., 2004. *Pengantar Sistem Simulasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Jensen, Paul A. Dan Jonathan F. Bard, 2003. *Operations Research Models and Methods*.
- Ratna, 2007, *Pembangunan aplikasi simulasi pembuatan roti secara online*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Suyanto, M, 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Suyoto, 2002. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yuli, 2007, *pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa isyarat*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yustiane, Vika, 2008. *Pengembangan Perangkat Lunak Simulasi Tata Surya Dengan Visualisasi 3D*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- , 2002. *Kamus Besar Berbahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

-----, <http://www.google.com>, Gambar ruang 2 dimensi, ruang 3 dimensi, Internet, 2008

-----, <http://ocw.gunadarma.ac.id>, Jenis Ruang, Internet, 2008

-----, <http://ocw.gunadarma.ac.id>, Pengertian Ruang, Internet, 2008

-----, <http://ocw.gunadarma.ac.id>, Pengertian Model, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian Model, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian Ruang, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian Simulasi, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian VRML, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian 3 Dimensi, Internet, 2008

-----, <http://www.master.web.id>, Pengertian VRML, Internet, 2008

-----, <http://www.simulasiteknik.com>, Pengertian Simulasi, Internet, 2008

-----, <http://www.vrml.org>, Pengertian VRML, Internet, 2008

Nama :
Program Studi :
Angkatan :
Jenis Kelamin : L / P

KUISIONER

PENGEMBANGAN APLIKASI SIMULASI DAN PEMODELAN 3 DIMENSI PENCARIAN RUANG MENGGUNAKAN VRML

Berikan pendapat Saudara mengenai Simulasi Pencarian Ruang (SIPERU) ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang telah disediakan.

1. Animasi jalan manusia pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
2. Animasi kamera / view point pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
3. Animasi teks pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
4. Kesesuain bentuk objek 3D pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
5. Penggunaan warna pada tiap simulasi
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
6. Penggunaan background pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
7. Kejelasan dalam memperoleh informasi mengenai ruang kuliah
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
8. Tampilan simulasi secara keseluruhan pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
9. Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik

Terima Kasih



LAMPIRAN ALGORITMA

Lampiran Algoritma

1. Algoritma Camera

Langkah 1 : deskripsikan sebuah objek Camera.

Langkah 2 : atur tipe camera dengan option free dan ukuran lensa 35mm.

Langkah 3 : letakkan objek camera pada koordinat yang diinginkan yaitu arah camera mengikuti jalur yang dibuat dengan menu select and rotate.

Langkah 4 : buat animasi jalannya camera dengan option constraint dengan pilihan path constraint.

2. Algoritma Teks Ruang

Langkah 1 : deskripsikan objek box dan text.

Langkah 2 : atur ukuran box dan text agar sesuai dengan ukuran gedung menggunakan menu select and uniform scale.

Langkah 3 : atur properties text dan box untuk warna dan jenis sesuai kebutuhan.

Langkah 4 : animasikan dengan membuat penggabungan antara text dan box dengan option group lalu pada frame dibuat animasi set keys agar text muncul pada saat animasi camera sudah sampai pada depan pintu ruangan.

3. Algoritma Manusia

Langkah 1 : deskripsikan objek biped.

Langkah 2 : ubah properties biped untuk option body type dengan pilihan male.

Langkah 3 : atur ukuran objek biped sesuaikan dengan ukuran gedung agar sesuai.

Langkah 4 : atur posisi koordinat letak pada tempat yang sesuai.

Langkah 5 : buat langkah animasi biped sesuai jalur menuju ruangan dengan menu footstep mode pada properties objek biped.

Langkah 6 : animasikan objek biped agar dapat berjalan sesuai dengan footstep pada jalur yang telah dibuat dengan pilihan menu option create keys for inactive footstep.

Langkah 7 : atur kecepatan langkah biped agar sesuai dengan kecepatan camera agar tampilan menjadi sesuai dengan menggunakan pengaturan pada frame.



LAMPIRAN
PAPAN CERITA



LAMPIRAN
KARAKTERISTIK OBJEK

Lampiran Karakteristik Objek

Nama Objek	Properties Objek
1. Lantai Dasar	<p>a. Length bernilai 5964.621 inci.</p> <p>b. Width bernilai 5062.992 inci.</p> <p>c. Length Segs bernilai 4 inci.</p> <p>d. Width Segs bernilai 4 inci.</p> <p>e. Scale bernilai 1.0 inci.</p> <p>f. Density bernilai 1.0 inci.</p> <p>g. Colour bernilai Abu-abu tua dengan komposisi RGB adalah warna red 86, green 86 dan blue 86.</p> <p>h. Berbentuk balok dengan nilai ketebalan 1.</p>
2. Lantai Gedung	<p>a. Ukuran dari lantai ini dibentuk sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.</p> <p>b. Untuk ketebalan lantai bernilai 1.</p> <p>c. Colour bernilai Abu-abu tua dengan komposisi warna RGB adalah red 86, green 86 dan blue 86.</p>
3. Wall / Tembok gedung	<p>a. Warna / Colour bernilai</p>

	<p>krem / coklat susu yang dibentuk dengan komposisi warna RGB adalah red bernilai 222, green bernilai 194 dan blue bernilai 84.</p> <p>b. Bentuk bernilai segi empat yang mana membentuk ruang ditengahnya saja / hanya sisi saja.</p> <p>c. Untuk ukuran tembok ini menyesuaikan kebutuhan dari ukuran gedung yang dibuat, karean tiap ruangan gedung berbeda ukurannya.</p>
<p>4. Door / Pintu</p>	<p>a. Jenis door / pintu bernilai BiFold.</p> <p>b. Warna door / pintu bernilai coklat tua. Dimana dibentuk dengan komposisi warna RGB adalah red bernilai 122, green bernilai 49 dan blue bernilai 0.</p> <p>c. Ukuran door / pintu untuk Height bernilai 26.0, Width bernilai 14.63, dan Depth</p>

	<p>bernilai 48.22.</p> <p>d. Ukuran frame pintu untuk Width bernilai 2.0 dan Depth bernilai 1.0.</p> <p>e. Ukuran panel kaca, Thickness bernilai 0.25.</p>
5. Windows / Jendela	<p>a. Jenis windows / jendela bernilai Sliding</p> <p>b. Warna windows / jendela bernilai abu-abu muda dengan komposisi warna RGB adalah red bernilai 115, green bernilai 115 dan blue bernilai 115.</p> <p>c. Ukuran windows yang digunakan bermacam-macam sesuai kebutuhan. Tetapi memiliki nilai ketebalan sama yaitu 11 dan thickness 0.25.</p> <p>d. Windows memiliki nilai open / terbuka sebesar 50%.</p>
6. Railing / pagar	<p>a. Railing ini bertipe pickets</p> <p>b. Railing memiliki warna coklat dengan komposisi RGB adalah warna red bernilai 121, green bernilai 48 dan blue bernilai 0.</p>

	<p>c. Railing dibentuk dengan ukuran panjang yang menyesuaikan kebutuhan.</p> <p>d. Railing dibuat dengan ukuran ketebalan sama yaitu 2.0 inci.</p>
7. Stairs / tangga	<p>a. Stairs ini bertipe U Type Stairs. Dengan type closed.</p> <p>b. Stairs ini memiliki geometry bertipe stingers dan handrail ada pada kanan dan kiri tangga.</p> <p>c. Stairs memiliki warna abu-abu tua dengan komposisi warna RGB adalah red 86, green 86 dan blue 86.</p>
8. Atap Gedung	<p>a. Atap ini bertipe pyramid dengan warna ungu tua yang merupakan komposisi RGB adalah warna red bernilai 82, green bernilai 0, dan blue bernilai 31.</p> <p>b. Ukuran dari atap ini menyesuaikan dari ukuran gedung yang dibuat dan</p>

	<p>memiliki ketinggian yang sama yaitu bernilai 232 inci.</p>
9. bangku	<p>a. Memiliki warna coklat tua dengan komposisi RGB adalah red bernilai 49, green bernilai 20 dan blue bernilai 0.</p> <p>b. Objek ini memiliki 4 kaki untuk bertumpu pada lantai yang dibentuk dengan menggunakan objek box.</p>
10. Camera	<p>a. Tipe dari camera yang dipakai adalah Free.</p> <p>b. Ukuran dari lensa camera adalah 35mm.</p> <p>c. Far range yang dicapai oleh camera adalah 1000 inci.</p> <p>d. Camera diberikan aimasi dengan path constraint yang akan mengikuti garis kamera yang ada.</p>
11. Text Ruang dan text play	<p>a. Box ini memiliki ketebalan bernilai 25 inci.</p> <p>b. Box ini memiliki warna hijau tua dengan komposisi warna RGB</p>

	<p>adalah red bernilai 6, green bernilai 134, dan blue bernilai 6.</p> <p>c. Ukuran dari box text ini menyesuaikan dengan kebutuhan.</p> <p>d. Berwarna merah tua dengan komposisi warna RGB adalah red bernilai 134, green bernilai 6 dan blue bernilai 6.</p> <p>e. Text ini diletakkan pada depan box lalu dilakukan fungsi group.</p>
12. Manusia / Orang	<p>a. Objek ini menggunakan body type adalah male.</p> <p>b. Data neck links bernilai 1.</p> <p>c. Data spine links bernilai 4.</p> <p>d. Data leg links bernilai 3.</p> <p>e. Data tail links bernilai 0.</p> <p>f. Data fingers bernilai 5.</p> <p>g. Data finger links bernilai 3.</p>

Lampiran Papan Cerita

1. Papan Cerita Menu Simulasi Pencarian Ruang

No papan cerita : PC 01

Topik : Menu Simulasi Pencarian Ruang

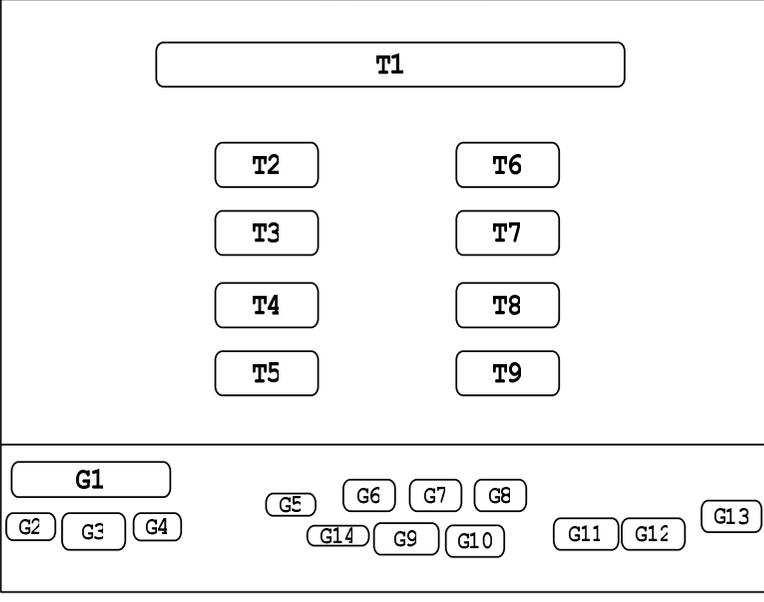
T(Teks)

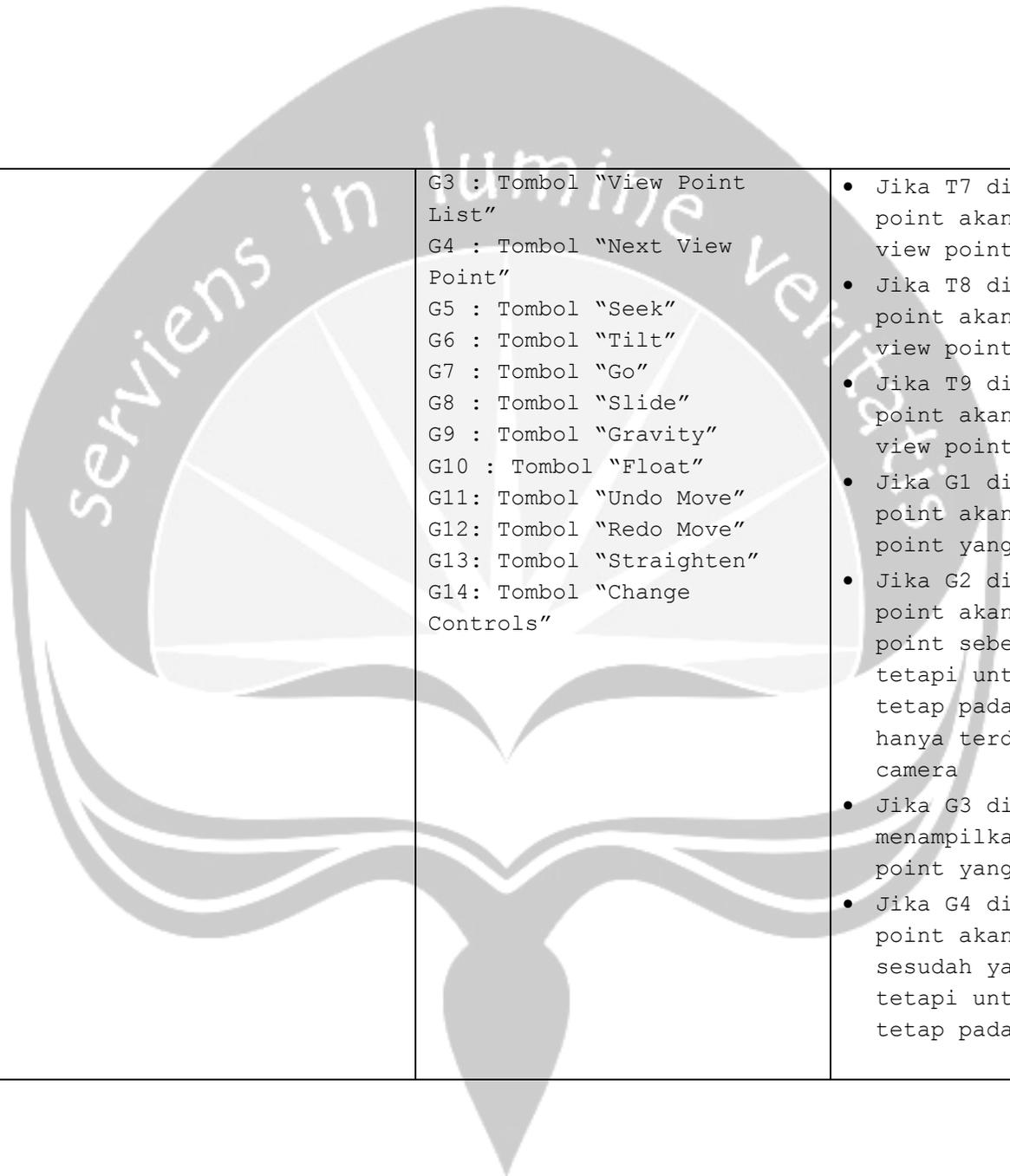
G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

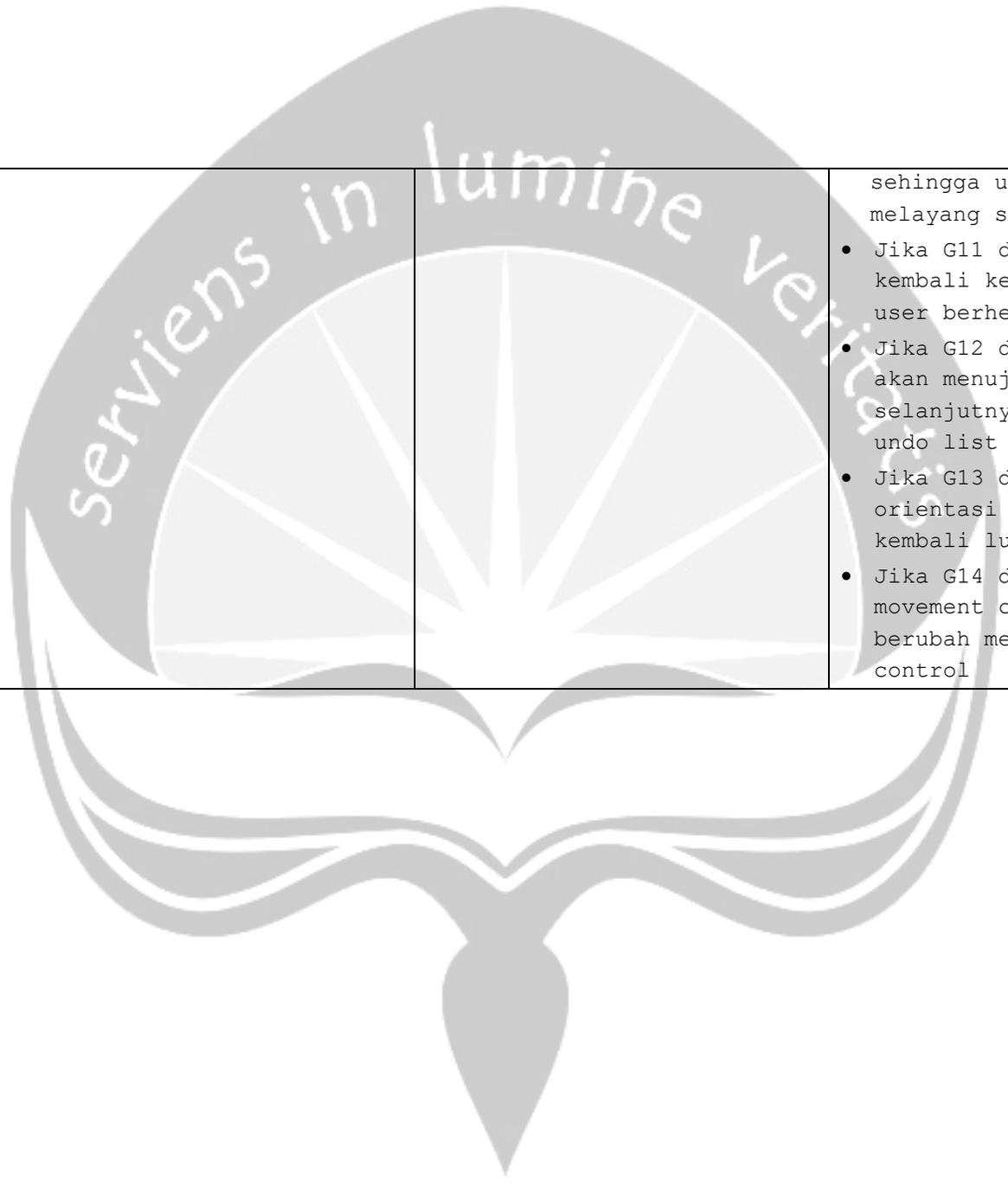
Judul : Halaman Menu	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top is a large button labeled T1. Below it are two columns of buttons: T2 and T6 on the top row, T3 and T7 on the second row, T4 and T8 on the third row, and T5 and T9 on the fourth row. At the bottom of the screen is a row of buttons labeled G1 through G14, arranged in a non-linear fashion: G1 is on the left, followed by G2, G3, G4; then G5, G6, G7, G8; then G14, G9, G10; and finally G11, G12, G13 on the right.</p>	<p>T1 : Teks judul "Simulasi Mencari Ruang Kuliah Di Teknik Informatika Atma Jaya Yogyakarta"</p> <p>T2 : Tombol "Play 3215"</p> <p>T3 : Tombol "Play 3216"</p> <p>T4 : Tombol "Play 3315"</p> <p>T5 : Tombol "Play 3318"</p> <p>T6 : Tombol "Play 3415"</p> <p>T7 : Tombol "Play 3418"</p> <p>T8 : Tombol "Play 3421"</p> <p>T9 : Tombol "Play 3422"</p> <p>G1 : Tombol "Current View Point"</p> <p>G2 : Tombol "Return To View Point"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera 3215 • Jika T3 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera 3216 • Jika T4 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera 3315 • Jika T5 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera 3318 • Jika T6 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera 3415



serviens in lumine veritas

karena hanya terdapat 1 view camera

- Jika G5 diklik, maka kursor akan berubah dan user dapat mengklik suatu objek yang ada sehingga dapat mendekat ke objek tersebut
- Jika G6 diklik, maka kursor akan berubah dan user dapat melihat sekelilingnya tanpa bergerak
- Jika G7 diklik, maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke depan, ke belakang, ke kiri atau ke kanan
- Jika G8 diklik, maka kursor akan berubah dan user dapat bergeser ke atas, ke bawah, ke kiri atau ke kanan
- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi



serviens in lumine veritate

sehingga user dapat melayang saat bergerak

- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

2. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3215

No papan cerita : PC 02

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3215

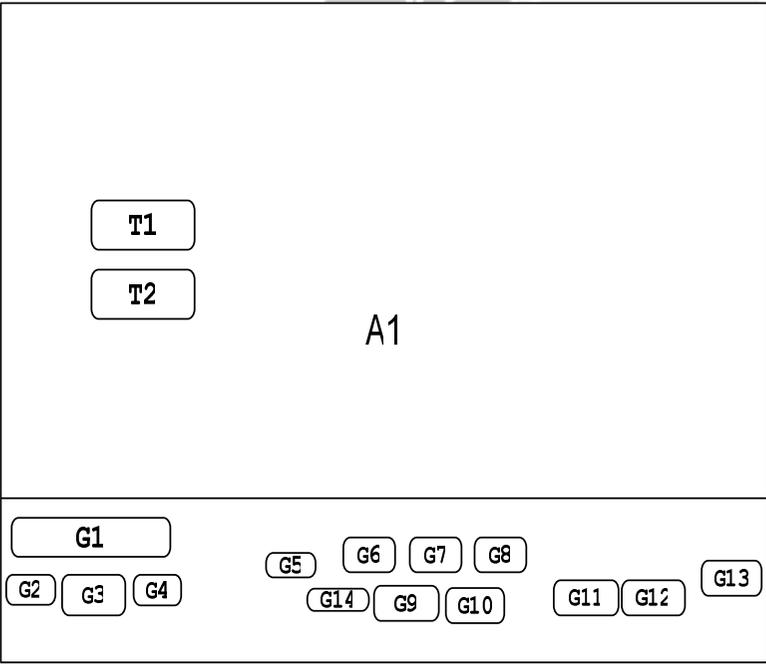
T (Teks)

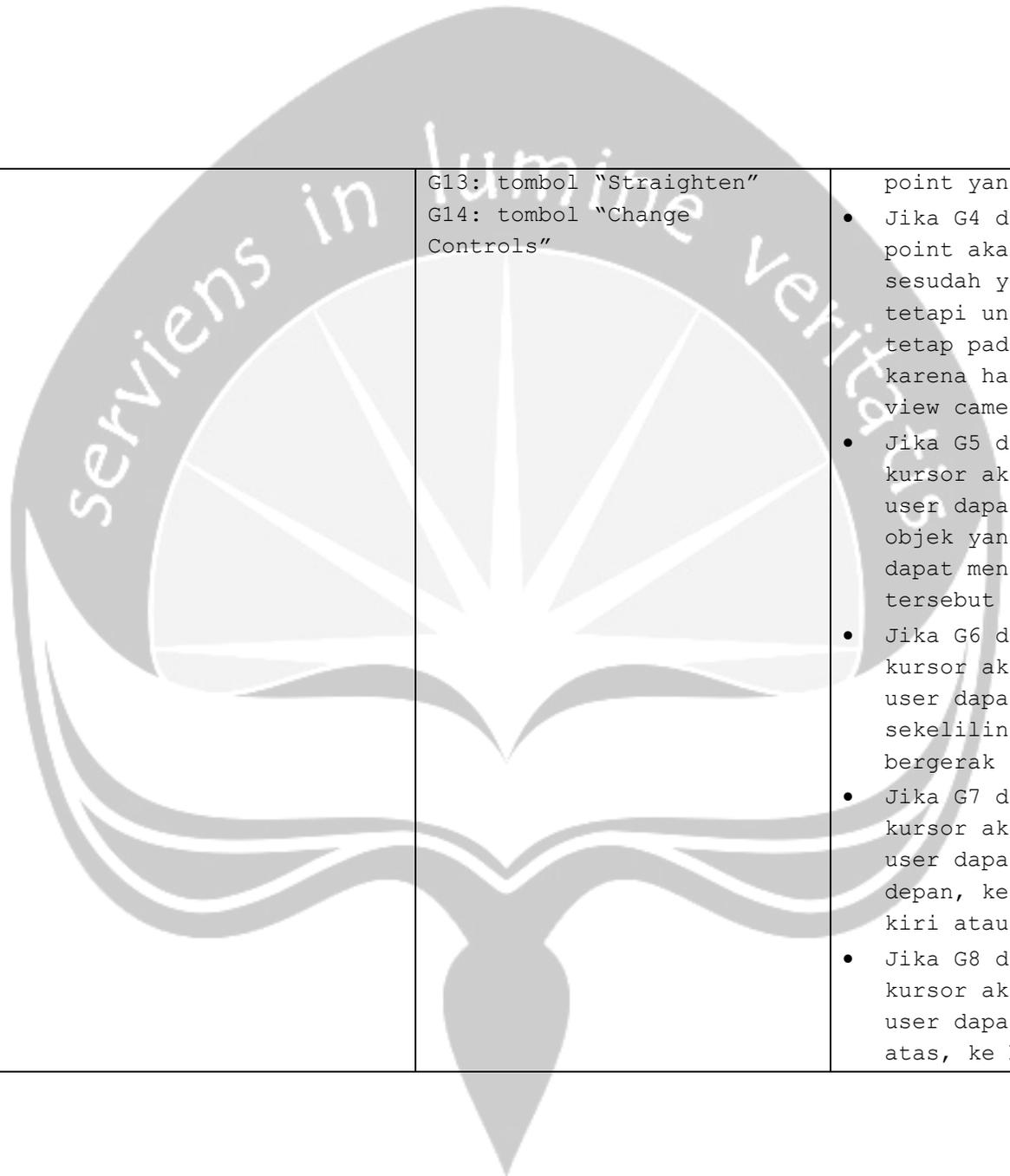
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3215	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The storyboard diagram consists of two main frames. The first frame is a large rectangle containing two smaller rounded rectangles at the top left, labeled 'T1' and 'T2'. To the right of these is a large area labeled 'A1'. The second frame is a smaller rectangle below the first, containing a grid of 13 rounded rectangles labeled 'G1' through 'G13'. 'G1' is at the top left, 'G2' through 'G4' are in a row below it, 'G5' through 'G8' are in a row below that, and 'G9' through 'G13' are in a row at the bottom.</p>	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3215 T1 : Tombol "Play 3215" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move" G12: tombol "Redo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3215 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view



serviens in lumine veritas

atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

3. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3216

No papan cerita : PC 03

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3216

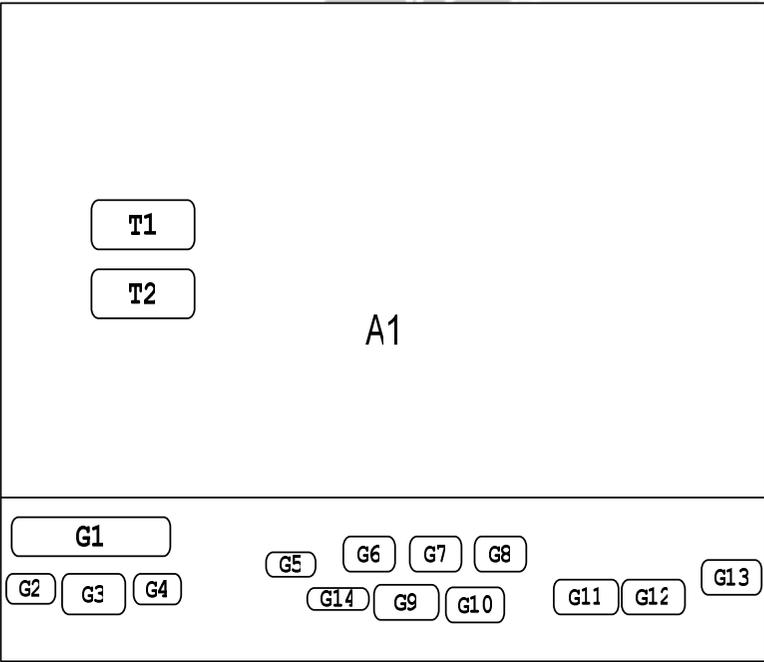
T (Teks)

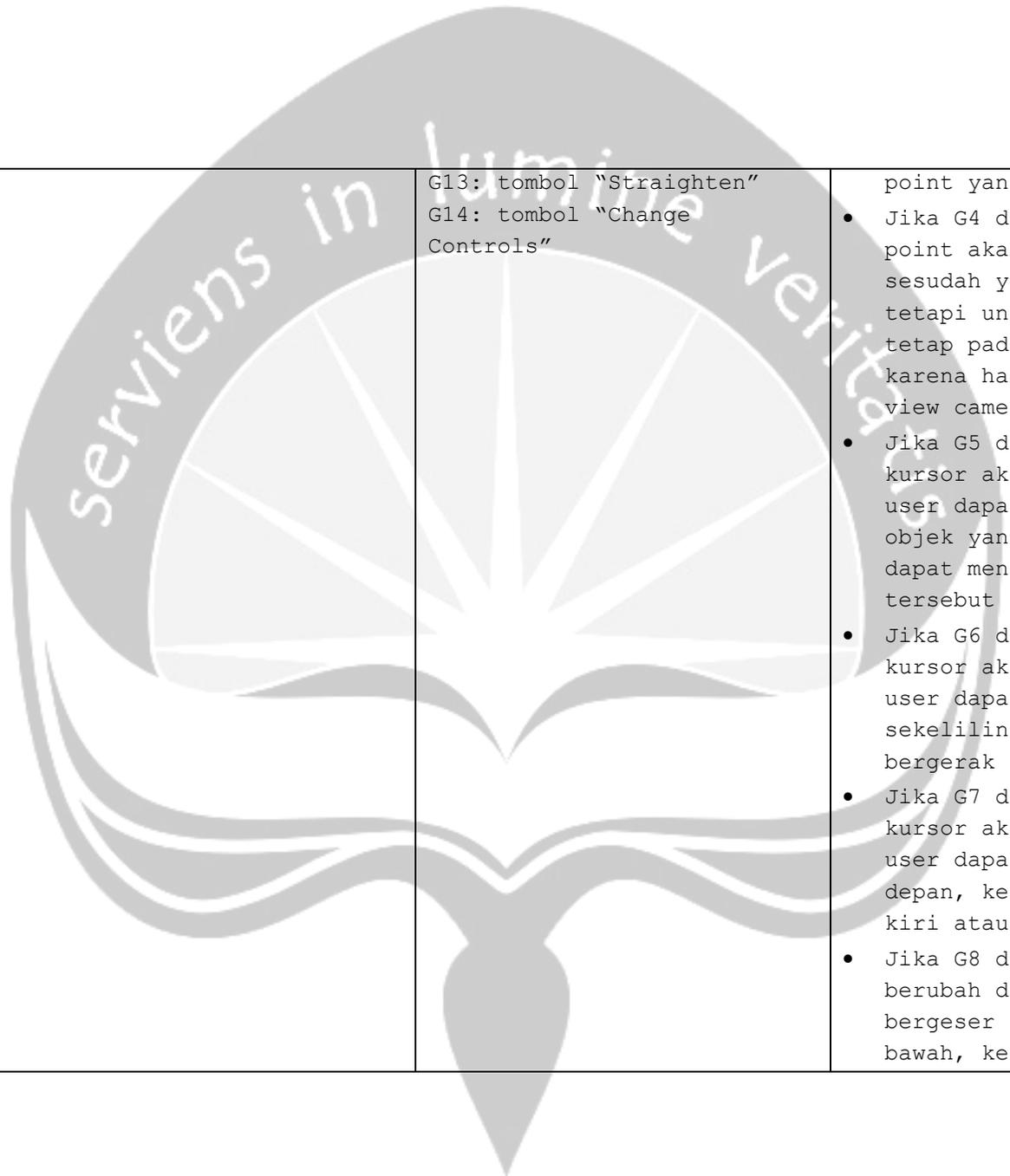
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3216	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The storyboard panel shows a simulation interface. At the top left, there are two buttons labeled T1 and T2. In the center, there is a large area labeled A1. At the bottom, there are several buttons labeled G1 through G13. G1 is a large button on the left. G2, G3, and G4 are smaller buttons to its right. G5, G6, G7, and G8 are a row of four buttons. G9, G10, G11, and G12 are another row of four buttons. G13 is a single button on the far right.</p>	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3216 T1 : Tombol "Play 3216" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move" G12: tombol "Redo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3216 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view



serviens in lumine veritas

kanan

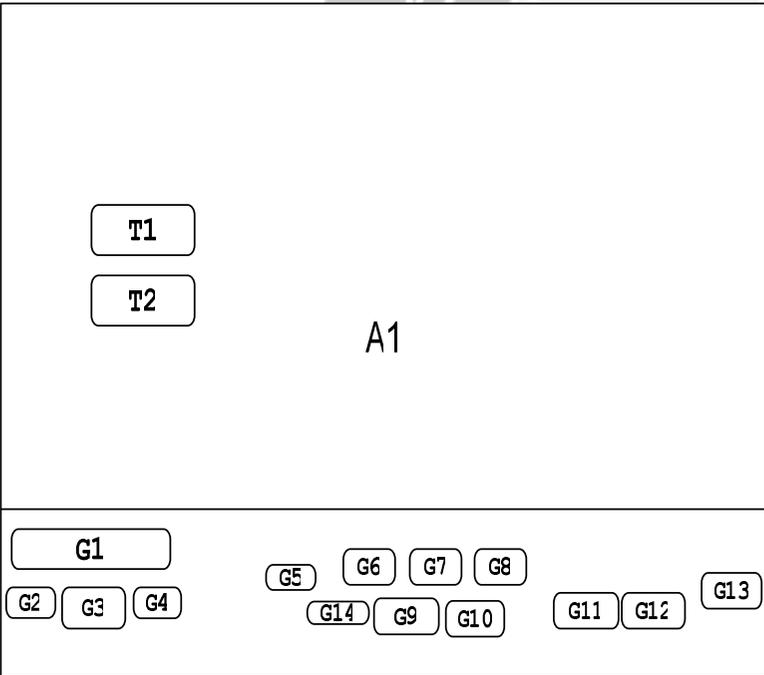
- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan menonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

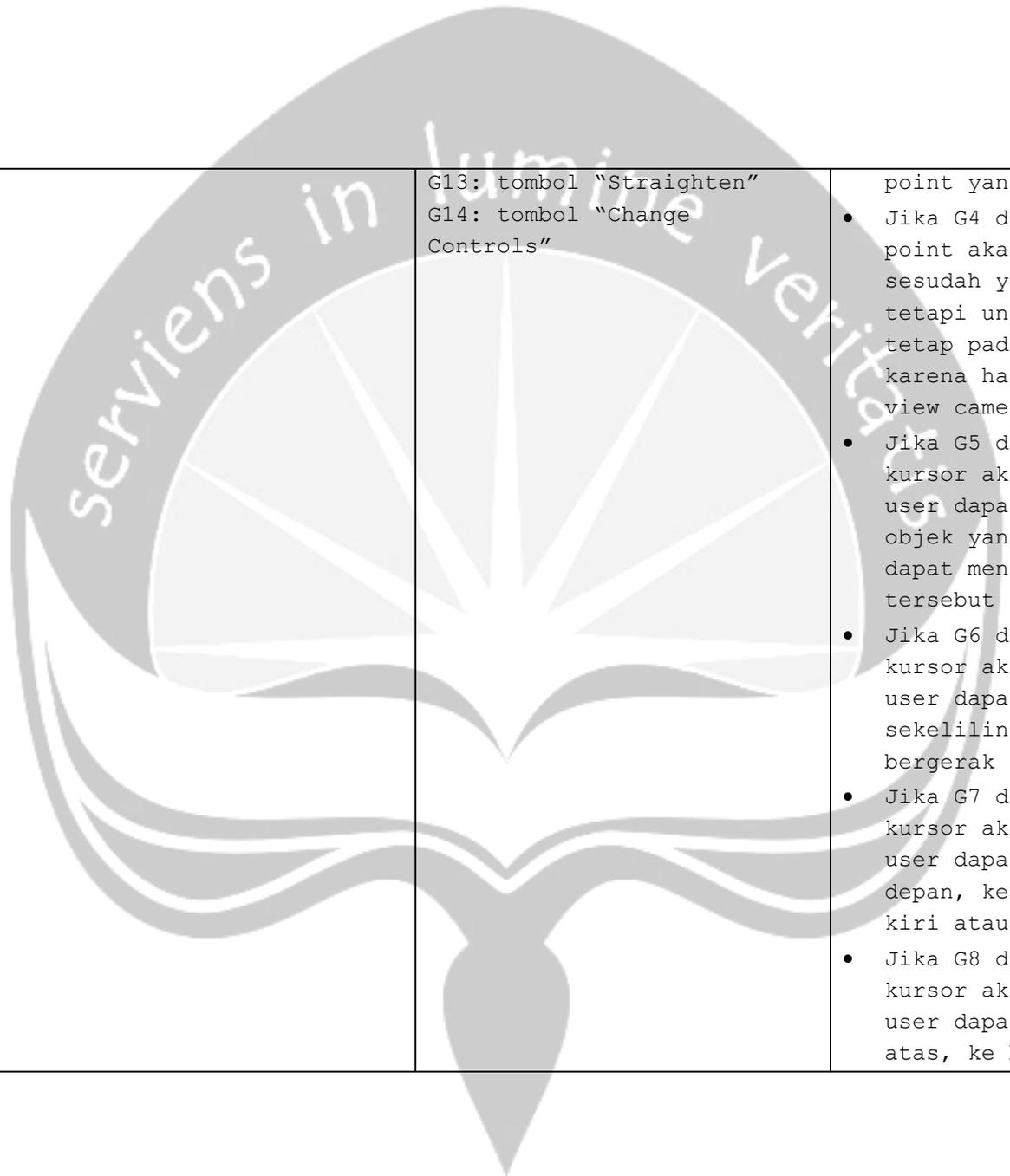
4. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3315

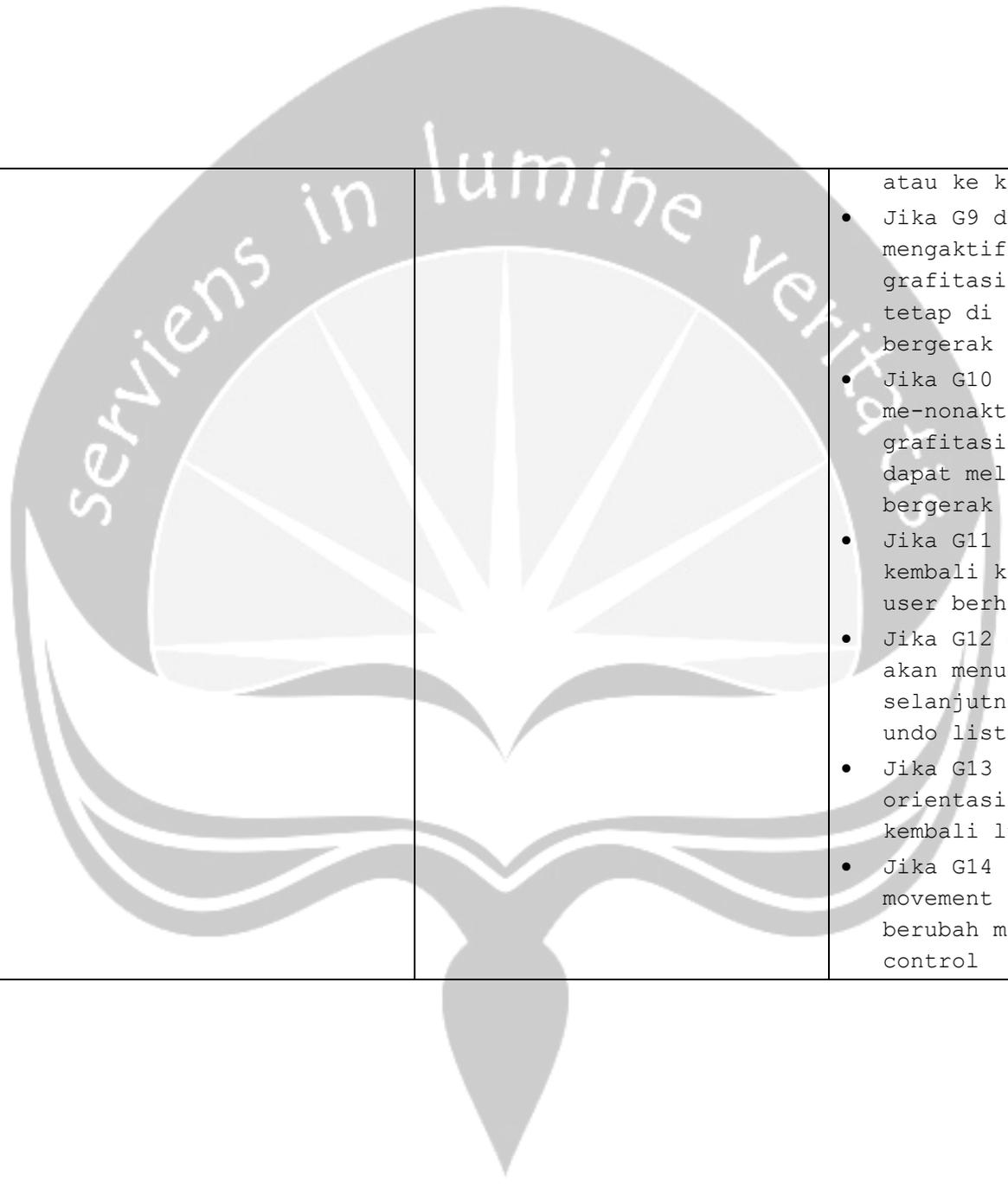
No papan cerita : PC 04

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3315

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

Judul : Simulasi 3315	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3315 T1 : Tombol "Play 3315" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move" G12: tombol "Redo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3315 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view





serviens in lumine veritate

atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

5. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3318

No papan cerita : PC 05

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3318

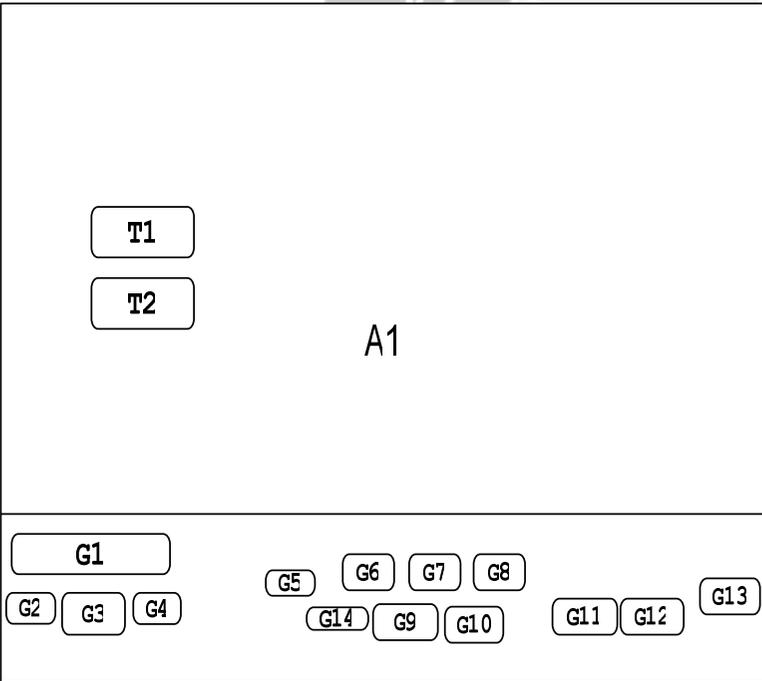
T (Teks)

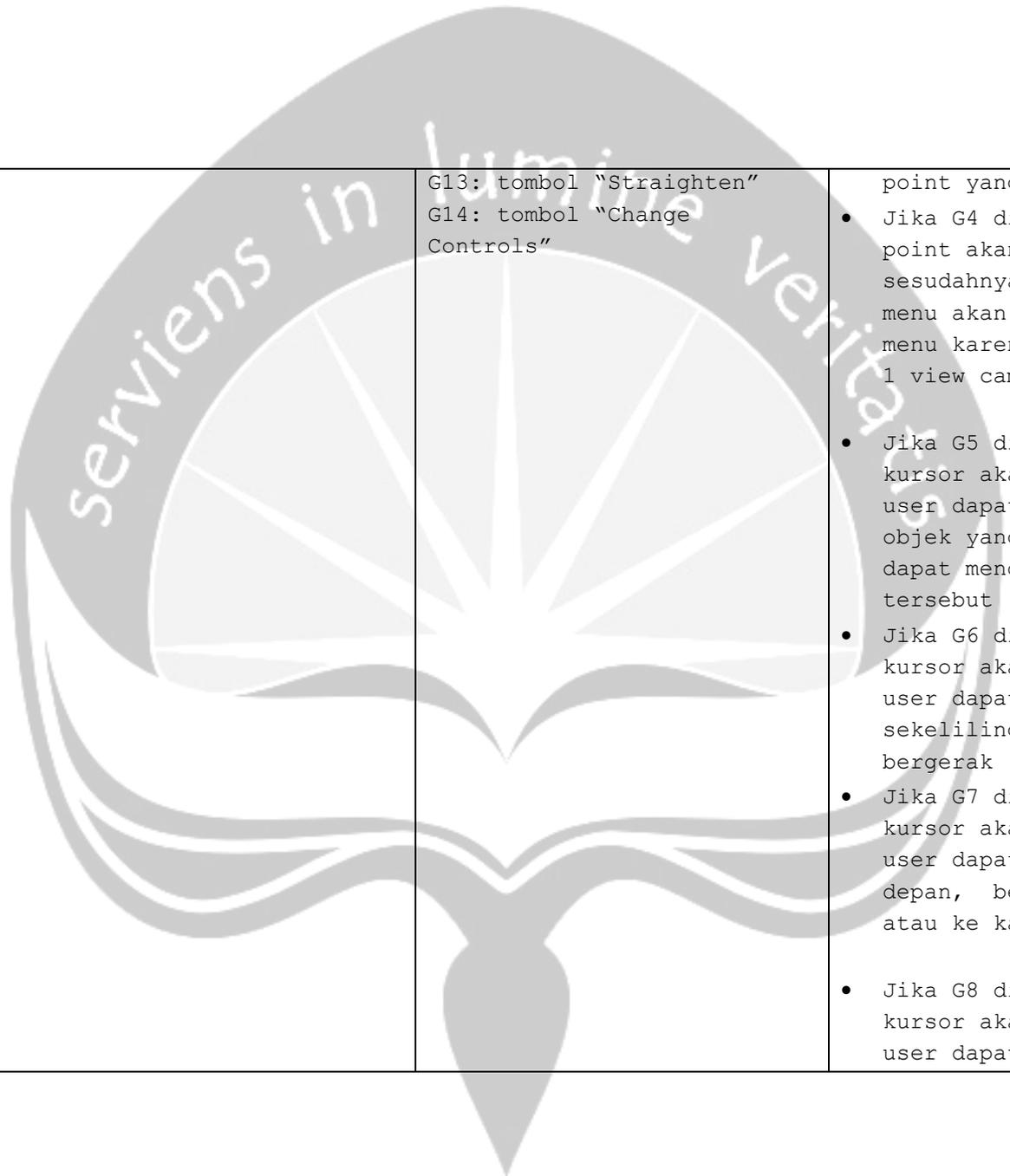
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3318	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The storyboard panel shows a simulation interface. At the top left are two buttons labeled T1 and T2. In the center is a large area labeled A1. At the bottom, there are two rows of buttons labeled G1 through G14. G1 is a larger button, while G2-G14 are smaller. G14 is positioned to the right of G10.</p>	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3318 T1 : Tombol "Play 3318" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move" G12: tombol "Redo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3318 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view



serviens in lumine veritas

atas, ke bawah, ke kiri atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

6. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3415

No papan cerita : PC 06

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3415

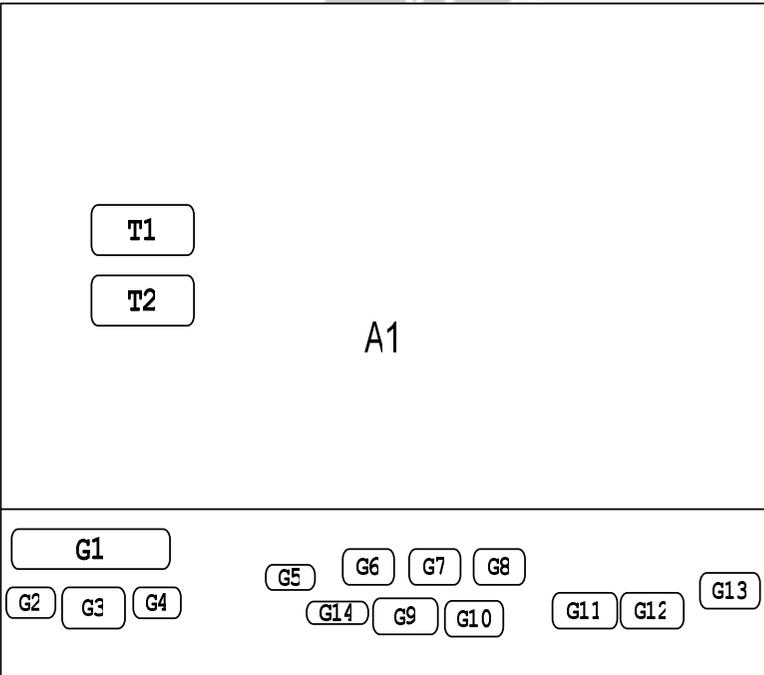
T (Teks)

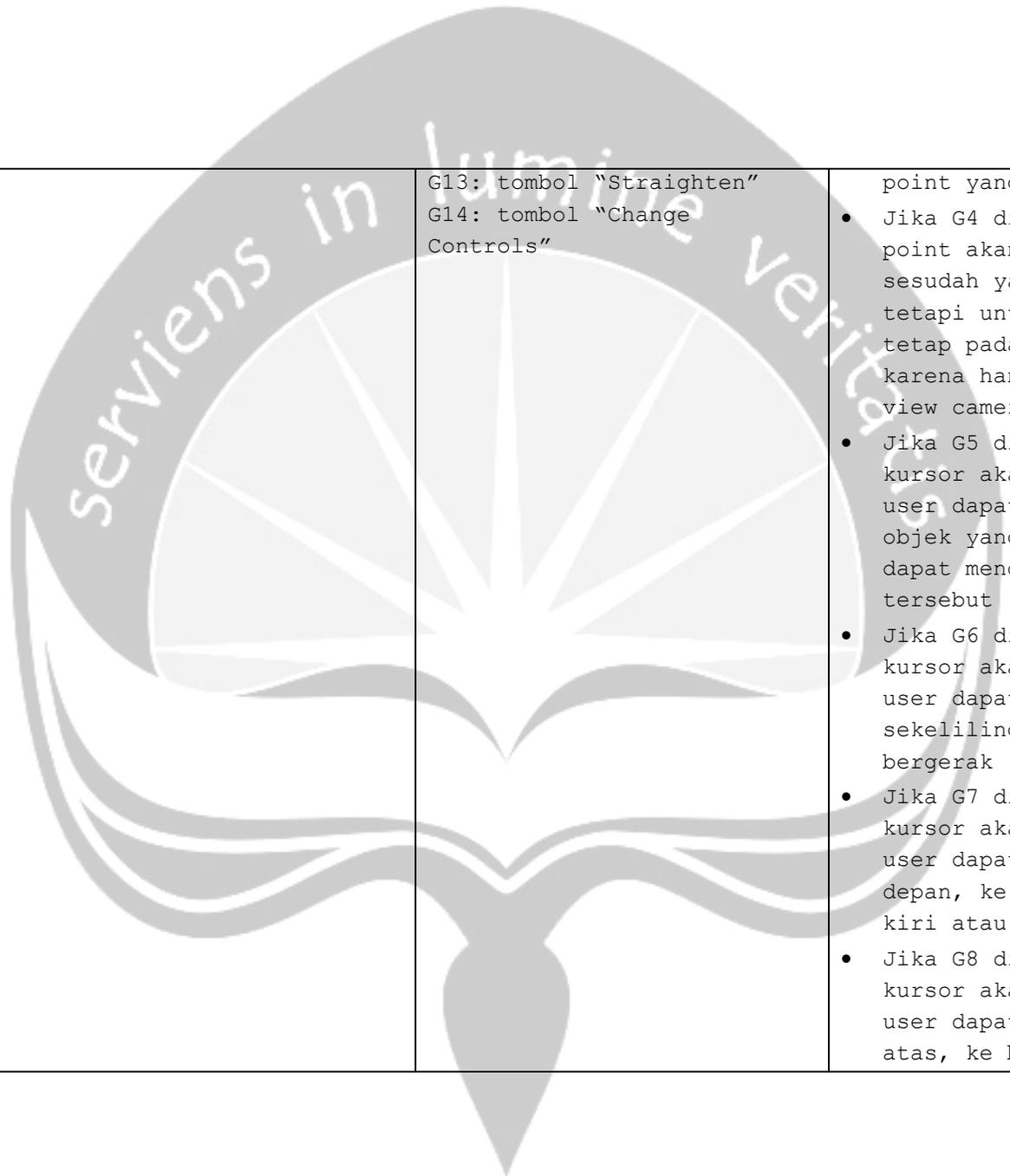
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3415	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3415 T1 : Tombol "Play 3415" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move" G12: tombol "Redo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3415 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view



serviens in lumine veritas

atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

7. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3418

No papan cerita : PC 07

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3418

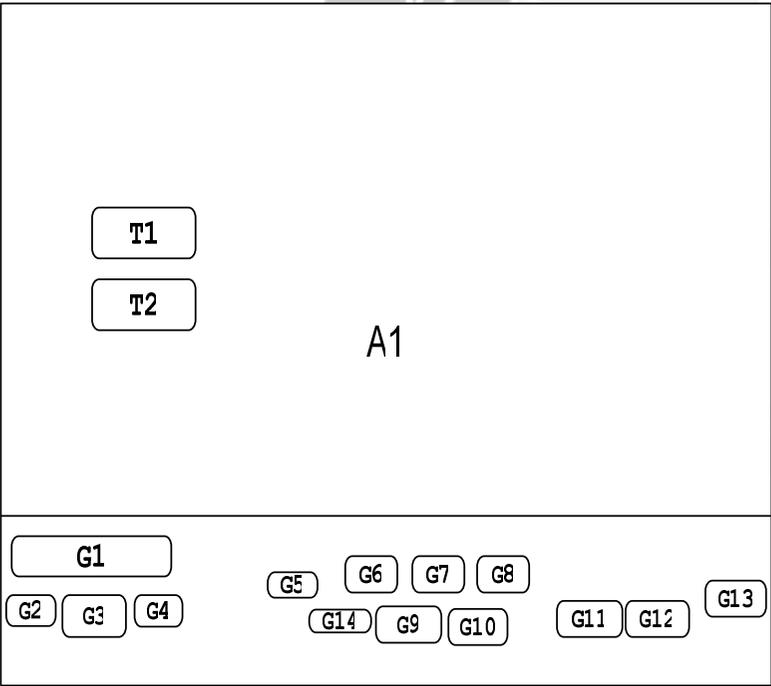
T (Teks)

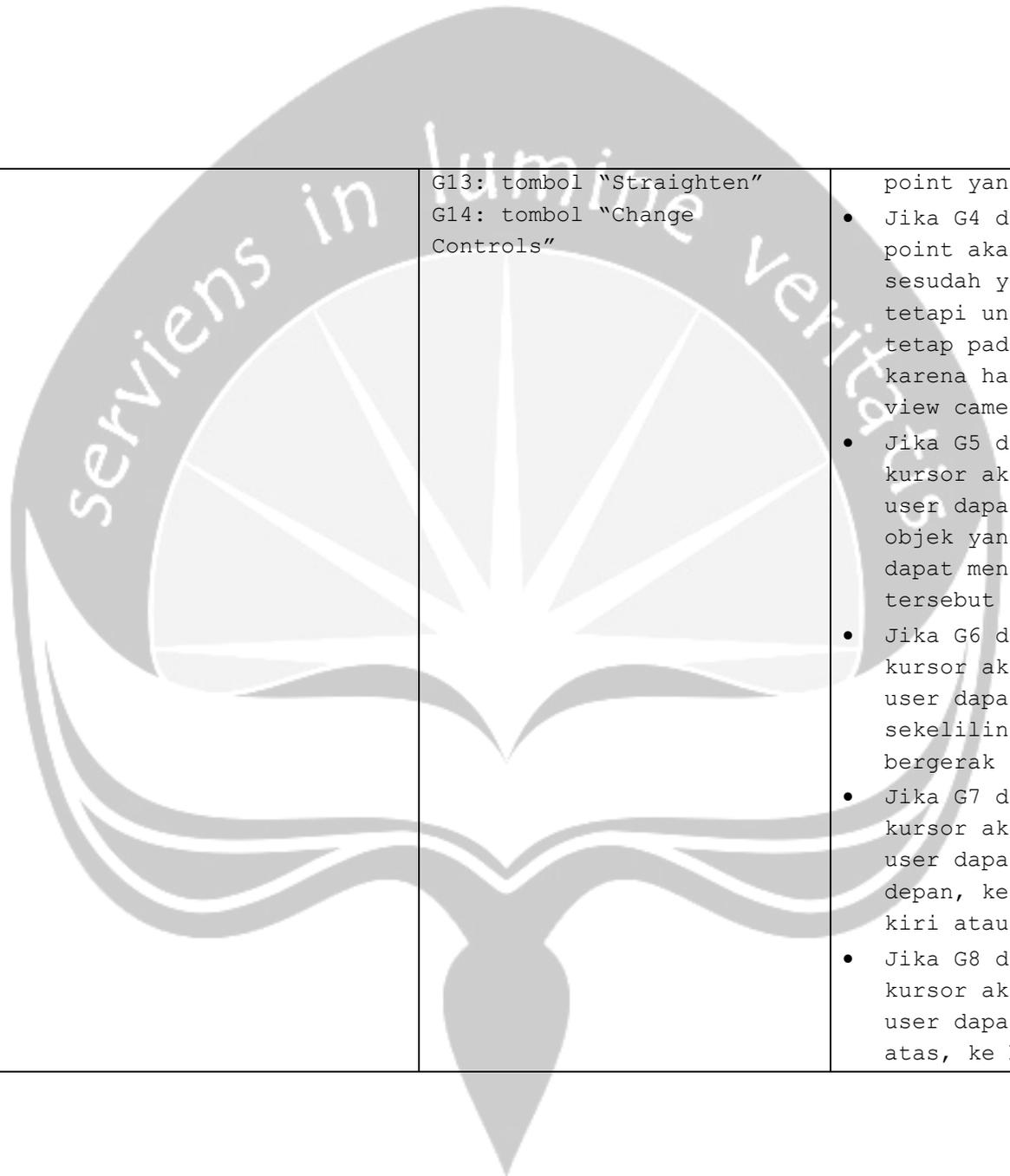
G (Grafik)

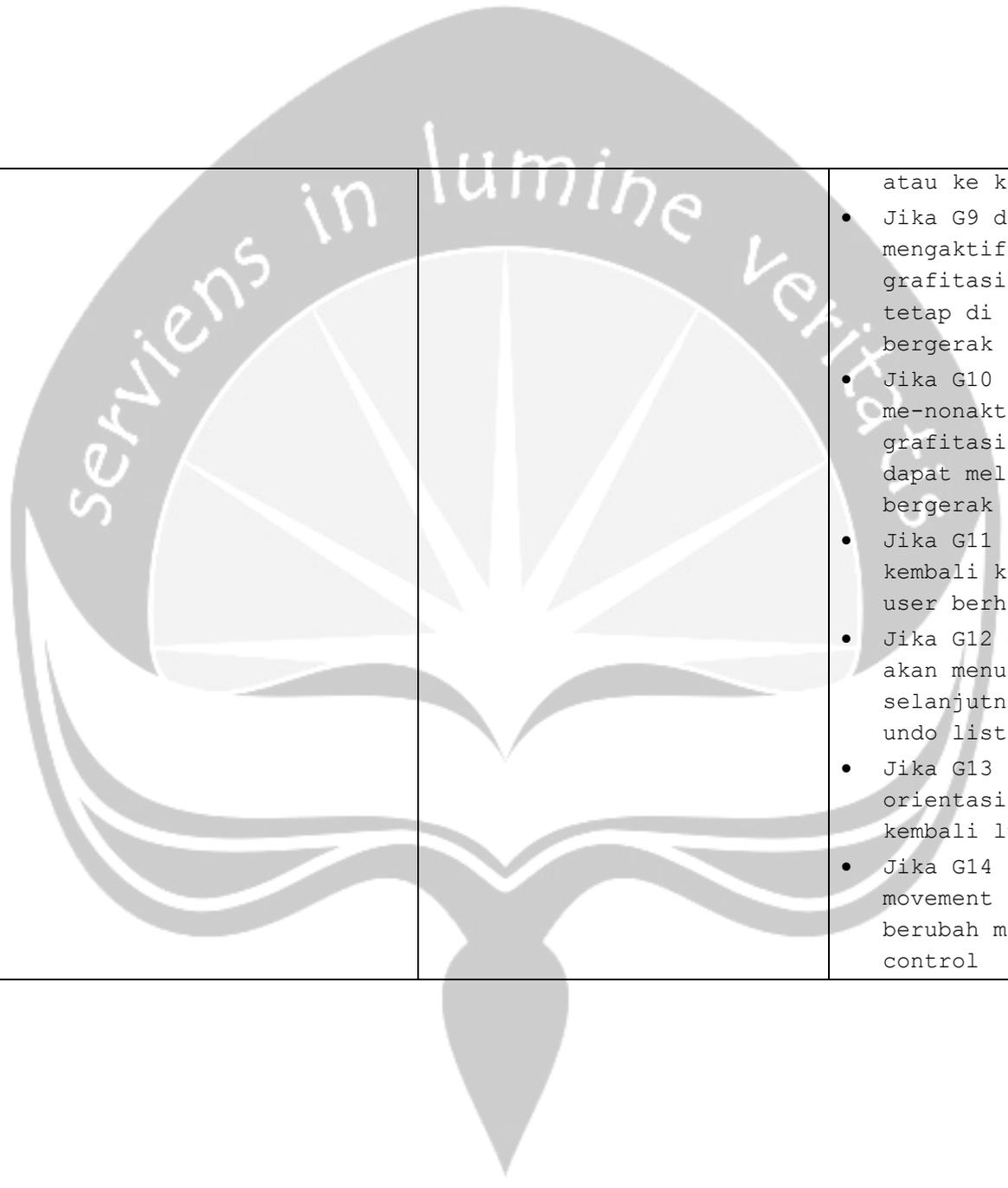
S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3418	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The storyboard panel shows a simulation interface. At the top left, there are two buttons labeled T1 and T2. In the center, there is a large area labeled A1. At the bottom, there are several buttons labeled G1 through G14, arranged in a grid-like pattern.</p>	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3418 T1 : Tombol "Play 3418" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move" G12: tombol "Redo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3418 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view





serviens in lumine veritatis

atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control

8. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3421

No papan cerita : PC 08

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3421

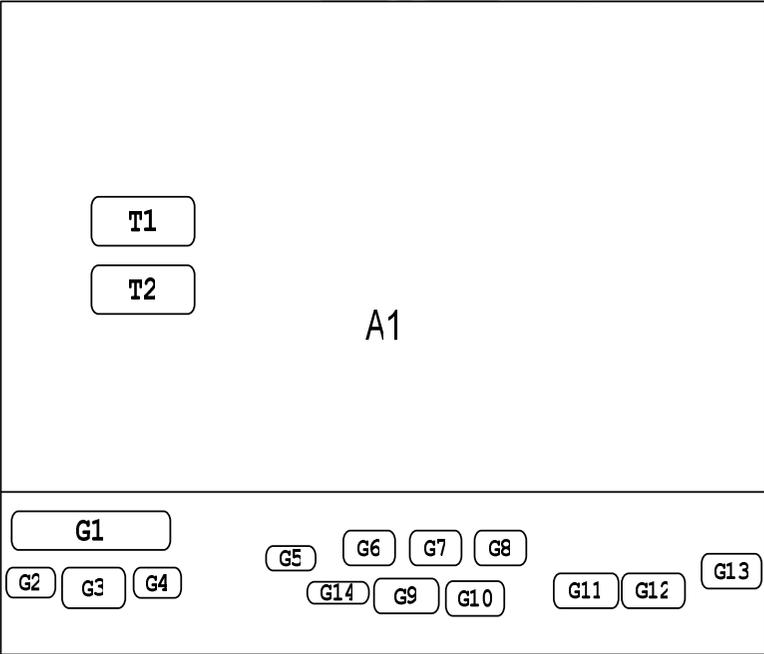
T (Teks)

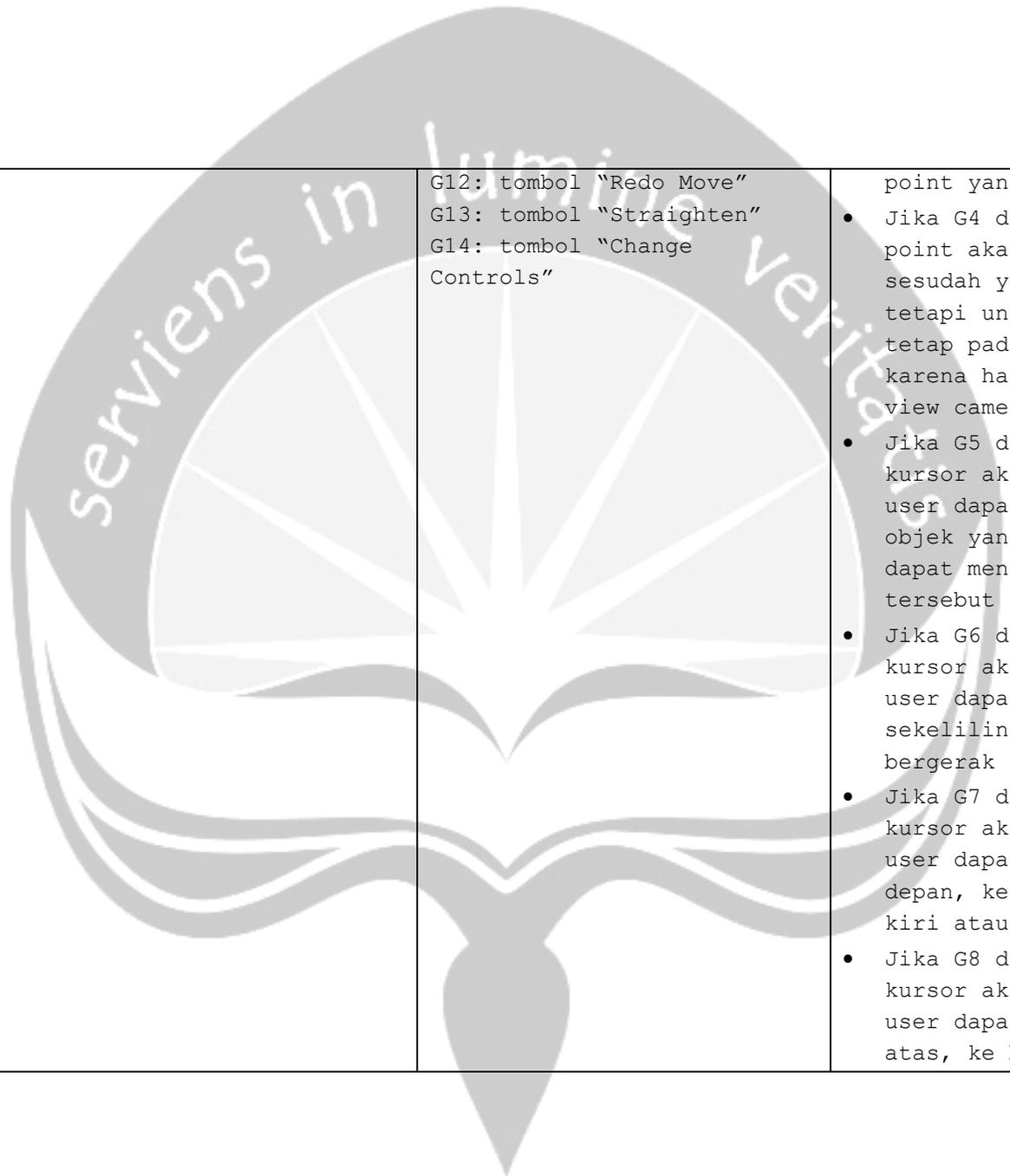
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3421	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The storyboard panel contains a large rectangular area representing the simulation interface. At the top left, there are two buttons labeled T1 and T2. In the center, there is a large label A1. At the bottom, there is a horizontal row of buttons labeled G1 through G14, arranged in a slightly curved pattern.</p>	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3421 T1 : Tombol "Play 3421" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3421 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view



serviens in lumine veritas

atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah examine control

9. Papan Cerita Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3422

No papan cerita : PC 09

Topik : Simulasi Mencari Ruang Kuliah 3422

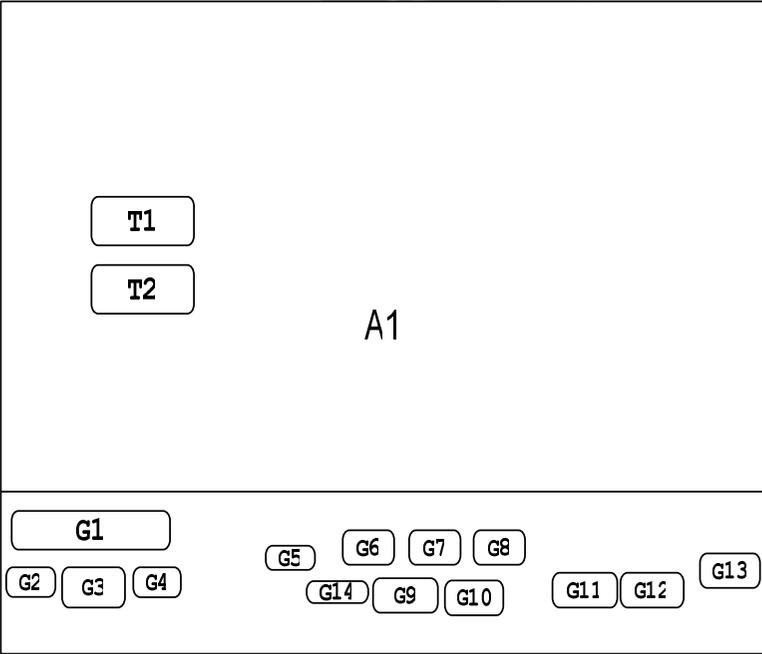
T (Teks)

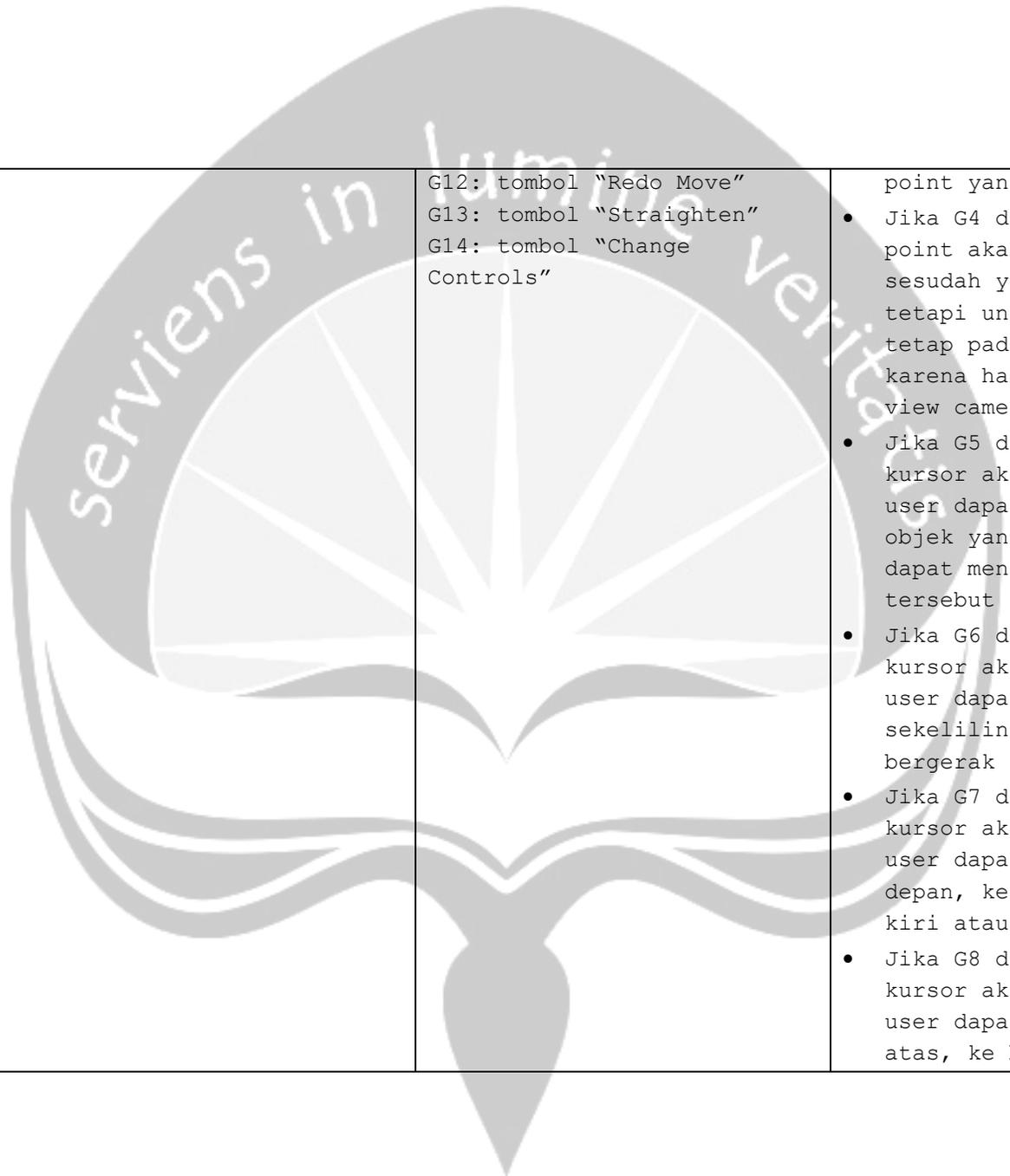
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Simulasi 3422	Arahan Grafik	Arahan Keterangan
 <p>The storyboard panel contains a central area with a large button labeled 'A1'. To the left of 'A1' are two smaller buttons labeled 'T1' and 'T2'. Below the main area, there is a row of buttons labeled 'G1' through 'G14', arranged in a non-linear fashion: G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, G8, G9, G10, G11, G12, G13, and G14.</p>	<p>A1 : Animasi Simulasi Mencari Ruang 3422 T1 : Tombol "Play 3422" T2 : Tombol "Back Menu" G1 : tombol "Current View Point" G2 : tombol "Return To View Point" G3 : tombol "View Point List" G4 : tombol "Next View Point" G5 : tombol "Seek" G6 : tombol "Tilt" G7 : tombol "Go" G8 : tombol "Slide" G9 : tombol "Gravity" G10 : tombol "Float" G11: tombol "Undo Move"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T1 diklik, maka akan menjalankan simulasi mencari ruang kuliah 3422 • Jika T2 diklik, maka view point akan akan berubah ke view point Camera menu (kembali ke menu utama) • Jika G1 diklik, maka view point akan kembali ke view point yang tertera • Jika G2 diklik, maka view point akan kembali ke view point sebelum yang tertera, tetapi untuk menu akan tetap pada view menu karena hanya terdapat 1 view camera • Jika G3 diklik, maka akan menampilkan daftar view



serviens in lumine veritas

atau ke kanan

- Jika G9 diklik, maka akan mengaktifkan mode grafitasi sehingga user tetap di dasar saat bergerak
- Jika G10 diklik, maka akan me-nonaktifkan mode grafitasi sehingga user dapat melayang saat bergerak
- Jika G11 diklik, maka akan kembali ke tempat terakhir user berhenti bergerak
- Jika G12 diklik, maka user akan menuju ke tempat selanjutnya yang ada di undo list
- Jika G13 diklik, maka orientasi pandangan akan kembali lurus ke depan
- Jika G14 di klik, maka movement control akan berubah menjadi examine control