

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis terhadap Aplikasi kecerdasan untuk kesuksesan dengan pendekatan multimedia interaktif (AKUSARA) adalah:

1. Penulis telah berhasil membangun aplikasi kecerdasan kesuksesan dengan pendekatan multimedia interaktif
2. Aplikasi AKUSARA ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dengan teknologi Flash Lite 2.0.
3. Aplikasi AKUSARA dibangun dengan menggunakan teknologi informasi berbasis multimedia yang mengintegrasikan animasi, teks, gambar, dan suara.
4. Aplikasi AKUSARA ini telah diujikan kepada 31 Responden dan seorang psikolog dengan hasil 48% responden memberikan penilaian "sangat baik", 45% responden memberikan penilaian "baik" dan 6% responden memberikan penilaian "cukup baik".
5. Hasil Tes Potensi pada Aplikasi ini juga telah dibuat dan diujikan dengan penilaian sebanyak 18 orang menilai "sangat baik", 10 responden menilai "Baik" dan 3 responden menilai "cukup"

5.2. Saran

Penulis ingin memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi kecerdasan untuk kesuksesan dengan pendekatan multimedia interaktif. Saran yang mungkin bermanfaat bagi pengembang program

yang akan datang adalah mengembangkan aplikasi ini menjadi sebuah aplikasi mobile yang online, sehingga pengupdatetan soal-soal pada tes potensi kesuksesan lebih mudah.



DAFTAR PUSTAKA

Armansyah.,2002.*Intelegency Quotient,Emotional Quotient dan Spiritual Quotient dalam membentuk perilaku kerja.*

Basocki, Theresia Vonny.,2004.*Program Bantu Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Multimedia.*Skripsi.

CF,Sugembong, 2009, *Meraih Bintang di Sekolah* . PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Chandra., 2006, *Action Script Flash MX 2004 untuk Profesional.* Maxikom ,Palembang.

Christiani , Silvie.,2005.*Pengembangan Sistem Pakar Uji Kepribadian melalui Perangkat Mobile.*Skripsi.

DeVillers,Julia, 2004,*GirlWise*, PT Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.

Hariwijaya, M., 2007,*Tes Kepribadian (Personality Tes).* Penerbit Pustaka Pelajar,Yogyakarta.

Hidayatullah, Priyanto., 2009, *Making Educational Animation using Flash.* Penerbit Informatika, Bandung.

Kartadinata Sunaryo.Et al. 2003. *Petunjuk Penggunaan Program Khusus Analisis Tugas Perkembangan (ATP),*Universitas Pendidikan Indonesia.Bandung

Kartadinata, Sunaryo. Et al. 2007. *Rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling,* Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.

Lautser, Peter, 2008, *Tes Kepribadian*, Bumi Aksara , Jakarta.

Pamuju, Panut dan Ida Umami.,1999.*Psikologi Remaja*, PT Tiara Wacana Yogya, Yogyakarta

Safaria,Triantoro., 2008, *Successful Intelligence*.Arti Bumi Intaran ,Yogyakarta.

Sasmita, Suryadi, 2003, *Top Secrets of Success*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Satiadarma, Monty dan Fidelis .E .Waruwu.,2003, *Mendidik Kecerdasan*,Pustaka Populer Obor,Yogyakarta.

Suyoto., 2003, *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Program Studi teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Situs-situs:

<http://www.duniabelajar.com/murid-tips-lihat.php?id=8&kelas=14>

<http://mazasupa.wordpress.com/2007/01/26/tips-sukses-dalam-belajar/>

<http://fajjar-nugraha.blogspot.com/2008/06/membentuk-pribadi-sukses.html>

Affanul.,2008,*Sejarah, Definisi dari Multimedia* . From <http://sa2004b.com/?p=130>, 19 Juli 2009

Ifdil Dahlani.*Bimbingan Karier di SLTP*.From <file:///F:/skripsi/karier%20di%20SLTP.htm>,12 Juni 2009

<http://mazasupa.wordpress.com/2007/01/26/tips-sukses-dalam-belajar/>

<http://fajjar-nuggraha.blogspot.com/2008/06/membentuk-pribadi-sukses.html>

Affanul., 2008, *Sejarah, Definisi dari Multimedia* . From <http://sa2004b.com/?p=130>, 19 Juli 2009

Ifdil Dahlani. *Bimbingan Karier di SLTP*. From <file:///F:/skripsi/karier%20di%20SLTP.htm>, 12 Juni 2009

Harto, Dwi Budi. *Pertimbangan Estetika Dalam Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)*. Diunduh dari www.smkn3-kuningan.net/seminar_uny/15_Dwi%20Budi%20Harto.pdf

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

AKUSARA

(Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Henresia Khristiani Toghas / 4670

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halama
		SKPL-AKUSARA		1/31
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

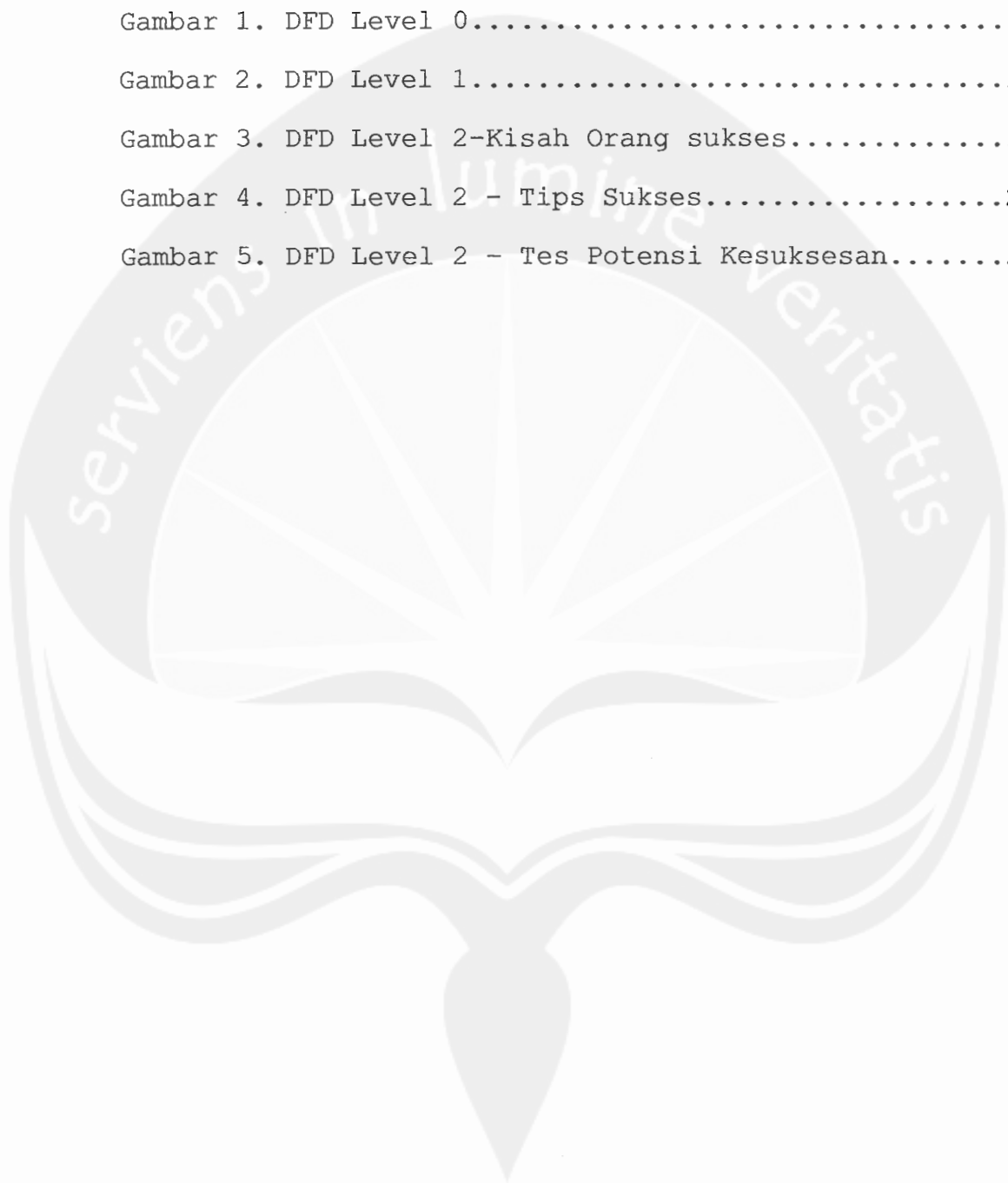
Daftar Isi

1. Pendahuluan	7
1.1. Tujuan	7
1.2. Lingkup Masalah	7
1.3. Definisi Akronim dan Singkatan	8
1.4. Referensi	8
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	8
2. Deskripsi Keseluruhan	9
2.1. Perspektif Produk	9
2.2. Fungsi Produk	9
2.3. Karakteristik Pengguna	13
2.4. Batasan-batasan	13
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	13
3. Kebutuhan Khusus	14
3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal	14
3.1.1. Antarmuka pemakai	14
3.1.2. Antarmuka perangkat keras	14
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	14
3.2 Kebutuhan Fungsionalitas	15
3.2.1. Aliran Informasi	15
3.2.1.1. DFD Level 0 AKUSARA	15
3.2.1.1.1. Entitas Data ...	15
3.2.1.1.2. Proses	15
3.2.1.1.3. Topologi	16
3.2.1.2. DFD Level 1 AKUSARA	17
3.2.1.2.1. Entitas Data ...	17
3.2.1.2.2. Proses	17
3.2.1.2.3. Topologi	18
3.2.1.3. DFD Level 2 proses Kisah Orang Sukses	18

3.2.1.3.1. Entitas Data ...	18
3.2.1.3.2. Proses	18
3.2.1.3.3. Topologi	19
3.2.1.4. DFD Level 2 proses Tips	
Sukses.....	19
3.2.1.4.1. Entitas Data ...	19
3.2.1.4.2. Proses	19
3.2.1.4.3. Topologi	20
3.2.1.5. DFD Level 2 Proses Tes	
Potensi Kesuksesan.....	20
3.2.1.5.1. Entitas Data ...	20
3.2.1.5.2. Proses	20
3.2.1.5.3. Topologi	22
3.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD) .	23
3.2.3. Kamus Data	23

Daftar Gambar

Gambar 1. DFD Level 0.....	16
Gambar 2. DFD Level 1.....	18
Gambar 3. DFD Level 2-Kisah Orang sukses.....	19
Gambar 4. DFD Level 2 - Tips Sukses.....	20
Gambar 5. DFD Level 2 - Tes Potensi Kesuksesan.....	22



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau SKPL ini merupakan sebuah dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak AKUSARA (Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (feature-feature tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak SKPL-AKUSARA.

Dokumen SKPL ini merupakan dasar bagi pelanggan dengan pihak pengembang mengenai perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak AKUSARA ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu remaja SMP untuk lebih mengetahui potensi kesuksesannya dimasa depan. Sehingga dapat lebih mempersiapkan dirinya lebih matang lagi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AKUSARA	7/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
AKUSARA	Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama
SKPL-AKUSARA	Merupakan kode yang merepresentasikan kebutuhan pada AKUSARA (Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama).
DFD	Atau data flow diagram , menggambarkan diagram aliran proses yang terjadi.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah

- SKPL-APK, *Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan dalam bidang Teknologi Informasi*, disusun oleh Yos Widiarunto-UAJY
- SKPL-ABP, *Ayo Belajar Peta*, disusun oleh Theresia Vonny Basoeki-UAJY

1.5 Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi menjadi 3 bagian utama. Bagian pertama menjelaskan mengenai tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam

pengembangan perangkat lunak, definisi, referensi, dan deskripsi tentang dokumen SKPL.

Bagian kedua menjelaskan secara umum tentang deskripsi kebutuhan perangkat lunak AKUSARA yang akan dikembangkan yang mencakup perspektif produk fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

AKUSARA merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk mengetahui potensi kecerdasan kesuksesan seseorang, dalam hal ini objeknya adalah anak SMP. Perangkat lunak ini memiliki 5 tahap tes pengujian yaitu: tes kesuksesan pribadi, tes kesuksesan belajar, tes kesuksesan bersosialisasi, tes kesuksesan karier dan tes kesuksesan berbudi pekerti.

Pada perangkat lunak ini juga disertakan fitur-fitur pendukung seperti tips dan komik kartun. Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan Flash Lite 2.0 dan diharapkan untuk kedepannya dapat membantu siswi SMP untuk mengetahui potensi kecerdasan kesuksesannya sebagai bekal dimasa depan.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak AKUSARA adalah sebagai berikut:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AKUSARA	9/ 31
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. Instruksi Umum (**SKPL-AKUSARA-001**), digunakan untuk menampilkan instruksi dan petunjuk secara keseluruhan dari menu-menu yang ada.

2. Fungsi Kisah Orang Sukses (**SKPL-AKUSARA-002**): Digunakan sebagai sarana untuk menampilkan kisah dari orang-orang yang telah sukses sebelumnya dalam format komik kartun. Terdapat 2 Subfungsi yaitu:

a. Kisah Sukses Olga (**SKPL-AKUSARA-002-01**): Digunakan untuk menampilkan Kisah sukses Olga

b. Kisah Sukses Bill Gates (**SKPL-AKUSARA-002-02**): Digunakan untuk menampilkan kisah sukses Bill Gates

c. Kisah Sukses Gita Gutawa (**SKPL-AKUSARA-002-03**): Digunakan untuk menampilkan kisah orang sukses Gita Gutawa

3. Fungsi Tips Sukses (**SKPL-AKUSARA-003**): Digunakan untuk menampilkan tips-tips untuk mencapai kesuksesan . Terdapat 6 subfungsi, yaitu:

a. Tips Sukses Pribadi (**SKPL-AKUSARA-003-01**), digunakan untuk

menampilkan tips untuk sukses pribadi.

b. Tips Sukses Belajar (**SKPL-AKUSARA-003-02**), digunakan untuk menampilkan tips untuk sukses belajar.

c. Tips Sukses Bersosialisai (**SKPL-AKUSARA-003-02**), digunakan untuk menampilkan tips untuk sukses bersosialisasi.

d. Tips Sukses Berkarier (**SKPL-AKUSARA-003-03**), digunakan untuk menampilkan tips untuk sukses dalam berkarier.

e. Tips Sukses Berbudi Pekerti (**SKPL-AKUSARA-003-04**), digunakan untuk menampilkan tips untuk sukses dalam berbudi pekerti.

4. Tes Potensi Kesuksesan (**SKPL-AKUSARA-004**), Digunakan untuk melakukan tes uji potensi kesuksesan melalui soal-soal yang ada dengan pilihan jawaban Ya, Tidak, dan Netral. Terdapat 5 subfungsi yaitu:

a. Tes Potensi Sukses Pribadi (**SKPL-AKUSARA-004-01**), digunakan untuk mengetahui bagaimana potensi kesuksesan pribadi.

b. Tes Potensi Sukses Belajar (**SKPL-AKUSARA-004-02**), digunakan untuk

mengetahui bagaimana potensi kesuksesan dalam belajar.

c. Tes Potensi Sukses Bersosialisasi (SKPL-AKUSARA-004-03), digunakan untuk mengetahui bagaimana potensi kesuksesan dalam bersosialisasi.

d. Tes Potensi Sukses Berkarier (SKPL-AKUSARA-004-04), digunakan untuk mengetahui bagaimana potensi kesuksesan dalam karier.

e. Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (SKPL-AKUSARA-004-05), digunakan untuk mengetahui bagaimana potensi kesuksesan dalam berbudi pekerti.

f. Display Hasil (SKPL-AKUSARA-004-06), digunakan untuk menampilkan keseluruhan dari hasil tes potensi yang telah dilakukan.

5. Penutup (SKPL-AKUSARA-005), digunakan untuk menampilkan informasi mengenai pembuat program, referensi yang digunakan, serta ucapan terima kasih. Terdapat 3 fungsi dari bagian ini yaitu:

a. Tentang (SKPL-AKUSARA-005-01), digunakan untuk menampilkan informasi tentang pembuat system.

b. Referensi (SKPL-AKUSARA-005-02), digunakan untuk menampilkan informasi mengenai referensi yang digunakan selama pembuatan system.

c. Ucapan terima kasih (SKPL-AKUSARA-005-03), digunakan untuk menampilkan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung maupun membantu selama pembuatan system.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dari perangkat lunak ini adalah siswa SMP.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak AKUSARA adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak AKUSARA.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada ponsel yang men-support Flash lite 2.0 atau yang sudah terinstal Flash

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AKUSARA	13/ 31
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		

lite 2.0 keatas. Dan juga pada CPU dengan karakteristik CPU 32-bit data bus 1.8 GHz, minimum RAM 512 MB, rekomendasi RAM 1 GB.

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak ini mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak AKUSARA melalui sarana output yang berupa antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) atau monitor pada dekstop bila menggunakan *emulator* dan berupa layar handphone bila menggunakan handphone.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan adalah

- a. Ponsel yang sudah mendukung atau terinstal Flash lite 2.0.
- b. Mouse
- c. Keyboard
- d. Speaker
- e. Monitor
- f. PC Pentium 4

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan Oleh AKUSARA adalah:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AKUSARA	14/ 31
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		

- a. Adobe Flash CS3, digunakan sebagai pembangun utama perangkat lunak yang akan dibuat.
- b. Adobe Photoshop CS3, digunakan sebagai tools untuk menciptakan gambar-gambar pendukung AKUSARA.
- c. Adobe Flash Lite 2.0, digunakan sebagai tools pendukung pembangunan AKUSARA

3.2 Kebutuhan Fungsional

3.2.1 Aliran Informasi

Perangkat lunak AKUSARA ini secara keseluruhan dapat digambarkan dalam bentuk diagram konteks. Lingkaran yang ada pada gambar 1 menunjukkan proses keseluruhan dari perangkat lunak AKUSARA. Elemen lingkungan yang berbentuk segi empat tegak disebut data eksternal yang menjadi sumber atau tujuan, dan data tersebut dihubungkan dengan tanda-tanda panah yang disebut aliran data (data flow).

3.2.1.1 DFD Level 0 AKUSARA

3.2.1.1.1 Entitas Data

- Pengguna

3.2.1.1.2 Proses

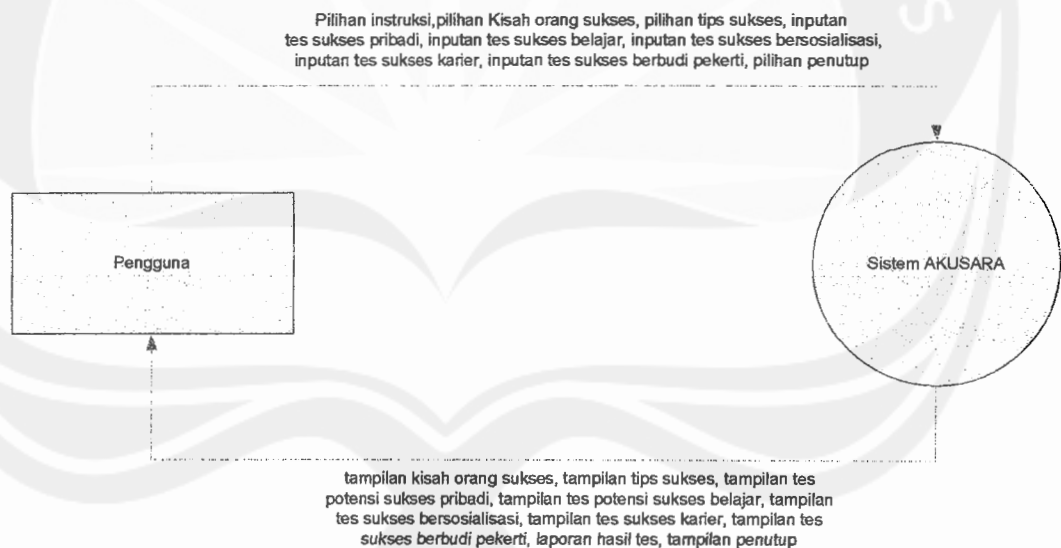
Pada diagram konteks atau biasa juga disebut DFD level 0, terdapat proses:

- Pemilihan menu utama dalam AKUSARA berupa menu kisah orang sukses, menu tips sukses, menu tes

potensi kesuksesan, menu instruksi Umum, menu penutup dan menu keluar dari program.

- Inputan dari pengguna berupa inputan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam aplikasi tersebut.
- proses Keluaran berupa tampilan tentang instruksi Umum, tampilan kisah orang sukses, tampilan tips sukses, tampilan soal tes potensi kesuksesan, tampilan penutup, dan laporan hasil tes potensi kesuksesan.

3.2.1.1.3 Topologi



Gambar 1 DFD Level 0

3.2.1.2. DFD Level 1 AKUSARA

3.2.1.2.1. Entitas Data

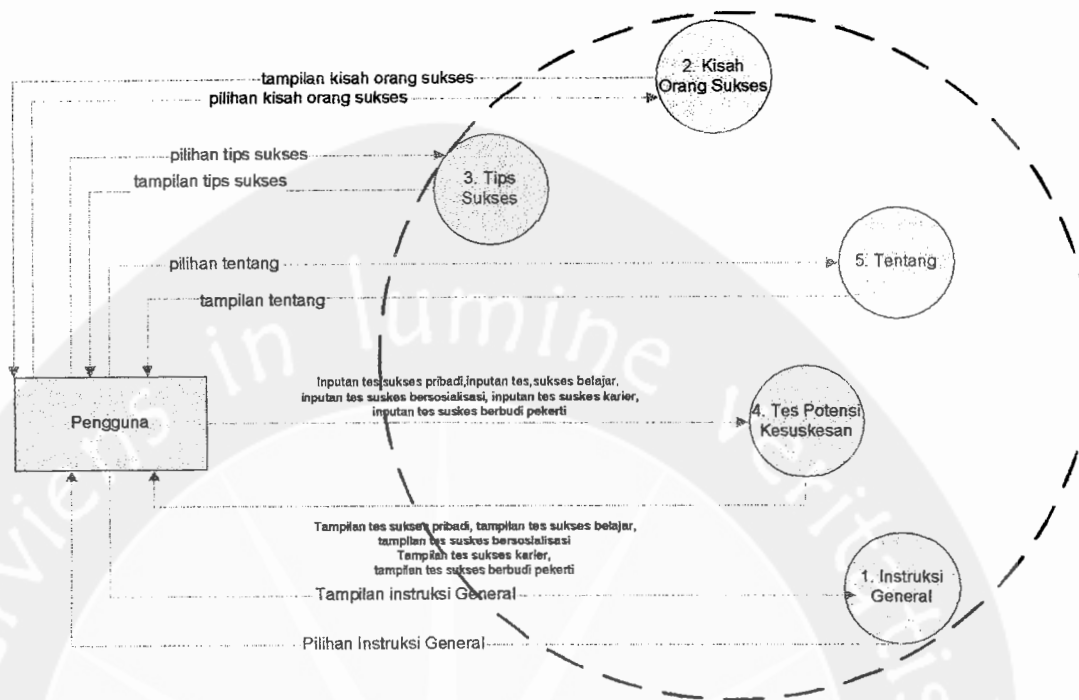
Pada DFD Level 1 ini , entitas data yang terlibat adalah Pengguna.

3.2.1.2.2. Proses

Pada DFD level ini menjelaskan mengenai semua proses yang terjadi dalam sistem secara keseluruhan. Adapun proses tersebut antara lain:

1. Instruksi Umum: Pada proses ini berisi tentang instruksi umum dari system AKUSARA.
2. Kisah Orang sukses: Pada proses ini sistem akan menampilkan tampilan kisah orang sukses yang disajikan dalam bentuk kartun komik.
3. Tips Sukses: Pada proses ini sistem akan menampilkan tampilan tips sukses yang berisi tips sukses bersosialisasi, tips sukses belajar, tips sukses pribadi, tips sukses berbudi pekerti, dan tips sukses karier.
4. Tes Potensi Kesuksesan: Pada proses ini sistem akan menampilkan soal-soal untuk menguji potensi kesuksesan seseorang yang terdiri dari 5 aspek, yaitu Tes potensi sukses pribadi, tes potensi sukses belajar, tes potensi sukses bersosialisasi dan tes potensi sukses karier.
5. Penutup : Pada proses ini system akan menampilkan tampilan tentang yang berupa petunjuk mengenai aplikasi tes tersebut dan informasi mengenai pembuat program.

3.2.1.2.3. Topologi



Gambar 2 DFD Level 1

3.2.1.3. DFD Level 2 Proses Kisah Orang Sukses

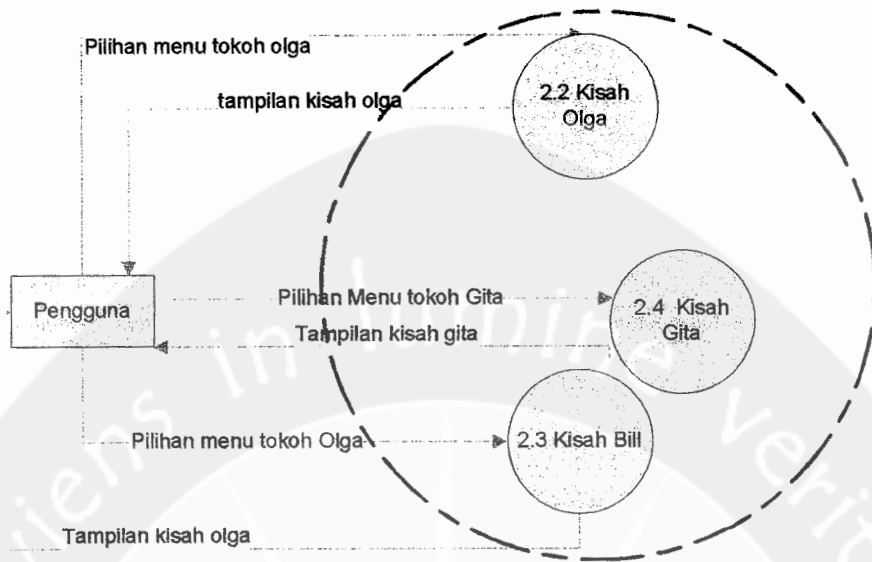
3.2.1.3.1. Entitas Data

- Pengguna

3.2.1.3.2. Proses

Pada DFD level 2 proses kisah orang sukses ini, lebih menjelaskan secara detail mengenai sub proses yang ada dalam menu Kisah orang sukses. Sub proses ini berisi Tampil menu kisah orang sukses yang berisi tiga tokoh yang dapat dipilih beserta masing-masing kisahnya.

3.2.1.3.3. Topologi



Gambar 3 DFD level 2 Proses 1-Kisah Orang Sukses

3.2.1.4 DFD Level 2 Proses Tips Sukses

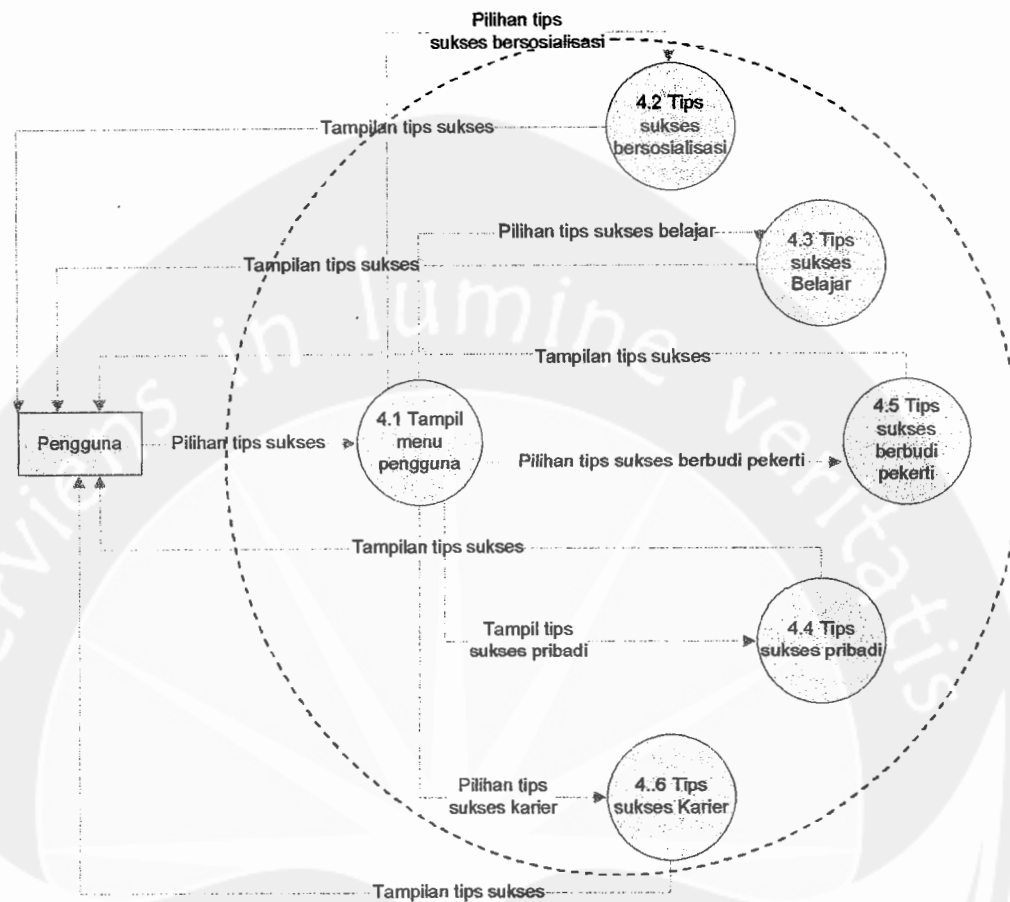
3.2.1.4.1 Entitas Data

- Pengguna

3.2.1.4.2 Proses

Pada DFD level 2 Proses tips sukses ini menjelaskan lebih detail mengenai sub proses yang ada di dalam menu ke 3 yaitu tips sukses yang terdiri dari lima bagian utama sub proses yaitu: 3.1 Tampil menu tips sukses, 3.2 Tips sukses bersosialisasi, 3.3 tips sukses Belajar, 3.3 tips sukses pribadi, 3.5 tips sukses berbudi pekerti, 3.6 tips sukses karir

3.2.1.4.3 Topologi



Gambar 4. DFD Level 2 Tips Sukses

3.2.1.5. DFD Level 2 Proses Tes Potensi Kesuksesan

3.2.1.5.1 Entitas Data

- Pengguna

3.2.1.5.2 Proses

Pada DFD level 2 proses tes potensi kesuksesan ini menjelaskan secara lebih rinci mengenai sub proses yang ada dalam tes potensi kesuksesan yang terdiri dari 7 bagian utama yaitu:

- 4.1 Tes potensi sukses pribadi, merupakan tahap paling awal dalam pelaksanaan uji

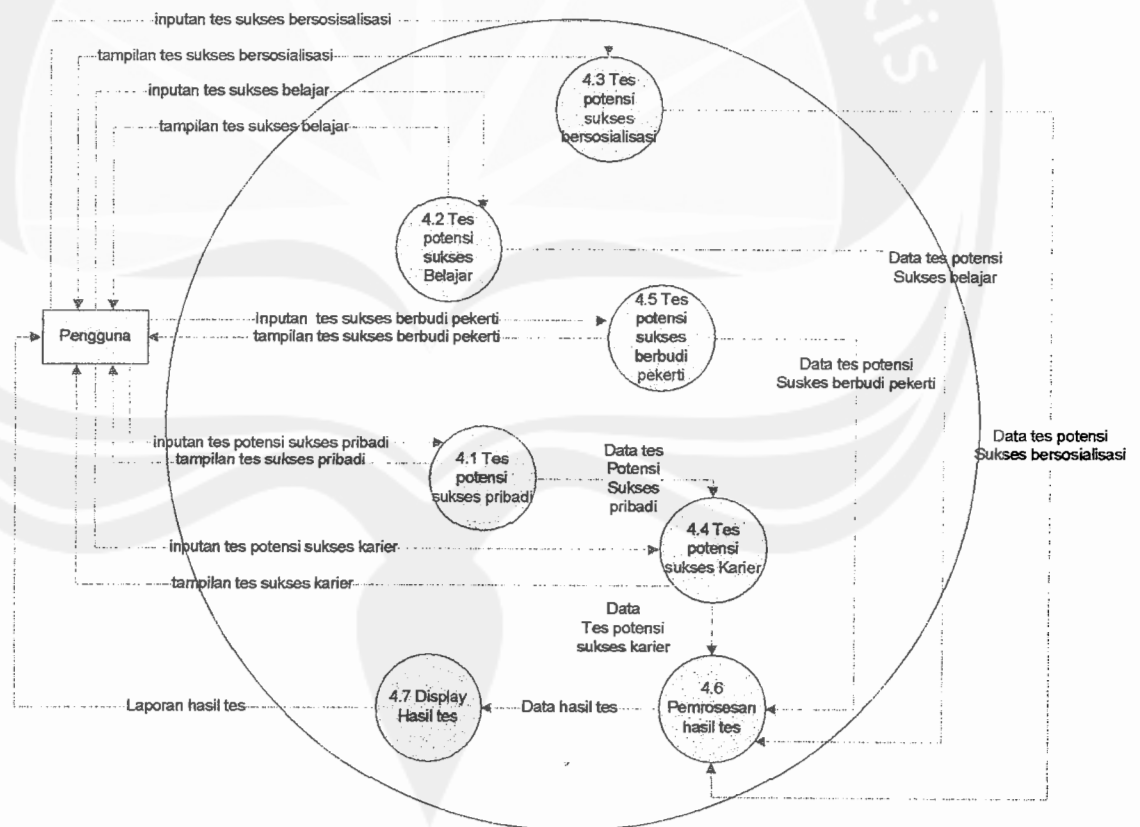
potensi kesuksesan. Pada tes ini pengguna harus memberikan input pada semua pertanyaan yang diberikan dan setelah semua pertanyaan dijawab, maka akan berlanjut ke tahap berikutnya.

- 4.2 Tes potensi sukses belajar, merupakan tahap yang dilakukan setelah dilakukannya tahap tes potensi sukses pribadi. Pada tahap ini pengguna juga harus memberikan inputan pada semua pertanyaan yang diberikan yang jika terjawab semua maka dapat berlanjut ke tahap selanjutnya.
- 4.3 Tes potensi sukses Bersosialisasi, merupakan tahap ketiga setelah tes potensi sukses belajar setelah dilakukannya tahap tes potensi sukses belajar. Pada tahap ini pengguna juga harus memberikan inputan pada semua pertanyaan yang diberikan yang jika terjawab semua maka dapat berlanjut ke tahap selanjutnya.
- 4.4 Tes potensi sukses karier, merupakan tahap selanjutnya yang harus dilakukan setelah tes potensi sukses bersosialisasi. Pada tahap ini pengguna juga harus memberikan inputan pada pertanyaan yang diberikan, dan setelah dijawab maka dapat berlanjut ke tahap selanjutnya.
- 4.5 Tes potensi sukses berbudi pekerti, merupakan tahap terakhir dari tes potensi kesuksesan, dimana pada tahap ini pengguna

juga harus memberikan inputan jawaban pada seluruh pertanyaan yang diberikan.

- 4.6 pemrosesan hasil tes, merupakan tahap untuk memproses input dari pengguna, dimana input yang diberikan akan mempengaruhi hasil tes.
- 4.7 Display hasil, merupakan tahap untuk menampilkan hasil keseluruhan dari tes potensi kesuksesan yang telah dilakukan pengguna.

3.2.1.5.3 Topologi



Gambar 5 DFD level 2 Tes Potensi Kesuksesan

3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam perangkat lunak yang dibuat ini tidak terdapat hubungan antara entitas-entitas yang ada sehingga tidak terdapat ERD, data- data yang digunakan dalam system ini berupa gambar, suara, tulisan serta soal-soal yang berkaitan dengan tes yang ada dan semua variable yang terdapat dalam program aplikasi bersifat sementara dan statis yang tersimpan dalam file dokumen yang merupakan data statis dari program Adobe Flash CS3

3.2.2. Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

Nama Data : Pilihan Instruksi Umum
Deskripsi : melakukan pemilihan untuk menampilkan instruksi Umum
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan Kisah orang sukses
Deskripsi : Memilih Kisah orang sukses yang ada di dalam menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [kisah Olga|kisah Gita| kisah Bill]

Nama Data : Pilihan tips sukses
Deskripsi : Memilih Tips sukses yang ada di dalam Menu

Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilih tips sukses bersosialisasi |
pilih tips sukses belajar | pilih
tips sukses pribadi | pilih tips
sukses berbudi pekerti | pilih tips
sukses karier]

Nama Data : Pilihan tips sukses bersosialisasi
Deskripsi : Memilih Tips sukses bersosialisasi
yang ada di dalam menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan tips sukses belajar
Deskripsi : Memilih Tips sukses belajar yang ada
di dalam menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan tips sukses berbudi pekerti
Deskripsi : Memilih Tips sukses berbudi pekerti
yang ada di dalam menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan tips sukses karier
Deskripsi : Memilih Tips sukses karier yang ada
di dalam menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan tips sukses pribadi
Deskripsi : Memilih Tips sukses pribadi yang ada
di dalam menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan tips sukses
Deskripsi : Memilih Tips sukses yang ada di dalam
Menu
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilih tips sukses bersosialisasi |
pilih tips sukses belajar | pilih
tips sukses pribadi | pilih tips
sukses berbudi pekerti | pilih tips
sukses karier]

Nama Data : Inputan tes sukses pribadi
Deskripsi : masukkan dari pengguna dalam memilih
jawaban dari tes sukses pribadi
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilihan ya|pilihan tidak]

pilihan netral]

Nama Data : Inputan tes sukses belajar
Deskripsi : masukkan dari pengguna dalam memilih jawaban dari tes sukses belajar
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilihan ya|pilihan tidak| pilihan netral]

Nama Data : Inputan tes sukses bersosialisasi
Deskripsi : masukkan dari pengguna dalam memilih jawaban dari tes sukses bersosialisasi
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilihan ya|pilihan tidak| pilihan netral]

Nama Data : inputan tes sukses karier
Deskripsi : masukkan dari pengguna dalam memilih jawaban dari tes sukses karier
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilihan ya|pilihan tidak| pilihan netral]

Nama Data : inputan tes sukses berbudi pekerti
Deskripsi : masukkan dari pengguna dalam memilih jawaban dari tes sukses berbudi pekerti

Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [pilihan ya|pilihan tidak|
pilihan netral]

Nama Data : Pilihan penutup
Deskripsi : melakukan pemilihan untuk menampilkan
tentang

Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Tampilan kisah orang sukses
Deskripsi : Menampilkan kisah orang sukses dalam
bentuk komik kartun

Dari : Sistem AKUSARA
Ke : Pengguna
Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tips sukses
Deskripsi : menampilkan tips sukses yang telah
dipilih

Dari : Sistem AKUSARA
Ke : Pengguna
Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tes sukses pribadi
Deskripsi : menampilkan pertanyaan tes potensi
sukses pribadi
Dari : Sistem AKUSARA

Ke : Pengguna
 Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tes sukses belajar
 Deskripsi : menampilkan pertanyaan tes sukses belajar
 Dari : Sistem AKUSARA
 Ke : Pengguna
 Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tes sukses bersosialisasi
 Deskripsi : menampilkan pertanyaan tes sukses bersosialisasi
 Dari : Sistem AKUSARA
 Ke : Pengguna
 Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tes sukses karier
 Deskripsi : menampilkan pertanyaan tes sukses karier
 Dari : Sistem AKUSARA
 Ke : Pengguna
 Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tes sukses berbudi pekerti
 Deskripsi : menampilkan pertanyaan tes sukses berbudi pekerti
 Dari : Sistem AKUSARA
 Ke : Pengguna
 Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan instruksi Umum
Deskripsi : menampilkan instruksi Umum berupa informasi penggunaan sistem
Dari : Sistem AKUSARA
Ke : Pengguna
Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Tampilan tentang
Deskripsi : menampilkan tentang berupa informasi atau referensi kepada pengguna
Dari : Sistem AKUSARA
Ke : Pengguna
Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Laporan hasil tes
Deskripsi : merupakan data hasil tes valid yang telah diproses oleh sistem
Dari : Sistem AKUSARA
Ke : Pengguna
Struktur Data : {[0|1|...|9|a|b|...|z]}

Nama Data : Data tes potensi sukses bersosialisasi
Deskripsi : Data yang didapatkan dari input yang telah dimasuksn pengguna dalam memilih jawaban dari tes bersosialisasi
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : integer

Nama Data : Data tes potensi sukses
Berbudi pekerti
Deskripsi : Data yang didapatkan dari input yang
telah dimasukkn pengguna dalam
memilih jawaban dari tes berbudi
pekerti.
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : integer

Nama Data : Data tes potensi sukses
pribadi
Deskripsi : Data yang didapatkan dari input yang
telah dimasukkn pengguna dalam
memilih jawaban dari tes sukses
pribadi
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : integer

Nama Data : Data tes potensi sukses
karier
Deskripsi : Data yang didapatkan dari input yang
telah dimasukkn pengguna dalam
memilih jawaban dari tes potensi
sukses karier
Dari : Pengguna
Ke : Sistem AKUSARA
Struktur Data : integer

Nama Data : Data hasil tes
Berbudi pekerti
Deskripsi : merupakan tampilan dari aplikasi tes
Dari : Sistem AKUSARA
Ke : Pengguna
Struktur Data : integer



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

AKUSARA

(Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Henresia Khristiani Toghas / 4670

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-AKUSARA		1/..
		Revisi		3 Juli 2008

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiks a oleh								
Disetuju i oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan	9
1.1. Tujuan	9
1.2. Ruang Lingkup	9
1.3. Definisi Akronim dan Singkatan	9
1.4. Referensi	9
1.5. Deskripsi Umum	10
2. Rancangan Arsitektur	10
3. Deskripsi Dekomposisi Modul	10
3.1. Deskripsi Modul 1	10
3.2. Deskripsi Modul 2	11
3.3. Deskripsi Modul 3	11
3.4. Deskripsi Modul 4	11
3.5. Deskripsi Modul 5	11
3.6. Deskripsi Modul 6	12
3.7. Deskripsi Modul 7	12
3.8. Deskripsi Modul 8	12
3.9. Deskripsi Modul 8a.....	12
3.10. Deskripsi Modul 8b.....	13
3.11. Deskripsi Modul 8c.....	13
3.12. Deskripsi Modul 9	13
3.13. Deskripsi Modul 10	13
3.14. Deskripsi Modul 11	14
3.15. Deskripsi Modul 12	14
3.16. Deskripsi Modul 13	14
3.17. Deskripsi Modul 14	14
3.18. Deskripsi Modul 15	14
3.19. Deskripsi Modul 16	15
3.20. Deskripsi Modul 17	15
3.21. Deskripsi Modul 18	15
3.22. Deskripsi Modul 19	15
3.23. Deskripsi Modul 20	16
3.24. Deskripsi Modul 21	16

3.25. Deskripsi Modul 22a	16
3.26. Deskripsi Modul 22b	16
3.27. Deskripsi Modul 22c	17
4. Dekomposisi Data.....	17
5. Kebergantungan Antar Modul	19
5.1. Kebergantungan antar modul	19
5.2. Deskripsi Antarmuka modul	19
5.2.1. Deskripsi Modul 1 :Intro.....	19
5.2.2. Deskripsi Modul 2 : Menu Utama...	20
5.2.3. Deskripsi Modul 3 : Instruksi Umum.....	21
5.2.4. Deskripsi Modul 4 : Instruksi Kisah Orang Sukses	22
5.2.5. Deskripsi Modul 5 : Instruksi Tips Sukses.....	23
5.2.6. Deskripsi Modul 6 : Instruksi Tes Potensi Kesuksesan.....	23
5.2.7. Deskripsi Modul 7 : Instruksi Penutup.....	24
5.2.8. Deskripsi Modul 8 : Kisah Orang Sukses.....	25
5.2.9. Deskripsi Modul 8a : Kisah Olga..	25
5.2.10. Deskripsi Modul 8b : Kisah Bill Gates.....	26
5.2.11. Deskripsi Modul 8c : Kisah Gita.....	27
5.2.12. Deskripsi Modul 9 : Tips Sukses.	27
5.2.13. Deskripsi Modul 10 : Tips sukses pribadi	28
5.2.14. Deskripsi Modul 11 : Tips sukses Belajar.....	29
5.2.15. Deskripsi Modul 12 : Tips sukses bersosialisasi.....	30

5.2.16. Deskripsi Modul 13 : Tips sukses berkarier.....	31
5.2.17. Deskripsi Modul 14 : Tips sukses berbudi pekerti.....	32
5.2.18. Deskripsi Modul 15 : Tes potensi kesuksesan	33
5.2.19. Deskripsi Modul 16 : Tes sukses Pribadi.....	34
5.2.20. Deskripsi Modul 17 : Tes Sukses Belajar	34
5.2.21. Deskripsi Modul 18 : Tes Sukses Bersosialisasi	35
5.2.22. Deskripsi Modul 19 : Tes sukses berkarier	36
5.2.23. Deskripsi Modul 20 : Tes sukses Berbudi Pekerti	36
5.2.24. Deskripsi Modul 21 : Display Hasil Tes Potensi.....	37
5.2.25. Deskripsi Modul 22 : Penutup....	38
5.2.26. Deskripsi Modul 22a : Tentang....	39
5.2.27. Deskripsi Modul 22b : Referensi..	40
5.2.28. Deskripsi Modul 22c : Ucapan Terima kasih.....	40

Daftar Gambar

Gambar 1. Perancangan Arsitektur	10
Gambar 2. Kebergantungan antar modul	19
Gambar 3. Form Pembuka 1	20
Gambar 4. Form Pembuka 2	20
Gambar 5. Form Menu Utama	20
Gambar 6. Form Instruksi Penggunaan Instruksi Umum	21
Gambar 7. Form Instruksi umum kisah orang sukses	22
Gambar 8. Form Instruksi Umum tips sukses	22
Gambar 9. Form Instruksi Umum tes potensi Kesuksesan	23
Gambar 10. Form Instruksi umum pentup	24
Gambar 11. Form Submenu kisah orang sukses	24
Gambar 12. Form Kisah Orang sukses 1	25
Gambar 13. Form Kisah Orang sukses 2	26
Gambar 14. Form Kisah Orang sukses 3	26
Gambar 15. Form Tips Sukses	27
Gambar 16. Form Tips sukses pribadi	28
Gambar 17. Form Tips sukses Belajar	30
Gambar 18. Form Tips sukses Bersosialisai	31
Gambar 19. Form Tips sukses Karir	32
Gambar 20. Form Tips sukses Berbudi pekerti	33
Gambar 21. Form Tes Potensi Kesuksesan	33
Gambar 22. Form Instruksi Tes potensi sukses pribadi	34
Gambar 23. Form Tes Sukses Belajar	35
Gambar 24. Form Tes sukses Bersosialisasi	35
Gambar 25. Form Tes Potensi sukses Karier	36
Gambar 26. Form Tes potensi berbudi pekerti.....	37
Gambar 27. Form Display Hasil Tes.....	38
Gambar 28. Form Penutup.....	39
Gambar 29. Form Tentang.....	39
Gambar 30. Form Referensi.....	40
Gambar 31. Form Ucapan Terima kasih.....	41

Daftar Tabel

Tabel Deskripsi Modul 1	10
Tabel Deskripsi Modul 2	11
Tabel Deskripsi Modul 3	11
Tabel Deskripsi Modul 4	11
Tabel Deskripsi Modul 5	11
Tabel Deskripsi Modul 6	12
Tabel Deskripsi Modul 7	12
Tabel Deskripsi Modul 8	12
Tabel Deskripsi Modul 8a	12
Tabel Deskripsi Modul 8b	13
Tabel Deskripsi Modul 8c	13
Tabel Deskripsi Modul 9	13
Tabel Deskripsi Modul 10	13
Tabel Deskripsi Modul 11	14
Tabel Deskripsi Modul 12	14
Tabel Deskripsi Modul 13	14
Tabel Deskripsi Modul 14	14
Tabel Deskripsi Modul 15	14
Tabel Deskripsi Modul 16	15
Tabel Deskripsi Modul 17	15
Tabel Deskripsi Modul 18	15
Tabel Deskripsi Modul 19	15
Tabel Deskripsi Modul 20	16
Tabel Deskripsi Modul 21	16
Tabel Deskripsi Modul 22	16
Tabel Deskripsi Modul 22a	16
Tabel Deskripsi Modul 22b	16
Tabel Deskripsi Modul 22c	17

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

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

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat lunak AKUSARA ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu remaja SMP untuk lebih mengetahui potensi kesuksesannya dimasa depan. Sehingga dapat lebih mempersiapkan dirinya lebih matang lagi.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Merupakan singkatan dari deskripsi pengembangan perangkat lunak
AKUSARA	Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama

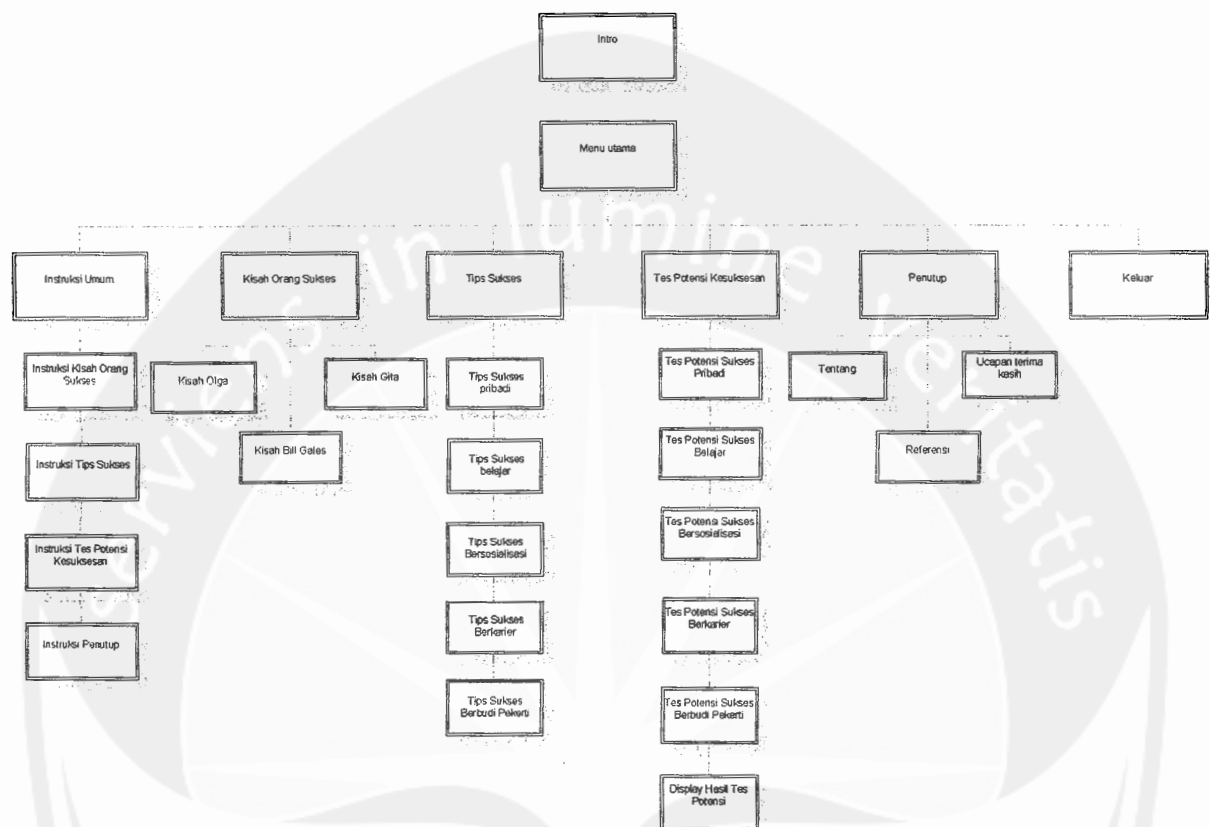
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

- DPPL-APK, Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan Dalam Bidang Teknologi Informasi, disusun oleh Yos Widiarunto- UAJY
- DPPL-ABP, Ayo Belajar Peta, disusun oleh Theresia Vonny Basoeki-UAJY

- SKPL-AKUSARA, Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama,
disusun oleh Henresia Khristiani Toghas-UAJY

2. Perancangan Arsitektur



Gambar 1. Arsitektur perangkat lunak AKUSARA

3. Deskripsi Dekomposisi Modul

Deskripsi ini akan mencatat pembagian sistem perangkat lunak ke dalam modul-modul dan menjelaskan tentang bentuk antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibuat.

Deskripsi Modul 1

Nama	:	Intro
Tujuan	:	Pengantar menuju menu utama
Tugas	:	Menampilkan splash Screen dan

	loading
--	---------

Deskripsi Modul 2

Nama	:	Sistem AKUSARA (Menu Utama)
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan Kisah orang sukses, Tips Sukses, Tes potensi Kesuksesan, Instruksi Umum, dan Penutup
Tugas	:	Menampilkan splash Screen dan loading

Deskripsi Modul 3

Nama	:	Instruksi Umum
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat Instruksi umum atau cara penggunaan dari fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi
Tugas	:	Menampilkan tampilan Utama Instruksi Umum

3.4 Deskripsi Modul 4

Nama	:	Instruksi Kisah Orang Sukses
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat Instruksi penggunaan menu atau fitur kisah orang sukses.
Tugas	:	Menampilkan Instruksi penggunaan menu kisah orang sukses

3.5 Deskripsi Modul 5

Nama	:	Instruksi Tips Sukses
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat Instruksi penggunaan menu atau fitur Tips Sukses
Tugas	:	Menampilkan Instruksi penggunaan menu tips sukses

3.6 Deskripsi Modul 6

Nama	:	Instruksi Tes Potensi Kesuksesan
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat Instruksi penggunaan menu atau fitur Tes Potensi Kesuksesan
Tugas	:	Menampilkan Instruksi penggunaan menu tes potensi kesuksesan

3.7 Deskripsi Modul 7

Nama	:	Instruksi Penutup
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat Instruksi menu penutup
Tugas	:	Menampilkan Instruksi penggunaan menu penutup

3.8 Deskripsi 8

Nama	:	Kisah Orang Sukses
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat kisah orang sukses dalam bentuk kartun komik
Tugas	:	Menampilkan tampilan kisah orang sukses dalam bentuk komik kartun.

3.8 Deskripsi Modul 8a

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-AKUSARA	12/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Nama	:	Kisah Olga
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat kisah sukses Olga Syahputra sebagai orang sukses
Tugas	:	Menampilkan kisah orang sukses

3.9 Deskripsi Modul 8b

Nama	:	Kisah Bill Gates
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat kisah sukses Bill Gates sebagai orang sukses
Tugas	:	Menampilkan kisah orang sukses

3.10 Deskripsi Modul 8c

Nama	:	Kisah Gita Gutawa
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat kisah sukses Gita Gutawa sebagai orang sukses
Tugas	:	Menampilkan kisah orang sukses

3.11 Deskripsi Modul 9

Nama	:	Tips Sukses
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti tips sukses bersosialisasi, tips sukses belajar, tips sukses pribadi, tips sukses berbudi pekerti, tips sukses karier
Tugas	:	Menampilkan menu dari tips sukses

3.12 Deskripsi Modul 10

Nama	:	Tips sukses pribadi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk membaca tips sukses pribadi

Tugas	:	Menampilkan tampilan tips sukses pribadi
-------	---	--

3.13 Deskripsi Modul 11

Nama	:	Tips sukses Belajar
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk membaca tips sukses belajar
Tugas	:	Menampilkan tampilan tips sukses belajar

3.14 Deskripsi Modul 12

Nama	:	Tips sukses bersosialisasi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk membaca tips sukses bersosialisasi
Tugas	:	Menampilkan tampilan tips sukses bersosialisasi

3.15 Deskripsi Modul 13

Nama	:	Tips sukses berkarier
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk membaca tips sukses berkarier
Tugas	:	Menampilkan tampilan tips sukses berkarier

3.16 Deskripsi Modul 14

Nama	:	Tips sukses berbudi pekerti
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk membaca tips sukses berbudi pekerti
Tugas	:	Menampilkan tampilan tips sukses berbudi pekerti

3.17 Deskripsi Modul 15

Nama	:	Tes Potensi Kesuksesan
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat

		petunjuk cara penggunaan tes potensi kesuksesn
Tugas	:	Menampilkan tampilan awal (petunjuk tes)

3.18 Deskripsi Modul 16

Nama	:	Tes Potensi Sukses Pribadi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menjawab soal-soal dari tes potensi sukses pribadi yang telah disediakan
Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses pribadi

3.19 Deskripsi Modul 17

Nama	:	Tes potensi Sukses Belajar
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menjawab soal-soal dari tes potensi sukses belajar yang telah disediakan
Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses belajar

3.20 Deskripsi Modul 18

Nama	:	Tes potensi Sukses Bersosialisasi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menjawab soal-soal dari tes potensi sukses bersosialisasi yang telah disediakan
Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses bersosialisasi

3.21 Deskripsi Modul 19

Nama	:	Tes Potensi Sukses Berkarier
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menjawab soal-soal dari tes potensi sukses Berkarier yang telah disediakan

Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses berkarier
-------	---	---

3.22 Deskripsi Modul 20

Nama	:	Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menjawab soal-soal dari tes potensi sukses berbudi pekerti yang telah disediakan
Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses berbudi pekerti

3.23 Deskripsi Modul 21

Nama	:	Display hasil tes
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat hasil tes
Tugas	:	Menampilkan hasil tes

3.24 Deskripsi Modul 22

Nama	:	Penutup
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat informasi-informasi pendukung sistem yang terdiri dari tentang, Referensi, dan Ucapan terima kasih.
Tugas	:	Menampilkan tampilan penutup

3.25 Deskripsi Modul 22a

Nama	:	Penutup
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat menu penutup dari sistem
Tugas	:	Menampilkan tampilan penutup

3.26 Deskripsi Modul 22b

Nama	:	Referensi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat

		Referensi yang digunakan dalam pembangunan sistem
Tugas	:	Menampilkan tampilan referensi

3.27 Deskripsi Modul 22c

Nama	:	Ucapan Terima Kasih
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat Ucapan Terima Kasih yang digunakan dalam pembangunan sistem
Tugas	:	Menampilkan tampilan Ucapan terima kasih

4. Dekomposisi Data

Dekomposisi data ini berisikan penjelasan tentang entitas data yang ada pada tiap scene

Deskripsi Entitas Data 1

Nama : Tampilan Tes potensi kesuksesan

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layer Action	Aksi
Layer Latar	Background

Deskripsi Entitas Data 2

Nama : tampilan bantuan, tentang, kisah orang sukses, tips sukses

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar

Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses berkarier
-------	---	---

3.22 Deskripsi Modul 20

Nama	:	Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menjawab soal-soal dari tes potensi sukses berbudi pekerti yang telah disediakan
Tugas	:	Menampilkan tampilan tes potensi sukses berbudi pekerti

3.23 Deskripsi Modul 21

Nama	:	Display hasil tes
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat hasil tes
Tugas	:	Menampilkan hasil tes

3.24 Deskripsi Modul 22

Nama	:	Penutup
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat informasi-informasi pendukung sistem yang terdiri dari tentang, Referensi, dan Ucapan terima kasih.
Tugas	:	Menampilkan tampilan penutup

3.25 Deskripsi Modul 22a

Nama	:	Penutup
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat menu penutup dari sistem
Tugas	:	Menampilkan tampilan penutup

3.26 Deskripsi Modul 22b

Nama	:	Referensi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat

Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layer Action	Aksi
Layer Latar	Background

Deskripsi Entitas Data 3

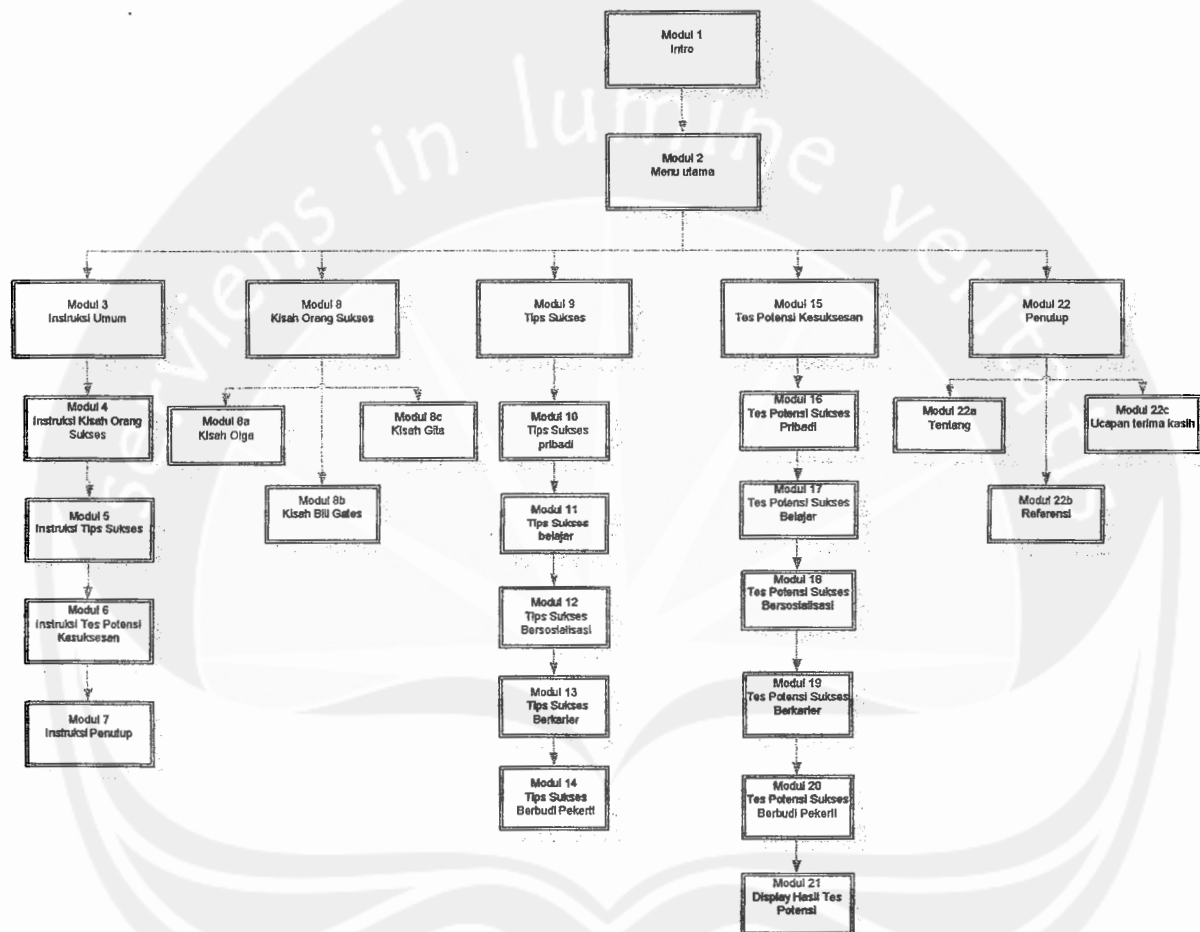
Nama : tampilan intro

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layer Action	Aksi
Layer Latar	Background

5. Kebergantungan Antar Modul

Kebergantungan Antar modul



Gambar 2. Kebergantungan antar modul

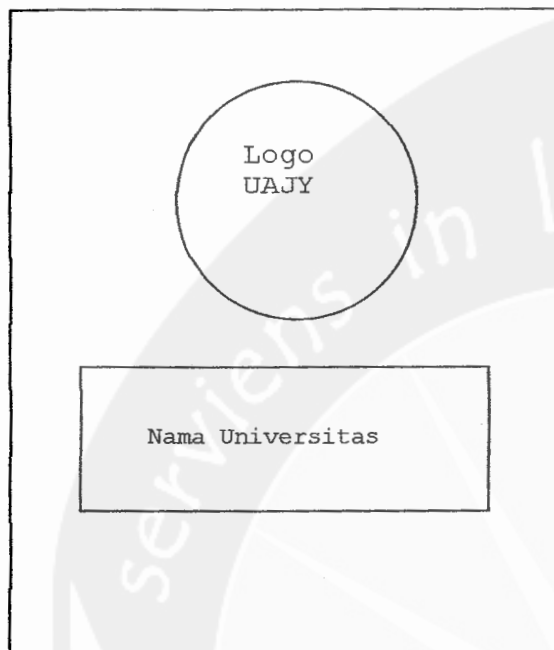
5.2 Deskripsi Antarmuka Modul

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

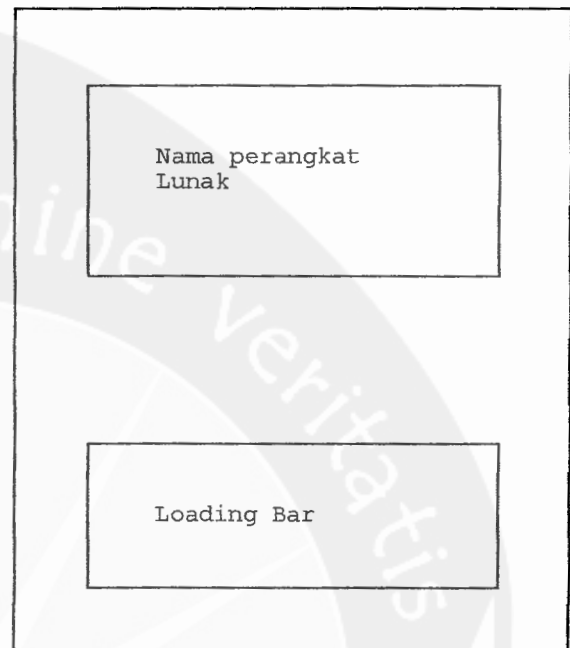
5.2.1 Deskripsi Modul 1 : Intro

Deskripsi Modul 1 ini merupakan deskripsi antarmuka tampilan awal perangkat lunak AKUSARA sebelum masuk kedalam

menu utama (Gambar 3, Gambar 4) terdiri dari 2 tampilan. Yang pertama menampilkan Logo Atma Jaya beserta teks dan yang ke dua berisi animasi intro yang menampilkan nama aplikasi dan loading bar.



Gambar 3. Form pembuka 1



Gambar 4. Form pembuka 2

5.2.2 Deskripsi Modul 2 : Menu utama

Pada modul 2 ini berisi deskripsi antarmuka menu utama sistem (Gambar 5). Menu sistem terdiri dari: Kisah Orang sukses, Tips Sukses, Tes Potensi Kesuksesan, Instruksi General, Tentang. Menu-menu yang ditampilkan ini merupakan tombol yang digunakan untuk mengakses ke masing-masing submenu yang ada didalamnya.

FORM MENU UTAMA JUDUL APLIKASI
Instruksi General
Kisah Orang Sukses
Tips Sukses
Tes Potensi Kesuksesan
Penutup
Keluar

Gambar 5. Form Menu Utama

5.2.3 Deskripsi Modul 3 : Instruksi Umum

Pada modul tiga ini berisi Instruksi Umum tentang cara penggunaan dari fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi dalam format teks. Pada modul ini terdapat antarmuka yaitu Instruksi penggunaan menu Instruksi Umum (gambar 6) .

Judul Menu
Selamat Datang Instruksi Penggunaan Instruksi Umum
Kembali

Gambar 6. Form Instruksi Penggunaan Instruksi Umum

5.2.4 Deskripsi Modul 4 : Instruksi Kisah Orang Sukses

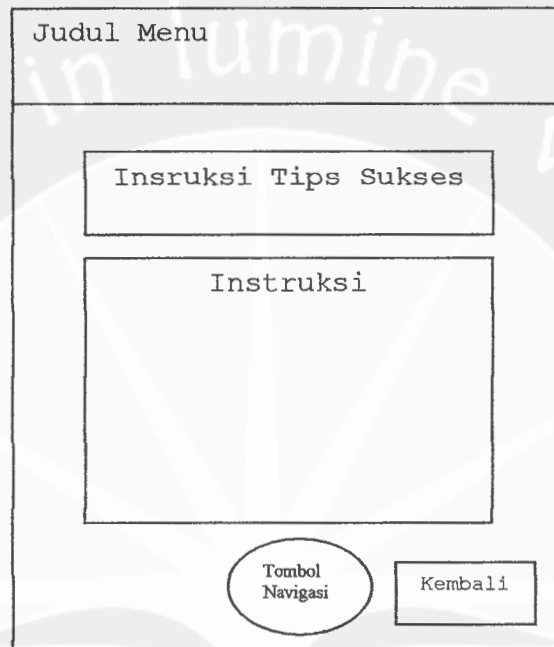
Pada modul ini berisi instruksi umum cara penggunaan menu atau fitur kisah orang sukses. Didalamnya juga terdapat tombol navigasi untuk berpindah ke instruksi selanjutnya (gambar 7).

Judul Menu
Instruksi Kisah Orang sukses Instruksi
Tombol Navigasi Kembali

Gambar 7. Instruksi umum Kisah Orang sukses

5.2.5 Deskripsi modul 5 : Instruksi Tips sukses

Pada modul ini berisi instruksi umum cara penggunaan menu atau fitur Tips sukses. Didalamnya juga terdapat tombol navigasi untuk berpindah ke instruksi selanjutnya (gambar 8).



Gambar 8. Instruksi umum Tips sukses

5.2.6 Deskripsi Modul 6 : Instruksi Tes Potensi Kesuksesan

Pada modul ini berisi instruksi umum cara penggunaan menu atau fitur Tips sukses. Didalamnya juga terdapat tombol navigasi untuk berpindah ke instruksi selanjutnya (gambar 9).

Judul Menu

Instruksi Tes Potensi Kesuksesan

Instruksi

Tombol Navigasi

Kembali

Gambar 9. Form Instruksi umum Tes Potensi Kesuksesan

5.2.7. Deskripsi Modul 7 : Instruksi Penutup

Pada modul ini berisi instruksi umum cara penggunaan menu atau fitur Penutup. Didalamnya juga terdapat tombol navigasi untuk berpindah ke instruksi Sebelumnya (gambar 10).

Judul Menu

Instruksi Penutup

Instruksi

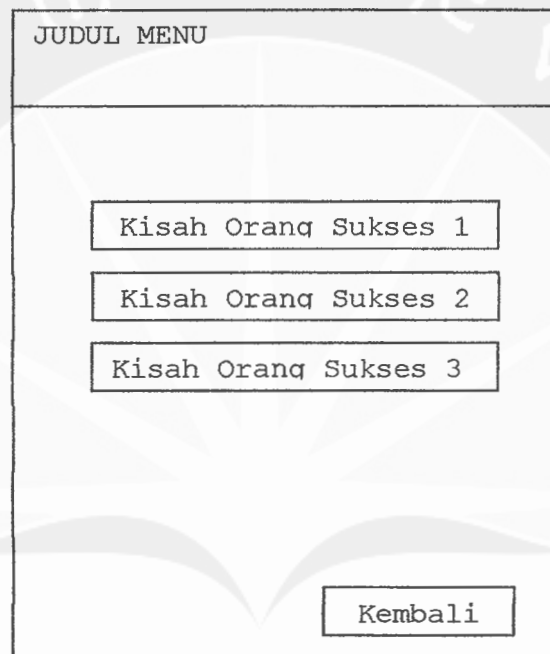
Tombol Navigasi

Kembali

Gambar 10. Form Instruksi umum penutup

5.2.8 Deskripsi Modul 8 : Kisah Orang Sukses

Pada modul 2 ini berisi menu pilihan tiga tokoh sukses yang dapat dipilih pengguna. Menu-menu yang ditampilkan ini merupakan tombol yang digunakan untuk mengakses ke masing-masing kisah orang sukses yang ada didalamnya.

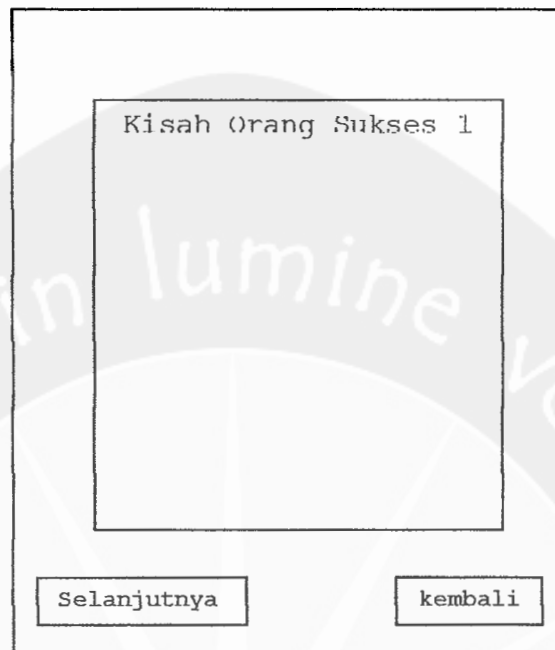


JUDUL MENU
Kisah Orang Sukses 1
Kisah Orang Sukses 2
Kisah Orang Sukses 3
Kembali

Gambar 11. Form Submenu kisah orang sukses

5.2.9 Deskripsi Modul 8a : Kisah Olga

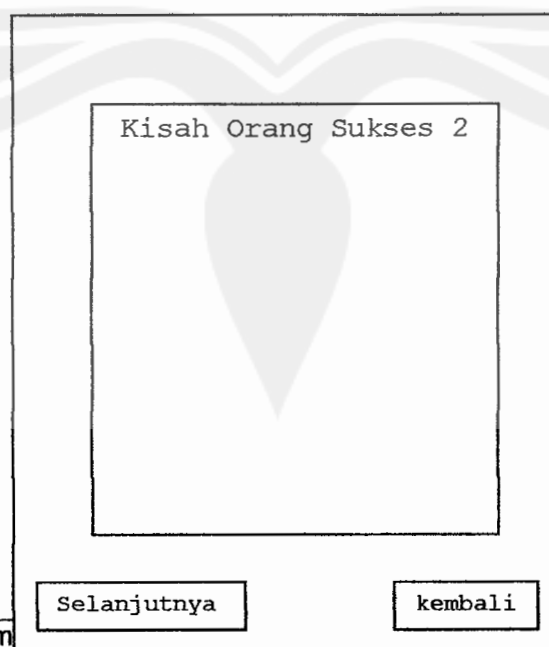
Pada modul ini berisi pemaparan tentang kisah orang sukses pertama. Penyajian kisah dalam modul ini disajikan dalam bentuk komik kartun(gambar 12).



Gambar 12. Kisah orang sukses 1

5.2.10 Deskripsi Modul 8b : Kisah Bill Gates

Pada modul ini berisi pemaparan tentang kisah orang sukses kedua. Penyajian kisah dalam modul ini disajikan dalam bentuk komik kartun(gambar 13).



Gambar 13. Kisah orang sukses 2

5.2.11 Deskripsi Modul 8c : Kisah Gita

Pada modul ini berisi pemaparan tentang kisah orang sukses kedua. Penyajian kisah dalam modul ini disajikan dalam bentuk komik kartun(gambar 14).



Gambar 14. Kisah orang sukses 3

5.2.12 Deskripsi modul 9 : Tips sukses

Pada modul 6 ini berisi deskripsi antarmuka tampilan awal dari tips sukses yang instruksi cara pemakaian dari tips sukses, sebuah tombol selanjutnya untuk menuju ke tips pertama dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama (Gambar 15).

JUDUL MENU	
Instruksi Singkat Cara penggunaan	
Selanjutnya	Keluar

Gambar 15. Form Tips sukses

5.2.13. Deskripsi Modul 10 : Tips Sukses Pribadi

Pada modul ini berisi deskripsi antarmuka tips sukses pribadi. Dalam antarmuka ini terdapat penjelasan mengenai isi tips, gambar pendukung, dan tombol selanjutnya untuk menuju tips selanjutnya dan keluar, untuk kembali ke menu utama (gambar 16).

JUDUL MENU

Gambar Pendukung

Tampilan Tips sukses pribadi

Selanjutnya Kembali

Gambar 16. Form Tips sukses pribadi

5.2.14. Deskripsi Modul 11 : Tips sukses Belajar

Pada modul ini berisi deskripsi Antarmuka Tips sukses belajar. Dalam menu ini terdapat Tampilan dari tips sukses belajar, gambar pendukung, beserta tombol kembali untuk kembali ke menu utama dan selanjutnya untuk menuju ke tips selanjutnya (Gambar 17).

JUDUL MENU	
Gambar Pendukung	
Tampilan Tips sukses Belajar	
Selanjutnya	Kembali

Gambar 17. Form Tips sukses belajar

5.2.15. Deskripsi Modul 12 : Tips sukses Bersosialisasi

Pada modul ini berisi deskripsi Antarmuka Tips sukses bersosialisasi. Dalam menu ini terdapat Tampilan dari tips sukses bersosialisasi, gambar pendukung beserta tombol kembali untuk kembali ke menu utama dan selanjutnya untuk menuju ke tips berikutnya (gambar 18).

JUDUL MENU

Gambar Pendukung

Tampilan Tips sukses
Bersosialisasi

Selanjutnya Kembali

Gambar 18. Form Tips sukses Besosialisasi

5.2.16. Deskripsi Modul 13: Tips sukses berkarier

Pada modul ini berisi deskripsi Antarmuka Tips sukses Karier. Dalam menu ini terdapat Tampilan dari tips sukses Karier, gambar pendukung beserta tombol kembali untuk kembali ke menu utama dan selanjutnya untuk menuju tips selanjutnya (gambar 18).

JUDUL MENU

Gambar Pendukung

Tampilan Tips sukses
Karier

Selanjutnya Kembali

Gambar 19. Form Tips sukses karier

5.2.17. Deskripsi Modul 14 :Tips sukses berbudi pekerti

Pada modul ini berisi deskripsi Antarmuka Tips sukses berbudi pekerti. Dalam menu ini terdapat Tampilan dari tips sukses berbudi pekerti beserta tombol kembali untuk kembali ke menu utama dan keluar untuk keluar dari aplikasi (Gambar 20).

JUDUL MENU

Tips sukses Berbudi Pekerti

Tampilan Tips sukses
berbudi pekerti

Kembali Keluar

Gambar 20. Form tips sukses berbudi pekerti

5.2.18. Deskripsi Modul 15 : Tes Potensi Kesuksesan

Pada modul 12 ini berisi deskripsi antarmuka tampilan awal mengenai petunjuk tes (gambar 20), dalam menu ini terdapat cara-cara mengerjakan tes, serta sebuah tombol lanjut untuk melanjutkan ke sub menu selanjutnya yaitu tes potensi sukses pribadi.

JUDUL MENU

Instruksi Tes

Selanjutnya Kembali

Gambar 21. Form Tes potensi Kesuksesan

5.2.19. Deskripsi Modul 16 : Tes Sukses pribadi

Pada modul 12 ini berisi deskripsi antarmuka tes potensi sukses pribadi (Gambar 17), dimana dalam modul ini akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dengan jawaban yang dapat dipilih yaitu YA-TIDAK-dan NETRAL serta tombol navigasi untuk memilih jawaban dan menuju soal selanjutnya

```
graph TD
    Title[JUDUL MENU/ JENIS TES]
    Soal[Soal Tes]
    Netral[Netral]
    Ya[Ya]
    Tidak[Tidak]
    Navigasi([Tombol Navigasi])
    Title --- Soal
    Soal --- Netral
    Netral --- Ya
    Ya --- Tidak
    Tidak --- Navigasi
```

Gambar 22. Form Instruksi Tes potensi sukses pribadi

5.2.20. Deskripsi Modul 17: Tes Sukses Belajar

Pada modul 12 ini berisi deskripsi antarmuka tes potensi belajar pribadi (Gambar 23), dimana dalam modul ini akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dengan jawaban yang dapat dipilih yaitu YA-TIDAK-dan NETRAL serta tombol navigasi untuk memilih jawaban dan menuju soal selanjutnya

JUDUL MENU / JENIS TES
Soal Tes Netral Ya Tidak Tombol Navigasi

Gambar 23. Form Tes sukses Belajar

5.2.21. Deskripsi Modul 18 : Tes Sukses Bersosialisasi

Pada modul 15 ini berisi deskripsi antarmuka tes potensi sukses bersosialisasi (Gambar 24), dimana dalam modul ini akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dengan jawaban yang dapat dipilih. Pada Antarmuka ini terdapat selection untuk memilih jawaban YA-TIDAK-NETRAL dari pertanyaan yang disajikan.

JUDUL MENU / JENIS TES
Soal Tes Netral Ya Tidak Tombol Navigasi

Gambar 24. Form Tes potensi sukses bersosialisasi

5.2.22. Deskripsi Modul 19: Tes sukses Berkarier

Pada modul 15 ini berisi deskripsi antarmuka tes potensi sukses bersosialisasi (Gambar 25), dimana dalam modul ini akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dengan jawaban yang dapat dipilih. Pada Antarmuka ini terdapat selection untuk memilih jawaban YA-TIDAK-NETRAL dari pertanyaan yang disajikan

```
graph TD
    Title[JUDUL MENU / JENIS TES]
    Soal[Soal Tes]
    Netral[Netral]
    Ya[Ya]
    Tidak[Tidak]
    Navigasi([Tombol Navigasi])
    Title --- Soal
    Soal --- Netral
    Netral --- Ya
    Ya --- Tidak
    Tidak --- Navigasi
```

Gambar 25. Form Tes potensi sukses Karier

5.2.23. Deskripsi Modul 20: Tes sukses Berbudi Pekerti

Pada modul 15 ini berisi deskripsi antarmuka tes potensi sukses bersosialisasi (Gambar 26), dimana dalam modul ini akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dengan jawaban yang dapat dipilih. Pada Antarmuka ini terdapat selection untuk memilih jawaban YA-TIDAK-NETRAL dari pertanyaan yang disajikan

JUDUL MENU / JENIS TES
Soal Tes Netral Ya Tidak Tombol Navigasi

Gambar 26. Form Tes potensi berbudi pekerti

5.2.24. Deskripsi Modul 21 : Display Hasil Tes Potensi

Pada modul ini berisi deskripsi antarmuka display hasil tes dimana akan dijabarkan hasil dari tes yang telah dilakukan oleh pengguna sebelumnya. Pada antarmuka ini terdapat pula tombol untuk kembali ke menu utama.

The image shows a software window titled "Display hasil". Inside the window, there is a large rectangular area in the center labeled "hasil". To the right of this area is a vertical oval button labeled "NAVIGAS". At the bottom right of the window is a rectangular button labeled "kembali".

Gambar 27. Form Display Hasil Tes

5.2.25. Deskripsi Modul 22 : PENUTUP

Pada modul ini berisi deskripsi antarmuka Penutup (Gambar 29), yang menampilkan informasi mengenai pembuat program serta referensi yang digunakan serta ucapan terima kasih. Jadi pada modul ini terdapat link berupa tombol untuk menuju ke sub menu yang telah disebutkan.

JUDUL MENU

Tentang

REFERENSI

Ucapan terima kasih

Kembali

Gambar 28. Form Penutup

5.2.26. Deskripsi Modul 22a : Tentang

Pada modul ini terdapat informasi tentang pembuat sistem dan juga terdapat tombol untuk kembali ke menu Penutup (gambar 30).

JUDUL MENU

gambar

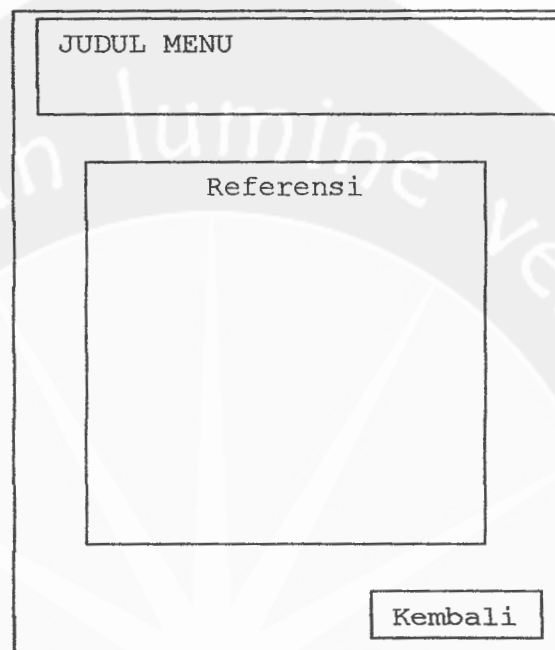
Tentang

Kembali

Gambar 29. Form Tentang

5.2.27. Deskripsi Modul 22b : Referensi

Pada antarmuka ini berisi informasi mengenai segala referensi yang digunakan dalam pembangunan sistem ini. Pada antarmuka ini juga terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu penutup (gambar 31).



The image shows a graphical user interface for a 'Referensi' (Reference) module. It consists of a main window with a title bar labeled 'JUDUL MENU'. Inside the window, there is a section titled 'Referensi' which contains a large, empty rectangular box, likely intended for displaying a list of references. At the bottom right of the window, there is a button labeled 'Kembali' (Back).

Gambar 30. Form Referensi

5.2.28. Deskripsi Modul 22c : Ucapan terima kasih

Pada antarmuka ini terdapat Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung hingga terciptanya sistem ini dan juga terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu penutup (gambar 32).

PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama (AKUSARA)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Henresia Khristiani Toghas

05 07 4670

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-AKUSARA		1/27
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

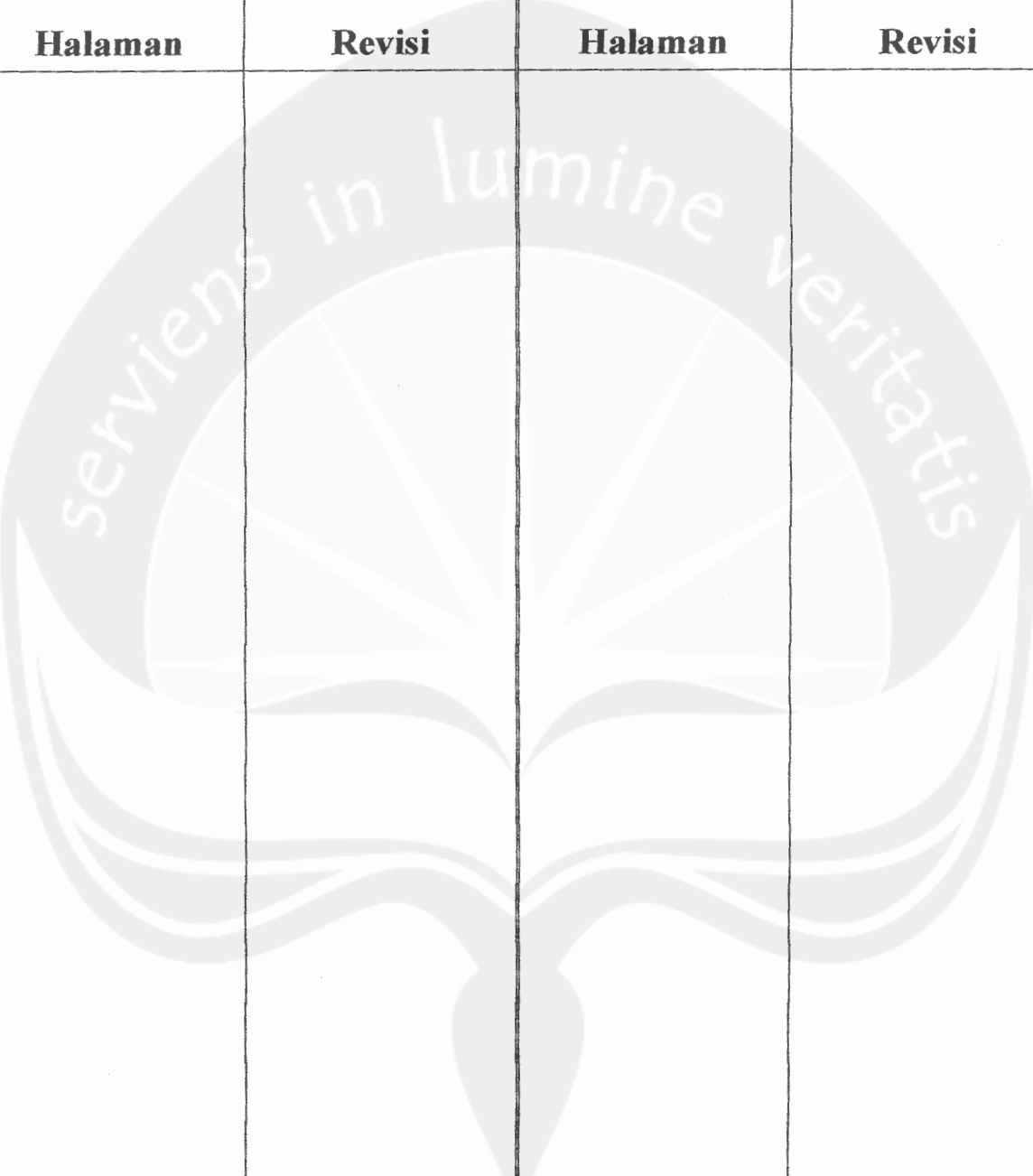
Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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)	8
1.4. Definisi dan Singkatan	9
1.5. Dokumen Referensi	9
2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	10
2.1. Perangkat Lunak Pengujian	10
2.2. Perangkat Keras Pengujian	10
2.3. Sumber Daya Manusia	10
2.4. Prosedur Umum Pengujian	11
2.4.1. Pengenalan dan Latihan	11
2.4.2. Persiapan Awal	11
2.4.2.1. Persiapan Prosedural	11
2.4.2.2. Persiapan Perangkat Keras	11
2.4.2.3. Persiapan Perangkat Lunak	11
2.4.3. Pelaksanaan	12
2.4.4. Pelaporan Hasil	12
3. Identifikasi dan Rencana Pengujian	13
4. Deskripsi dan Hasil Uji	16
4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Menu Utama (AIU_01)	16
4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Kisah Orang Sukses	16
4.2.1. Identifikasi Butir pengujian Kisah Sukses Olga (AKS_01)	16
4.2.2. Identifikasi Butir Pengujian Kisah Sukses Bill Gates (AKS_02)	16
4.2.3. Identifikasi Butir Pengujian Kisah	

Sukses Gita Gutawa (AKS_03).....	16
4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tips	
Sukses.....	16
4.3.1. Identifikasi Butir Pengujian Tips	
Sukses Pribadi (ATS_01).....	17
4.3.2. Identifikasi Butir Pengujian Tips	
Sukses Belajar (ATS_02).....	17
4.3.3. Identifikasi Butir pengujian Tips	
Sukses bersosialisasi (ATS_03).....	17
4.3.4. Identifikasi Butir pengujian Tips	
Sukses Berkarier (ATS_04).....	17
4.3.5. Identifikasi Butir pengujian Tips	
Sukses berbudi pekerti (ATS_05).....	17
4.4. Identifikasi Pengujian Antarmuka Tes Potensi	
Kesuksesan.....	17
4.4.1. Identifikasi Butir Pengujian Tes	
Potensi sukses pribadi (ATP_01).....	18
4.4.2. Identifikasi Butir pengujian Tes	
Potensi sukses belajar (ATP_02).....	18
4.4.3. Identifikasi Butir Pengujian Tes	
Potensi sukses Bersosialisai (ATP_03).....	18
4.4.4. Identifikasi Butir pengujian Tes	
Potensi sukses Berkarier (ATP_04).....	18
4.4.5. Identifikasi Butir pengujian Tes	
Potensi sukses berbudi pekerti (ATP_05).....	18
4.5. Identifikasi Kelas pengujian Antarmuka	
penutup.....	19
4.5.1. Identifikasi Butir pengujian Tentang	
(APN_01).....	19
4.5.2. Identifikasi Butir Pengujian Referensi	

(APN_02)	19
4.5.3. Identifikasi Butir Pengujian Ucapan	
Terima Kasih (APN_03)	19
5. Pengujian Terhadap Pengguna	23



Daftar Tabel

Tabel 1. Definisi dan Singkatan.....	9
Tabel 2. Identifikasi dan Rencana pengujian.....	13
Tabel 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	20
Tabel 4. Tabel Uji Coba system oleh pengguna.....	23
Tabel 5. Tabel hasil penilaian Oleh Pengguna.....	26

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini adalah dokumen yang berisi perancangan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak AKUSARA (Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama). Dokumen ini dibuat untuk Tugas Akhir/Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Selanjutnya dokumen ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap AKUSARA. Dokumen PHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem AKUSARA.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

AKUSARA adalah aplikasi yang dibuat untuk mengetahui potensi kecerdasan kesuksesan seseorang. Dengan Aplikasi ini pengguna dapat melakukan pengujian kepada dirinya tentang bagaimana potensi sukses diri yang dimilikinya. Secara garis besar, sistem ini terdiri dari berbagai komponen, yaitu:

- a. Modul untuk menangani Instruksi Umum
- b. Modul untuk menangani kisah orang sukses
- c. Modul untuk menangani Tips sukses
- d. Modul untuk menangani Tes Potensi Kesuksesan
- e. Modul untuk menangani Penutup

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

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- AKUSARA	9/27
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		

1.5. 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

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

Tabel 1. Definisi dan Singkatan

Kata Kunci atau Frase	Definisi
AKUSARA	Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama
PDHUPL-AKUSARA	Dokumen yang berisi tentang perencanaan, deskripsi, dan hasil uji perangkat lunak untuk sistem AKUSARA

1.5 Dokumen Referensi

1. SKPL AKUSARA (Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama)
2. DPPL AKUSARA (Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama)

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- AKUSARA	10/27
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. PDHUPL SenSation (Sistem Informasi Salon Perfection), disusun oleh Lourensia Palupi D.P dan Henresia Khristiani T- UAJY
4. PDHUPL APK (Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan dalam Bidang Teknologi Informasi), disusun oleh Yos Widiarunto-UAJY
5. PDHUPL M-EQ Plus (Aplikasi Kecerdasan Emosional dan Konten Pendukungnya Berbasis Multimedia), disusun oleh Deni Kristian-UAJY

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak Pengujian berupa:

1. Windows XP Professional Edition dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Abobe Flash CS3 Professional dengan menggunakan fitur *Flash Lite 2.0* pada *Abobe Device Central CS3*, sebagai penjalan aplikasi
3. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

- a. Ponsel yang sudah mendukung atau terinstal Flash lite 2.0.
- b. Mouse
- c. Keyboard
- d. Speaker
- e. Monitor
- f. PC Pentium 4

2.3 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- AKUSARA	11/27
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. 31 orang dengan spesifikasi siswa SMP dan
2. 1 Orang dengan Spesifikasi Psikolog

2.4 Prosedur Umum Pengujian

2.4.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Latihan perangkat lunak ini dilakukan sebelum dijalankna karena relatif mudah cara pengoperasiannya.

2.4.2 Persiapan Awal

2.4.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan pengajuan jadwal untuk melakukan demo program.

2.4.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras yang perlu disiapkan adalah:

1. 1 PC komputer dengan Spesifikasi Pentium IV , 1G dilengkapi dengan sistem operasi Windows XP
2. Speaker
3. Handphone Nokia 6300 dengan fitur Flash Lite 2.0 sebagai media pengujian

2.4.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

Persiapan perangkat lunak yang perlu disiapkan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi AKUSARA adalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak AKUSARA telah ditampilkan dalam emulator pada Adobe CS3 Professional
2. Perangkat lunak AKUSARA telah tersedia di Ponsel media uji.
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- AKUSARA	12/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.4.3 Pelaksanaan

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

2.4.4 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing setelah pengujian selesai

3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 2. Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian antar muka Instruksi Umum	Pengujian Antarmuka Instruksi Umum	SKPL-AKUSARA-001	AIU_01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
Pengujian antarmuka Kisah Orang sukses	Pengujian terhadap kisah sukses Olga	SKPL-AKUSARA-002-01	AKS_01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian terhadap kisah sukses Bill Gates	SKPL-AKUSARA-002-02	AKS_02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian terhadap kisah sukses Gita Gutawa	SKPL-AKUSARA-002-03	AKS_03	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
Pengujian antarmuka Tips Sukses	Pengujian Tips sukses pribadi	SKPL-AKUSARA-003-01	ATS_01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Tips sukses Belajar	SKPL-AKUSARA-003-02	ATS_02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Tips sukses Bersosialisasi	SKPL-AKUSARA-003-03	ATS_03	Pengujian Unit	Black box	Oktober 2009
	Pengujian	SKPL-AKUSARA-	ATS_04	Pengujian	Black Box	Oktober 2009

	Tips sukses Berkarier	003-04		Unit		
	Pengujian Tips sukses berbudi pekerti	SKPL-AKUSARA-003-05	ATS-05	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
Pengujian antarmuka Tes Potensi Kesuksesan.	Pengujian Tes Potensi sukses pribadi	SKPL-AKUSARA-04-01	ATP-01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Tes Potensi sukses belajar	SKPL-AKUSARA-04-02	ATP-02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Tes Potensi sukses Bersosialisasi	SKPL-AKUSARA-04-03	ATP-03	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Tes Potensi Sukses Berkarier	SKPL-AKUSARA-04-04	ATP-04	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti	SKPL-AKUSARA-04-05	ATP-05	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian Display Hasil	SKPL-AKUSARA-04-06	ATP-06	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
Pengujian Antarmuka Penutup	Pengujian tentang	SKPL-AKUSARA-05-01	APN-01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian antarmuka Referensi	SKPL-AKUSARA-05-02	APN-02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober 2009
	Pengujian	SKPL-AKUSARA-	APN-02	Pengujian	Black Box	Oktober 2009

	antarmuka Ucapan terima kasih	05-03	Unit		
--	-------------------------------------	-------	------	--	--

4. Deskripsi dan Hasil Uji

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Menu Utama-AIU_01

Kelas pengujian antarmuka menu utama adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka sebagai penggunaanya

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Kisah Orang Sukses

Kelas Pengujian antarmuka Kisah Orang Sukses adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka dengan user sebagai Penggunaanya.

4.2.1. Identifikasi Butir pengujian Kisah sukses Olga-AKS_01

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan kisah sukses tentang Olga.

4.2.2. Identifikasi Butir Pengujian Kisah sukses Bill Gates-AKS_02

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan kisah sukses tentang Bill Gates.

4.2.3. Identifikasi Butir Pengujian Kisah sukses Gita Gutawa-AKS_03

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan kisah sukses tentang Gita Gutawa.

4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tips sukses

Kelas pengujian antarmuka Tips sukses adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tips Sukses.

4.3.1. Identifikasi Butir Pengujian Tips Sukses Pribadi-ATS_01

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan Tips sukses pribadi.

4.3.2. Identifikasi Butir Pengujian Tips Sukses Belajar-ATS_02

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan Tips sukses belajar..

4.3.3. Identifikasi Butir Pengujian Tips Sukses Bersosialisasi - ATS_03

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan Tips sukses bersosialisasi.

4.3.4. Identifikasi Butir Pengujian Tips Sukses Berkarier-ATS_04

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan Tips sukses berkarier.

4.3.5. Identifikasi Butir Pengujian Tips Sukses Berbudi Pekerti-ATS_05

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan Tips sukses berbudi pekerti.

4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tes Potensi Kesuksesan

Kelas pengujian antarmuka Tes Potensi Kesuksesan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tes potensi kesuksesan.

4.4.1. Identifikasi Butir Pengujian Tes Potensi Sukses Pribadi - ATP_01

Butir pengujian ini adalah butir pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tes potensi sukses pribadi.

4.4.2. Identifikasi Butir Pengujian Tes Potensi Sukses Belajar - ATP_02

Butir pengujian ini adalah butir pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tes potensi sukses belajar.

4.4.3. Identifikasi Butir Pengujian Tes Potensi Sukses Bersosialisasi - ATP_03

Butir pengujian ini adalah butir pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tes potensi sukses Bersosialisasi.

4.4.4. Identifikasi Butir Pengujian Tes Potensi Sukses Berkarier- ATP_04

Butir pengujian ini adalah butir pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tes potensi sukses Berkarier.

4.4.5. Identifikasi Butir Pengujian Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti - ATP_05

Butir pengujian ini adalah butir pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Tes potensi sukses berkarier.

4.5. Identifikasi Kelas pengujian Antarmuka Penutup

Kelas pengujian ini adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka penutup.

4.5.1. Identifikasi Butir Pengujian Tentang - APN_01

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan informasi pembuat system.

4.5.2. Identifikasi Butir Pengujian Referensi - APN_02

Butir Pengujian ini menguji untuk menampilkan Referensi yang digunakan pada system.

4.5.3. Identifikasi Butir Pengujian Ucapan Terima Kasih- APN_02

Butir Pengujian ini menguji untuk menampilkan Ucapan Terima kasih yang digunakan pada system.

Tabel 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
ATU_01	Pengujian an tampilan pilihan menu utama	Memilih menu-menu yang terdapat dalam AKUSARA	Pengguna memilih menu yang tampil dengan menggunakan Tombol navigasi dan softkey	Tampil menu telah dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan Menu utama dan menu yang dipilih oleh pengguna.	Menu yang dipilih pengguna tampil	Handal
AKS_01	Pengujian Tampil Kisah Sukses Olga	Pengguna memilih menu Olga pada sub menu kisah orang sukses	- Pengguna memilih menu olga dengan menggunakan tombol navigasi	Tampil Kisah sukses Olga	Aplikasi mampu menampilkan kisah sukses olga	Tampil gambar, animasi dan suara yang merangkai kisah sukses Olga	Handal
AKS_02	Pengujian Tampil Kisah Sukses Olga	Pengguna memilih menu Bill Gates pada sub menu kisah orang sukses	- Pengguna memilih menu Gates dengan menggunakan tombol navigasi	Tampil Kisah sukses Bill Gates	Aplikasi mampu menampilkan kisah sukses Bill Gates	Tampil gambar, animasi dan suara yang merangkai kisah sukses Bill Gates	Handal
AKS_03	Pengujian Tampil Kisah Sukses Gita Gutawa	Pengguna memilih menu Gita Gutawa pada sub menu kisah orang sukses	- Pengguna memilih menu Gita Gutawa dengan menggunakan tombol navigasi	Tampil Kisah sukses Gita Gutawa	Aplikasi mampu menampilkan kisah sukses Gita Gutawa	Tampil gambar, animasi dan suara yang merangkai kisah sukses Gita Gutawa	Handal
ATS_01	Pengujian Tips Sukses	- Pengguna memilih tips sukses.	- Pengguna menggunakan softkey	Tampil tips sukses pribadi	- Aplikasi mampu menampilkan	Tampil tips, gambar	Handal

Program Studi Teknik Informatika

PDHUPL- AKUSARA

21/27

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

	Pribadi		untuk menuju ke tips berikutnya		Tips sukses pribadi.	dan suara yang merangkai tips sukses pribadi	
ATS_02	Pengujian Tips Sukses Belajar	- Pengguna memilih tips sukses.	- Pengguna menggunakan softkey kiri untuk menuju ke tips berikutnya	Tampil tips sukses belajar	- Aplikasi mampu menampilkan Tips sukses belajar	Tampil tips, gambar dan suara yang merangkai tips sukses belajar	Handal
ATS_03	Pengujian Tips Sukses	- Pengguna memilih tips sukses.	- Pengguna menggunakan softkey kiri untuk menuju ke tips berikutnya	Tampil tips sukses bersosialisasi	- Aplikasi mampu menampilkan Tips sukses bersosialisasi	Tampil tips, gambar dan suara yang merangkai tips sukses bersosialisasi	Handal
ATS_04	Pengujian Tips Sukses	- Pengguna memilih tips sukses.	- Pengguna menggunakan softkey kiri untuk menuju ke tips berikutnya	Tampil tips sukses berkarier	- Aplikasi mampu menampilkan Tips sukses berkarier	Tampil tips, gambar dan suara yang merangkai tips sukses berkarier	Handal
ATS_05	Pengujian Tips Sukses	- Pengguna memilih tips sukses.	- Pengguna menggunakan softkey kiri untuk menuju ke tips berikutnya	Tampil tips sukses berbudi pekerti	- Aplikasi mampu menampilkan Tips sukses berbudi pekerti	Tampil tips, gambar dan suara yang merangkai tips sukses	Handal

APN_01	Pengujian Tentang	- Pengguna memilih menu tentang pada antarmuka menu penutup	- Pengguna menggunakan tombol navigasi atas bawah	Tampil informasi tentang	- Aplikasi mampu menampilkan informasi tentang	berbudi pekerti Tampil informasi tentang	Handal
APN_02	Pengujian Referensi	- Pengguna memilih Referensi antarmuka menu penutup	- Pengguna menggunakan tombol navigasi atas bawah	Tampil informasi Referensi	- Aplikasi mampu menampilkan informasi referensi	Tampil informasi referensi	Handal
APN_03	Pengujian Ucapan terima kasih	- Pengguna memilih Referensi antarmuka menu ucapan terima kasih	- Pengguna menggunakan tombol navigasi atas bawah	Tampil informasi ucapan terima kasih	- Aplikasi mampu menampilkan informasi referensi	Tampil informasi ucapan terima kasih	Handal

5. Pengujian Terhadap Pengguna

Sistem ini telah di uji cobakan terhadap 31 Responden yang merupakan siswa siswi SMP yang di pilih secara acak di Yogyakarta dan seorang psikolog. Adapaun hasilnya dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4. Tabel Uji Coba system Oleh Pengguna

No	Nama	Sekolah	Saran / Komentar
1.	Amelia Putri	SMP 5 Depok	Bagus, jadi tahu kekuranganku dan tahu harus
2.	Bagus Wijayano	SMP STERO	Program ini bermanfaat bagi diri saya
3.	Nina Susanti	SMP STERO	Lucu, bisa main kuis di HP. Saya suka cerita orang suksesnya
4.	Fitri Astuti	SMP STERO	Isi tesnya sangat baik karena bermanfaat
5.	Ari Yuniati	SMP STERO	Programnya unik seperti kuis di majalah
6.	Agnes Ivana	SMP Angkasa	Sering-sering datang dan melatih kami semua ya kak
7.	Susi Susanti	SMP 5 Depok	Banyak banget pertanyaan kuisnya

8.	Panji Aditya	SMP 5 Depok	Bosen kak, banyak banget pertanyaan kuisnya
9.	Nita Ambarsari	SMP 5 Depok	Seru kak
10.	Putri	SMP Angkasa	menyenangkan dan menarik
11.	Gita	SMP Angkasa	Bagus dan Interaktif
12.	Alya Afriana	SMPN 7	Baik, dan jadi tau masa depan sukses saya
13.	Ridwan Bayu adji	SMP Angkasa	Cukup bagus untuk orang yang kurang bergaul dan menambah wawasan
14.	Adriana	SMPN 7	Keren
15.	Teresa	SMPN 7	Komiknya kurang banyak
16.	Gilang Pradana	SMP Angkasa	Sangat baik dan mudah dipahami
17.	Titi Wening	SMP Angkasa	Sangat baik
18.	Aan Yunianto	SMP Angkasa	sangat baik dan mudah untuk anak-anak
19.	Anggi Sulton Rauf	SMP Angkasa	Bagus
20.	Ninda Nugraheni	SMP Angkasa	Ceritanya kurang banyak
21.	Via Yulista	SMP Angkasa	Baik
22.	Desi Indri L	SMP Angkasa	Secara keseluruhan baik karena memacu

			orang yang sukses
23.	Nunung Wulan	SMP Angkasa	Tips-tipsnya berguna bagi saya
24.	Ria Yunita	SMP Angkasa	Musiknya maunya tentang anakmuda, jangan musik klasik
25.	Widi Rudzina Wati	SMP Angkasa	Baik
26.	Ryan Kurniawan	SMP Angkasa	Bagus, kurang banyak tokohnya
27.	Desi Nur Daniati	SMP Angkasa	Keren
28.	Sheila W	SMP Angkasa	Bagus, dan menarik, kurang banyak lagu-lagunya
29.	Wahyu	SMP Angkasa	Menarik, dibandingkan IQ tertulis
30.	Erik Setiawan	SMP Angkasa	Menarik, sangat baik untuk masa depan
31.	Ika Astuti	SMP Angkasa	Sangat bermanfaat

Dan berdasarkan data hasil pengujian yang dilakukan menggunakan kuisioner yang diisi oleh 31 responden, maka didapatkan data penilaian sebagai berikut :

Tabel 5. Tabel hasil penilaian Oleh Pengguna

	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
Background yang digunakan pada aplikasi?	20	9	2	0	0
Tentang musik latar yang digunakan?	15	8	7	1	0
Teks yang digunakan (kemudahan membaca, warna dan ukuran) ?	9	18	3	1	0
Animasi yang digunakan dalam aplikasi AKUSARA?	8	18	5	1	0
Tes potensi kesuksesan pada aplikasi?	18	10	3	0	0
Tentang hasil tes potensi kesuksesan dalam aplikasi AKUSARA?	11	16	4	0	0
Kisah orang sukses yang disajikan dalam aplikasi AKUSARA?	16	12	2	1	0
Gambar-gambar yang ada dalam aplikasi?	15	11	3	2	0
Desain keseluruhan dalam aplikasi AKUSARA ini?	12	16	3	0	0
Aplikasi AKUSARA ini secara keseluruhan?	15	14	2	0	0

PAPAN CERITA

(STORY BOARD)

AKUSARA

(Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama)

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

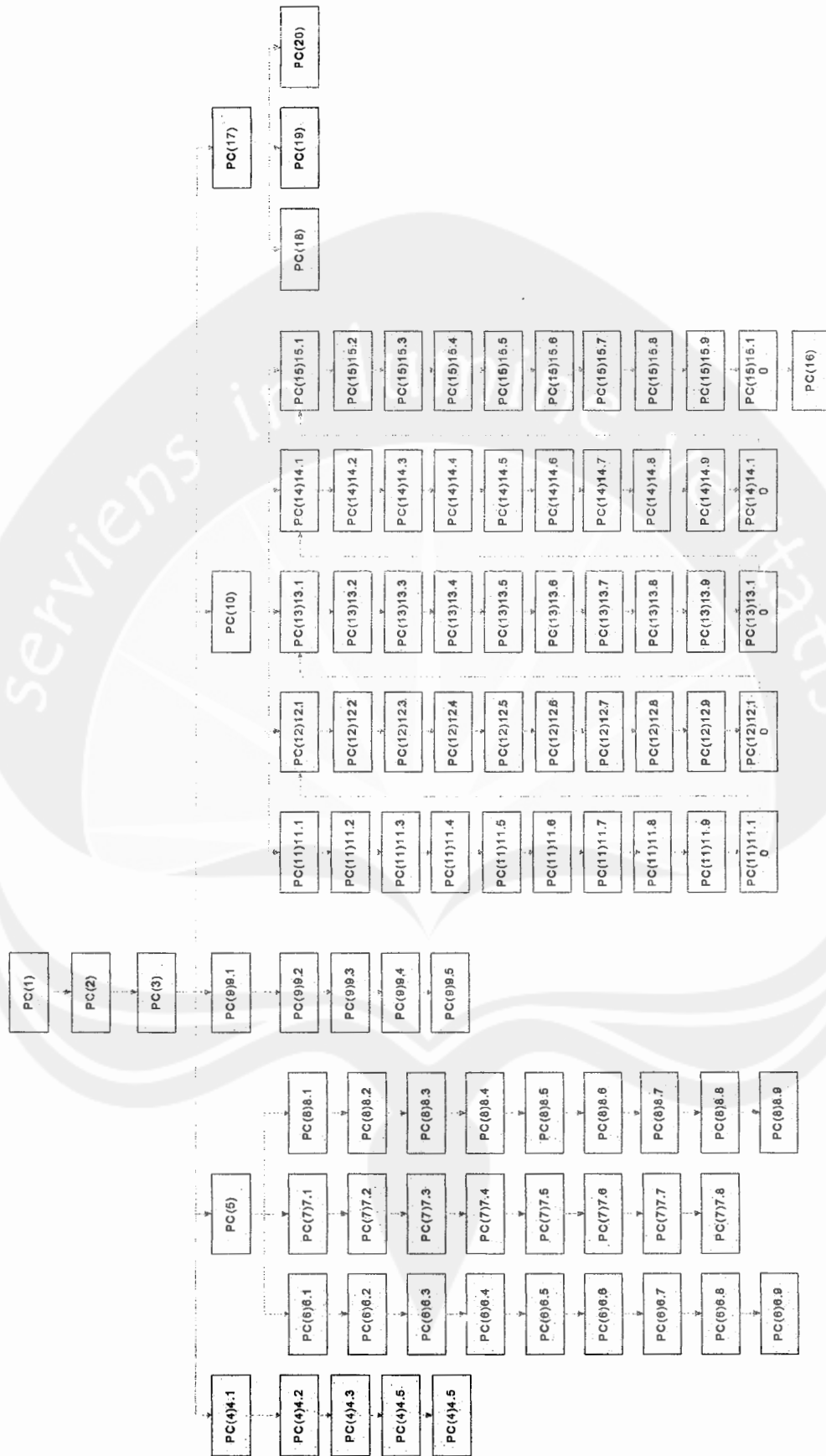
Henresia Khristiani Toghas / 05 07 04670

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri		Nomor Dokumen	Halaman
			PAPAN CERITA-AKUSARA	1/138
			Revisi	

Perancangan Arsitektur Papan Cerita AKUSARA

(Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan Bersama)



PAPAN CERITA

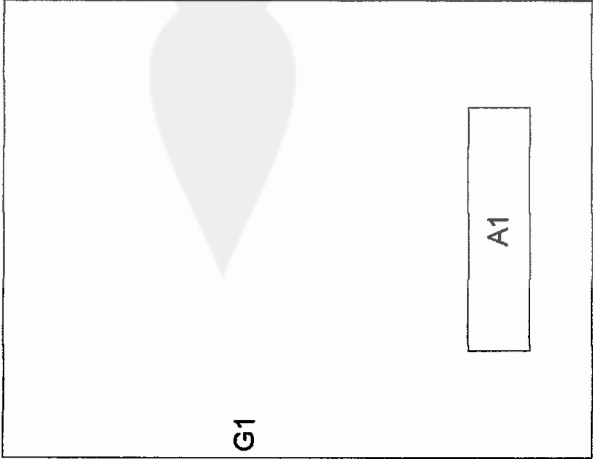
No. Papan Cerita : PC(1)

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro 1	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
G1 A1	G1 : Animasi Logo Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Form secara otomatis menuju PC(2)
	A1 : Animasi Teks "Universitas Atma Jaya Yogyakarta"	

No. Papan Cerita : PC(2)

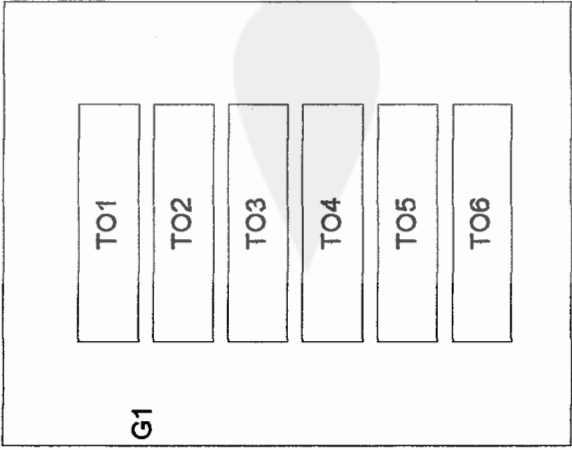
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro 2	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1 : Gambar latar Intro 2 Aplikasi A1 : Gambar Animasi Loading	Form Secara otomatis menuju PC(3)

No. Papan Cerita : PC(3)

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

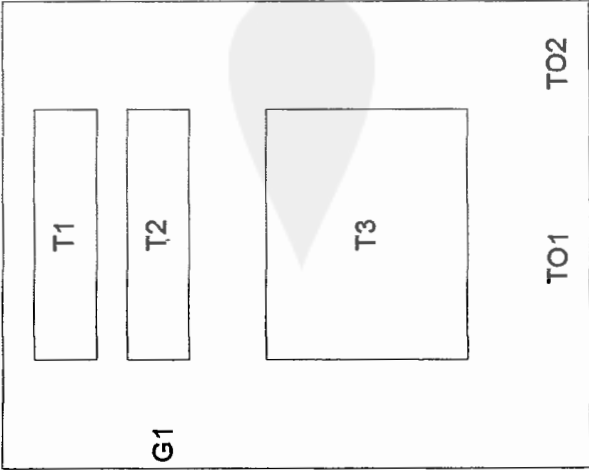
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Menu Utama	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a rectangular box labeled 'G1' containing six smaller rectangular buttons stacked vertically, labeled T01, T02, T03, T04, T05, and T06 from top to bottom.	G1 : Gambar latar Menu Utama T01: Tombol pilihan "Instruksi Umum" T02: Tombol pilihan "Kisah Orang Sukses" T03: Tombol pilihan "Tips Sukses" T04: Tombol pilihan "Tes Potensi Kesuksesan" T05: Tombol pilihan "Penutup" T06: Tombol pilihan "Keluar"	• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol "enter" maka akan menuju ke antarmuka Instruksi Umum (PC(4)4.1) • Jika T02 dipilih dengan menekan tombol "enter" maka akan menuju ke antarmuka Kisah orang sukses (PC(5)) • Jika T03 dipilih dengan menekan tombol "enter" maka akan menuju ke antarmuka Tips (PC(9)9.1) • Jika T04 dipilih dengan menekan tombol "enter" maka akan menuju ke antarmuka Tes Potensi Kesuksesan (PC(10)10.1) • Jika T05 dipilih dengan menekan tombol "enter" maka akan menuju ke antarmuka penutup (PC(17)) • Jika T06 dipilih dengan menekan tombol "enter" maka akan keluar dari aplikasi AKUSARA

No. Papan Cerita : PC(4)4.1

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

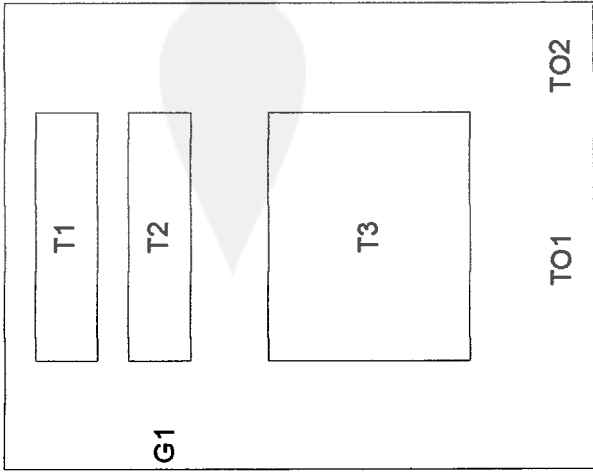
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form cara penggunaan Instruksi Umum	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar submenu Instruksi Umum T1: Teks yang berisi tulisan "Instruksi Umum" T2: Teks yang berisi tulisan "Selamat Datang" T3: Teks detail petunjuk penggunaan menu instruksi umum TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"	• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol navigasi kiri atau kanan maka akan menuju ke antarmuka instruksi umum Kisah Orang Sukses(PC(4)4.2) • Jika T02 dipilih dengan menekan tombol sofkey kanan maka akan kembali ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(4)4.2

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

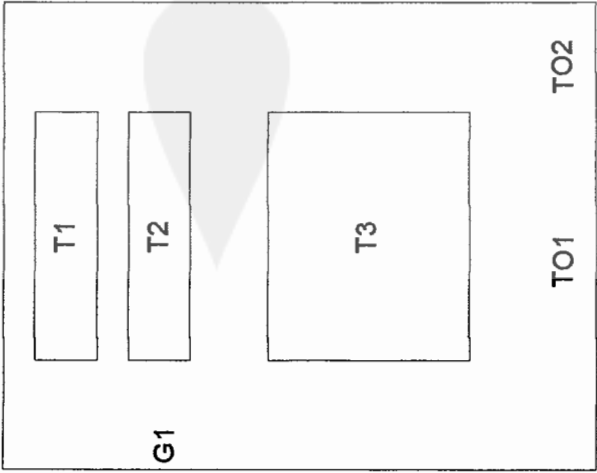
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Instruksi Umum Kisah orang sukses	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar submenu Instruksi umum kisah orang sukses T1: Teks yang berisi tulisan "Instruksi Umum" T2: Teks yang berisi tulisan "Selamat Datang" T3: Teks detail petunjuk penggunaan menu instruksi umum TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"	- Jika T01 dipilih dengan menekan tombol navigasi kiri atau kanan maka akan menuju ke antarmuka instruksi umum Tips Sukses(PC(4)4.3) - Jika T02 dipilih dengan menekan tombol sofkey kanan maka akan kembali ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(4)4.3

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

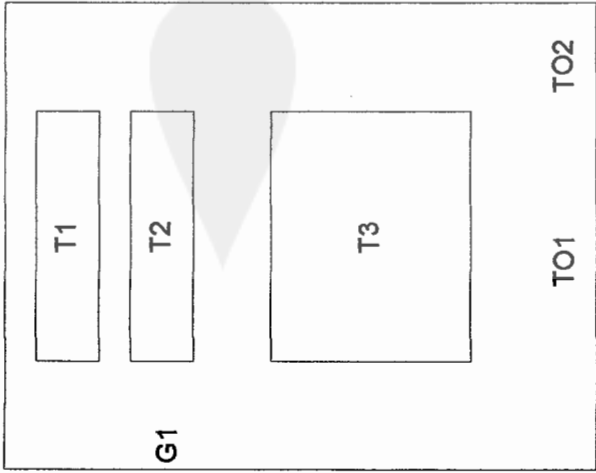
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Instruksi umum tips sukses	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar submenu instruksi umum Tips sukses T1: Teks yang berisi tulisan "Instruksi Umum" T2: Teks yang berisi tulisan "Selamat Datang" T3: Teks detail petunjuk penggunaan menu instruksi umum TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"	• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol navigasi kiri atau kanan maka akan menuju ke antarmuka instruksi umum Tes Potensi Kesuksesan (PC(4)4.4) • Jika T02 dipilih dengan menekan tombol sofkey kanan maka akan kembali ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(4)4.4

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

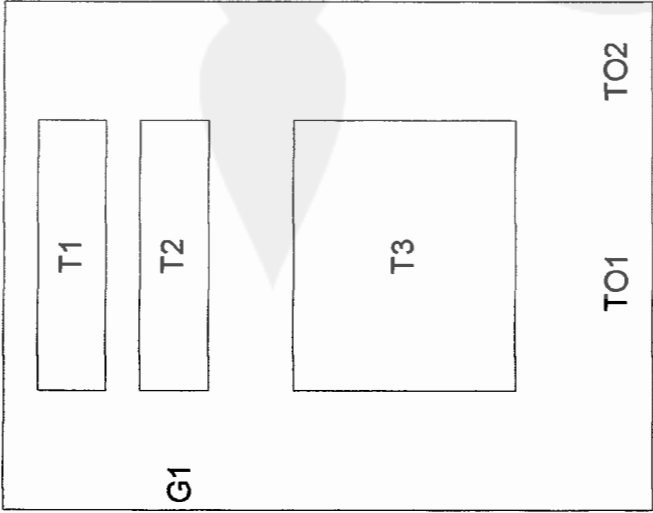
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form instruksi umum tes potensi kesuksesan	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar submenu instruksi umum tes potensi kesuksesan T1: Teks yang berisi tulisan "Instruksi Umum" T2: Teks yang berisi tulisan "Selamat Datang" T3: Teks detail petunjuk penggunaan menu instruksi umum T01: Tombol navigasi kiri dan kanan T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"	- Jika T01 dipilih dengan menekan tombol navigasi kiri atau kanan maka akan menuju ke antarmuka instruksi umum menu penutup (PC(4)4.5) - Jika T02 dipilih dengan menekan tombol sofkey kanan maka akan kembali ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(4)4.5

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

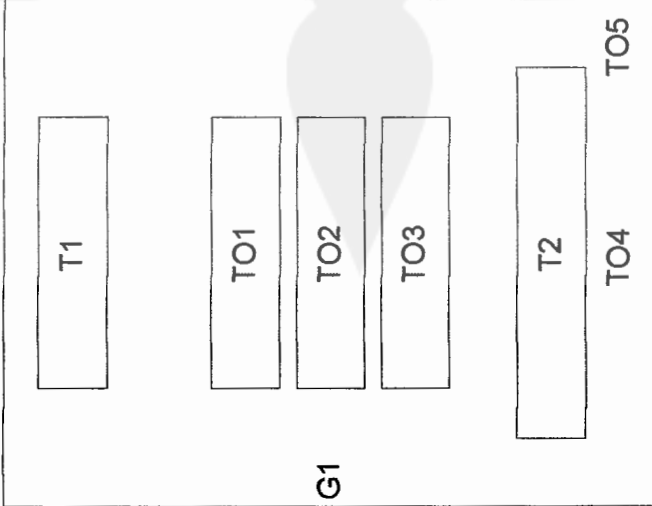
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Instruksi umum menu penutup	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar submenu instruksi umum menu penutup T1: Teks yang berisi tulisan "Instruksi Umum" T2: Teks yang berisi tulisan "Selamat Datang" T3: Teks detail petunjuk penggunaan menu instruksi umum TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"	• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol navigasi kiri atau kanan maka akan tetap pada antarmuka ini • Jika T02 dipilih dengan menekan tombol sofkey kanan maka akan kembali ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(5)

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

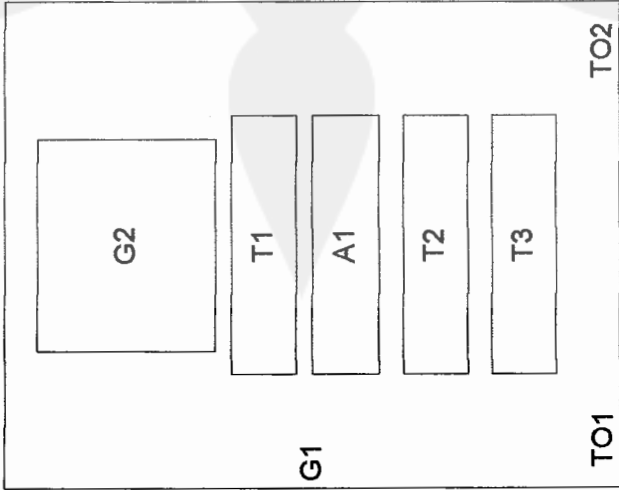
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form submenu kisah orang sukses	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar submenu profil kisah orang sukses T1: Teks yang berisi tulisan "Kisah Orang Sukses" T2: Teks yang berisi cara penggunaan submenu kisah orang sukses TO1: Tombol pilihan tokoh "Olga" TO2: Tombol pilihan tokoh "Bill Gates" TO3: Tombol pilihan tokoh "Gita Gutawa"	• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan tombol "enter" maka akan menuju antarmuka Kisah sukses olga1 (PC(6)6.1) • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan tombol "enter" maka akan menuju antarmuka Kisah sukses Bill Gates (PC(7)7.1) • Jika TO3 ditekan dengan menggunakan tombol "enter" maka akan menuju antarmuka Kisah sukses Gita Gutawa (PC(8)8.1) • Jika TO4 ditekan dengan menggunakan tombol navigasi atas bawah, maka akan menyorot tombol TO1,TO2,dan TO3 • Jika tombol TO5 ditekan dengan menggunakan tombol softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(6)6.1

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

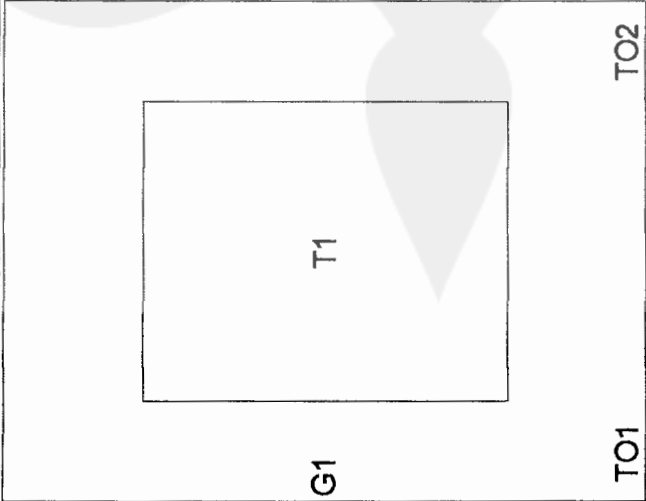
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah Sukses Olga halaman 1	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar form kisah sukses olga halaman 1 G2: Gambar Olga T1: Teks yang berisi tulisan "Nama Asli" T2: Teks yang berisi tulisan "Lahir" T3: Teks yang berisi detail tanggal lahir olga A1: Animasi detail tulisan nama "Yoga Syahputra" T01: Tombol pilihan kembali T02: Tombol pilihan lanjut	- Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 2 (PC(6)6.2) - Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(6)6.2

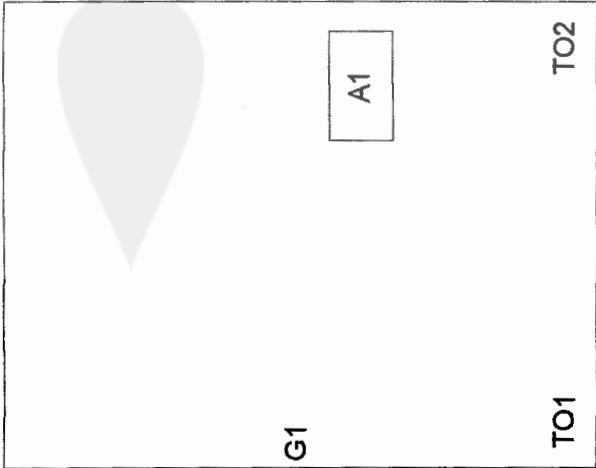
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah sukses Olga halaman 2	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar Kisah sukses Olga halaman 2 T1: Teks yang berisi narasi tentang kisah sukses Olga TO1 : Tombol pilihan kembali TO2 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 3(PC(6)6.3) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga halaman 1 (PC(6)6.1)

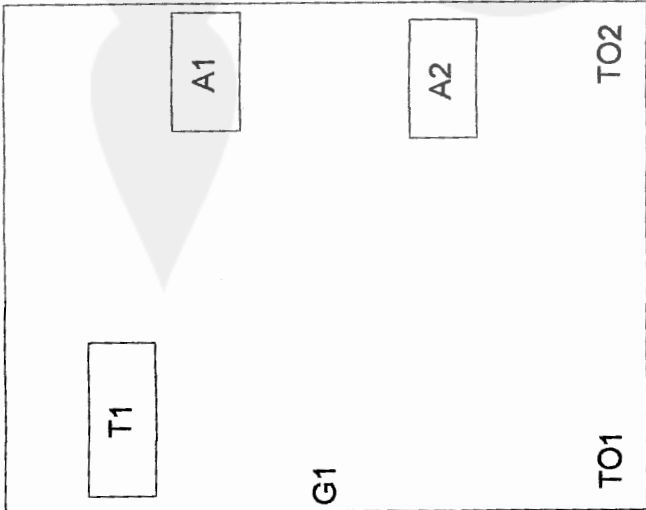
No. Papan Cerita : PC(6)6.3

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah sukses Olga halaman 3	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The storyboard frame contains four elements: 'G1' at the top left, 'A1' in a box at the top right, 'T01' at the bottom left, and 'T02' at the bottom right. The frame is labeled 'PC(6)6.3' at the bottom center.	G1: Gambar latar kisah sukses Olga halaman 3 A1 : Animasi teks Dialog T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 2(PC(6)6.2) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga halaman (PC(6)6.4)

No. Papan Cerita : PC(6)6.4

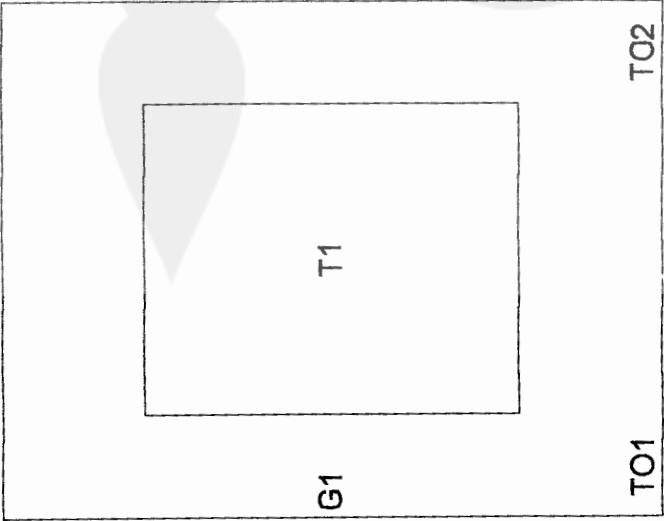
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah sukses Olga halaman 4	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses olga halaman 4 T1: Teks yang berisi dialog kisah A1: Animasi teks dialog A2: Animasi teks narasi T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga 3(PC(6)6.3) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga 5 (PC(6)6.5)

No. Papan Cerita : PC(6)6.5

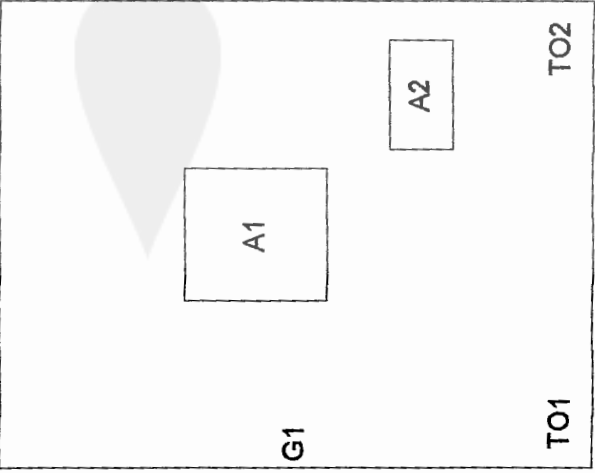
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses olga halaman 5	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses olga halaman 5 T1: Teks yang berisi narasi T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 4 (PC(6)6.4) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga halaman 6 (PC(6)6.6)

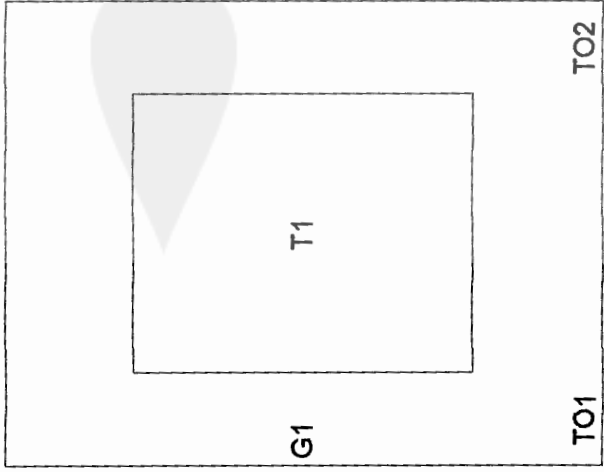
No. Papan Cerita : PC(6)6.6

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses olga halaman 6	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses olga halaman 6 A1: Animasi gambar pendukung 1 A2: Animasi teks dialog T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	- Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 5(PC(6)6.5) - Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga halamn 7 (PC(6)6.7)

No. Papan Cerita : PC(6)6.7

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Olga 7	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses Olga halaman 7	Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halamn 6 (PC(6)6.6)
	T1: Teks yang berisi narasi pendukung kisah T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga halaman 8 (PC(6)6.8)

No. Papan Cerita : PC(6)6.8

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

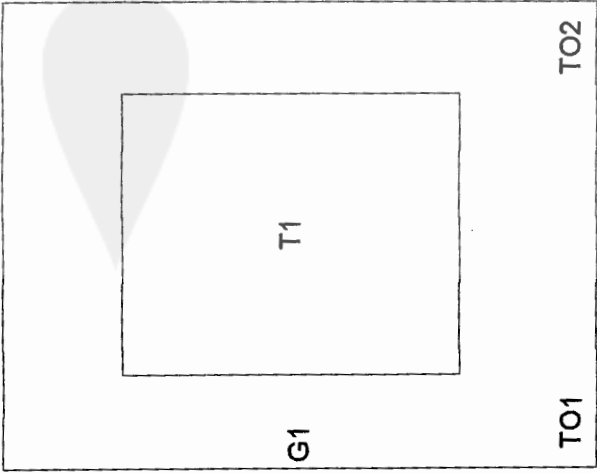
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Arahan Grafik		Arahan keterangan : Langkah
Judul : Form kisah sukses olga halaman 8	G1 A1 TO1 TO2	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 7 (PC(6)6.7) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses olga halaman 9 (PC(6)6.9)

No. Papan Cerita : PC(6)6.9

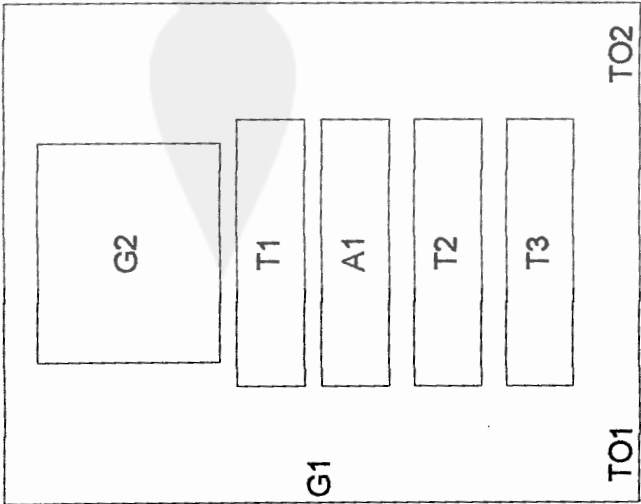
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses olga halaman 9	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses olga halaman 9 T1: teks narasi pendukung kisah T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses olga halaman 8 (PC(6)6.8) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali sub menu kisah orang sukses (PC(5))

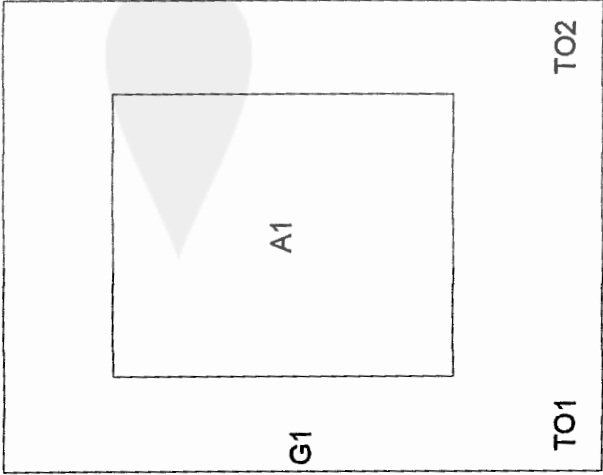
No. Papan Cerita : PC(7)7.1

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Bill gates halaman 1	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses Bill gates halaman 1 G2: Gambar tokoh T1: Teks yang berisi tulisan "Nama Lengkap" A1: Animasi teks yang berisi detail nama lengkap tokoh T2: Teks yang berisi tulisan "Lahir" T3: Teks isi detail tanggal lahir tokoh T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka menu utama (PC(3)) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju form kisah sukses bill gates halaman 2 (PC(7)7.2)

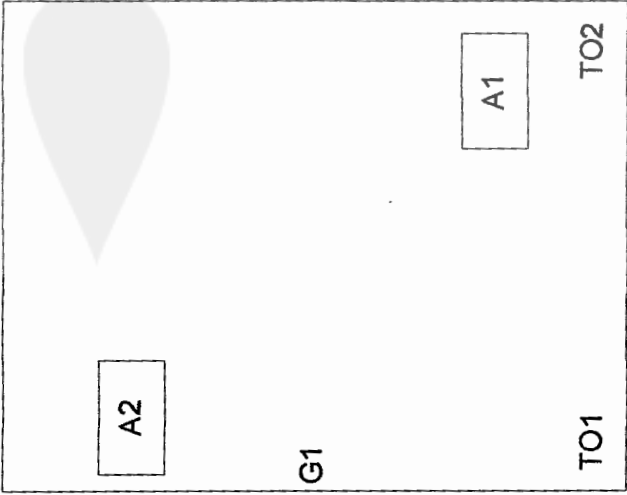
No. Papan Cerita : PC(7)7.2

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Bill Gates halaman 2	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses Bill Gates halaman 2 A1 : Animasi teks pendukung kisah T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 3(PC(7)7.1) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses Bill Gates halaman 2 (PC(7)7.2)

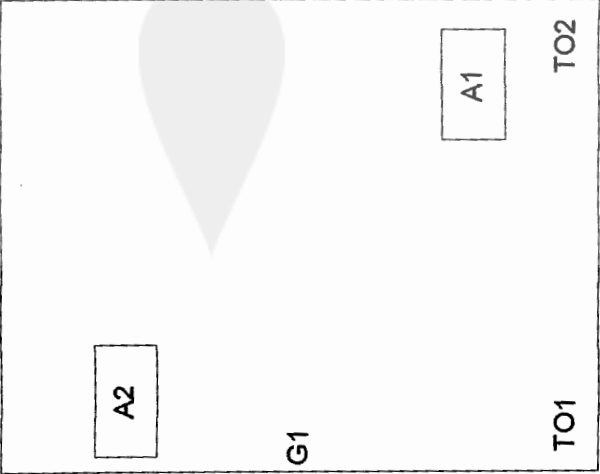
No. Papan Cerita : PC(7)7.3

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul :Form kisah sukses Bill Gates halaman 3	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar form kisah sukses bill gates halaman 3 A1: Animasi teks pendukung kisah A2: Animasi teks pendukung kisah T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 2 (PC(7)7.2) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses Bill Gates halaman 4 (PC(7)7.4)

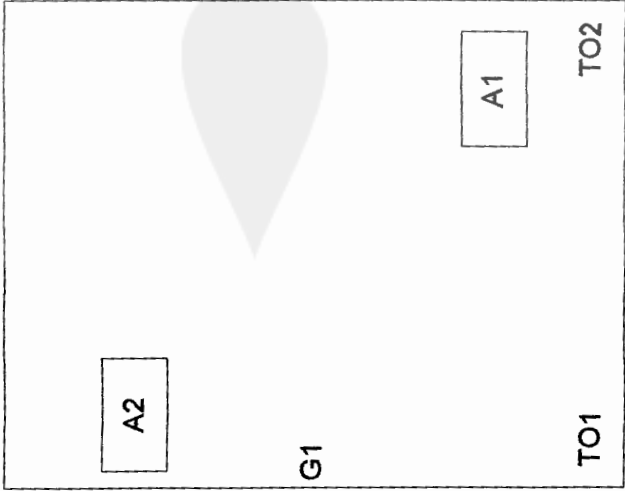
No. Papan Cerita : PC(7)7.4

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah Sukses Bill Gates halaman 4	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses bill gates halaman 4 A1: Animasi Teks pendukung A2: Animasi teks pendukung T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 3(PC(7)7.3) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses Bill Gates halaman 5 (PC(7)7.5)

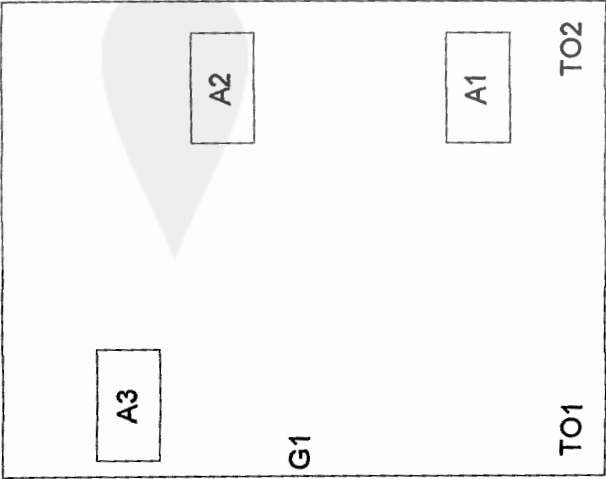
No. Papan Cerita : PC(7)7.5

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah Sukses Bill Gates halaman 5	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar Form Kisah sukses bill gates halaman 5 A1: Animasi Teks pendukung A2: Animasi teks pendukung TO1 : Tombol pilihan kembali TO2 : Tombol Pilihan lanjut	- Jika TO1 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 4(PC(7)7.4) - Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses Bill Gates halaman 6 (PC(7)7.6)

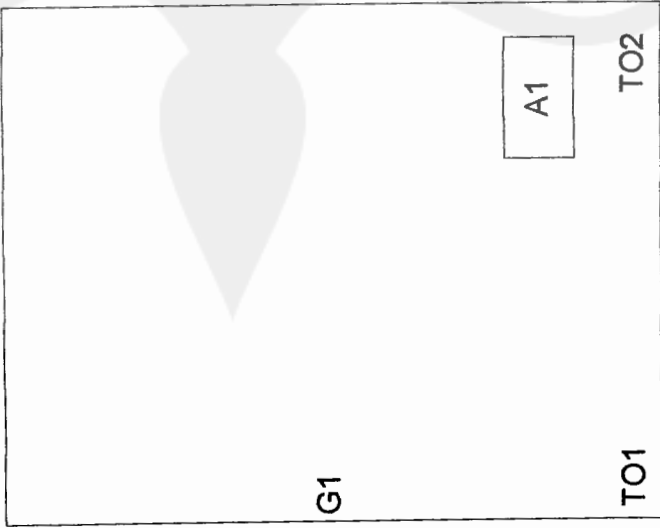
No. Papan Cerita : PC(7)7.6

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah sukses Bill Gates halaman 6	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar Kisah sukses Bill Gates halaman 6 A1: Animasi Teks pendukung A2: Animasi teks pendukung A3: Animasi teks pendukung T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 5 (PC(7)7.5) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses Bill Gates halaman 7 (PC(7)7.7)

No. Papan Cerita : PC(7)7.7

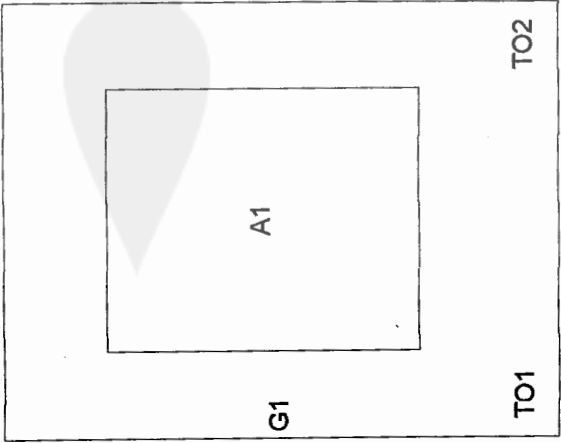
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Bill Gates halaman 7	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses bill gates halaman 7 A1: Animasi teks pendukung TO1 : Tombol pilihan kembali TO2 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika TO1 ditekan dengan Jika TO1 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 6(PC(7)7.6) • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Kisah sukses Bill Gates halaman 8 (PC(7)7.8)

No. Papan Cerita : PC(7)7.8

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

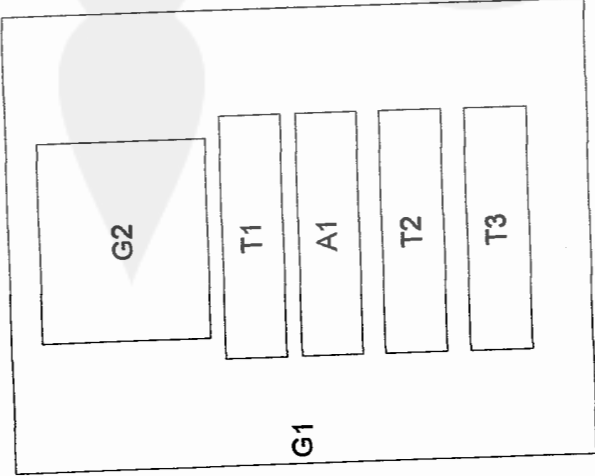
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Komik Kisah sukses Bill gates halaman 8	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Bill gates halaman 8 A1: Animasi gambar pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Bill Gates halaman 7(PC(7)7.7) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali antarmuka menuutama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(8)8.1

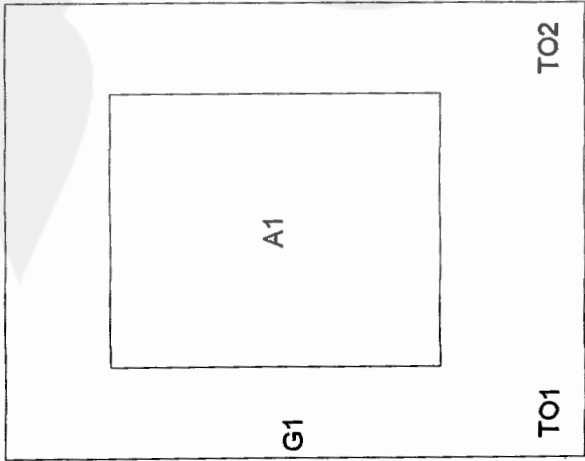
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Gita Gutawa halaman 1	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar kisah sukses Gita Gutawa halaman 1 G2: Gambar tokoh T1: Teks yang berisi tulisan "Nama Lengkap" A1: Animasi teks yang berisi detail nama lengkap tokoh "Aluna Sagita Gutawa" T2: Teks yang berisi tulisan "Lahir" T3: Teks isi detail tanggal lahir tokoh T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka menu utama Kisah orang sukses (PC(5)) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 2 (PC(8)8.2)

No. Papan Cerita : PC(8)8.2

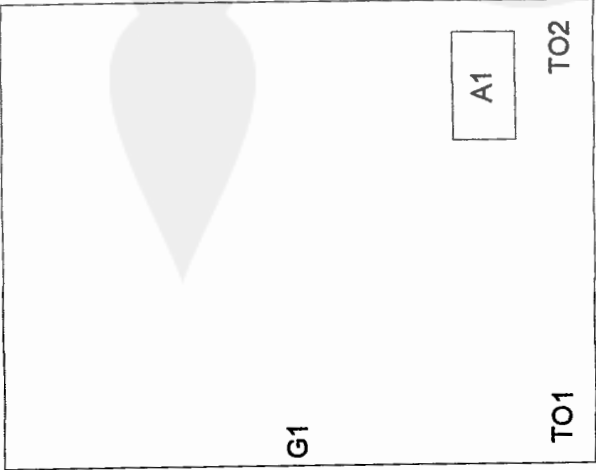
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah Sukses Gita Gutawa halaman 2	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 2 A1: Animasi gambar pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan Gita T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita gutawa halaman 1 (PC(8)8.1) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 3 (PC(8)8.3)

No. Papan Cerita : PC(8)8.3

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

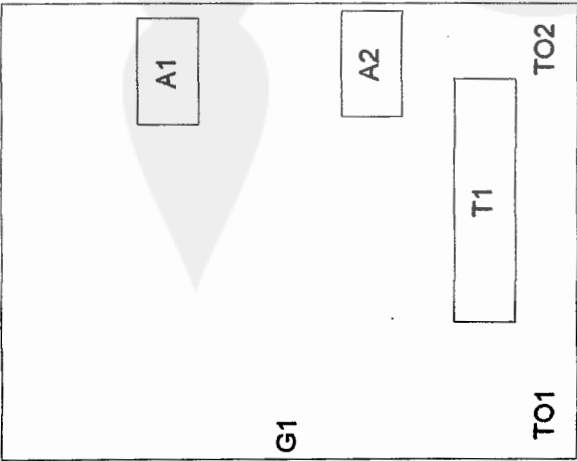
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Gita Gutawa Halaman 3	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 3 A1: animasi teks pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 2 (PC(8)8.2) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 4 (PC(8)8.4)

No. Papan Cerita : PC(8)8.4

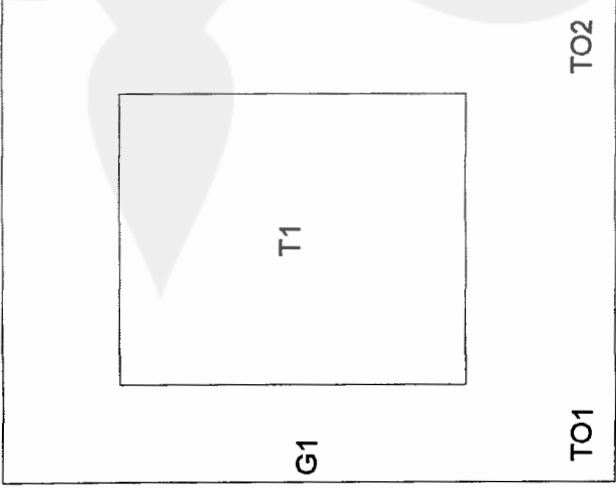
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Gita Gutawa halaman 4	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 4	Jika TO1 ditekan dengan Jika TO1 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 3(PC(8)8.3)
	A1: Animasi teks pendukung isi cerita	
	A2: Animasi teks pendukung isi cerita	Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 5(PC(8)8.5))
	T01 : Tombol pilihan kembali	
	T02 : Tombol Pilihan lanjut	

No. Papan Cerita : PC(8)8.5

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Gita Gutawa halaman 5	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 5 A1: Animasi teks pendukung isi cerita A2: Animasi teks pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	- Jika TO1 ditekan dengan Gita TO1 menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 4 (PC(8)8.4) - Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 6 (PC(8)8.6))

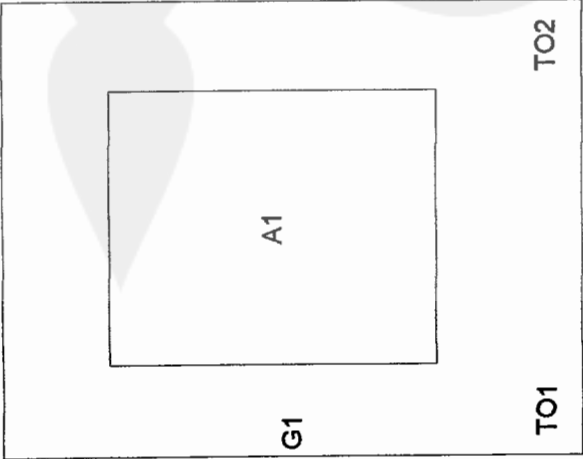
No. Papan Cerita : PC(8)8.6

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah sukses Gita Gutawa halaman 6	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 6 A1: Animasi teks "Juara umum lomba dimersir" pendukung isi cerita A2: Animasi teks "Juara Kelas" pendukung isi cerita A3: Animasi teks "Artis pendatang baru terbaik AMI" pendukung isi cerita A4: Animasi teks "Album terbaik" Pendukung isi cerita A5: Animasi teks "Duta Pendidikan " pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan Gita T01 ditekan dengan sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 5 (PC(8)8.5) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 7 (PC(8)8.7))

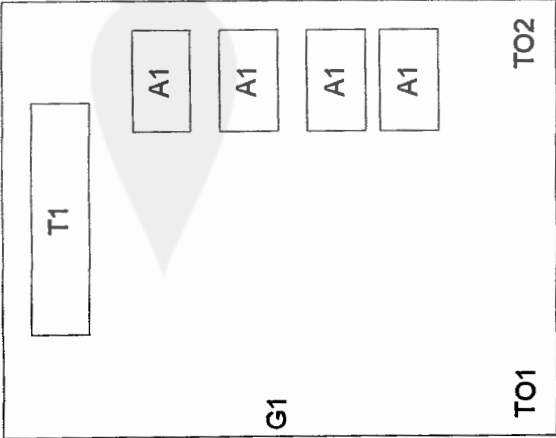
No. Papan Cerita : PC(8)8.7

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah Sukses Gita Gutawa halaman 7	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 7 A1: Animasi teks pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	• Jika T01 ditekan dengan Jika T01 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 6(PC(8)8.6) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 8(PC(8)8.8))

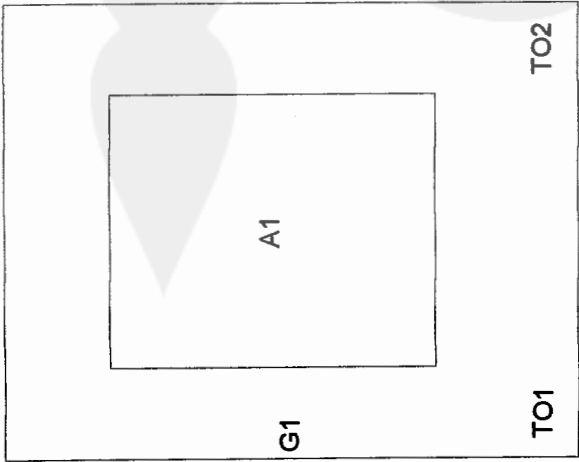
No. Papan Cerita : PC(8)8.8

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Kisah sukses Gita Gutawa halaman 8	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi cerita kisah sukses gita gutawa halaman 8 T1 : Teks "tips sukses dai gita" pendukung isi cerita A1: Animasi teks pendukung isi cerita (tips 1) A2: Animasi teks pendukung isi cerita (tips 2) A3: Animasi teks pendukung iai cerita (tips 3) A4: Animasi teks pendukung isi cerita (tips 4) T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	- Jika TO1 ditekan dengan dengan T01 ditekan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita gutawa halaman 7(PC(8)8.7) - Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka kisah sukses Gita Gutawa halaman 9(PC(8)8.9)

No. Papan Cerita : PC(8)8.9

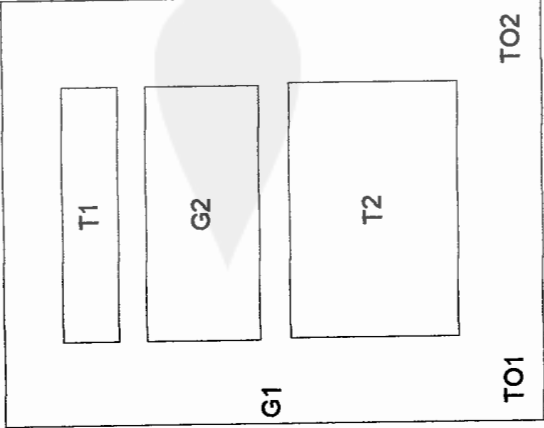
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form kisah sukses Gita Gutawa halaman 9	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar isi kisah sukses Gita Gutawa halaman 9 A1: Animasi teks ilustrasi pendukung isi cerita T01 : Tombol pilihan kembali T02 : Tombol Pilihan lanjut	- Jika TO1 ditekan dengan Gita TO1 ditekan dengan menggunakan tombol sofkey kiri maka akan menuju antarmuka kisah sukses Gita gutawa halaman 8(PC(8)8.8) - Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka menu utama kisah orang sukses (PC(8)8.9)

No. Papan Cerita : PC(9)9.1

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

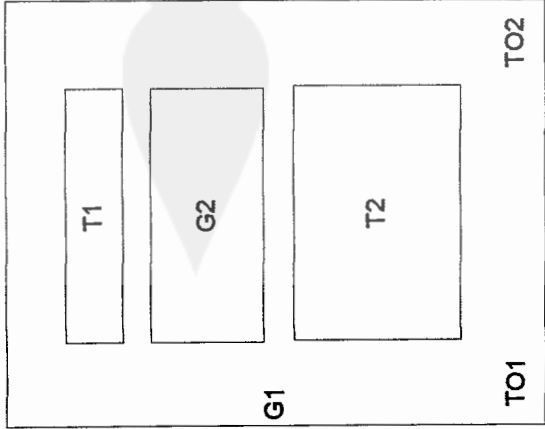
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips sukses pribadi	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar tips sukses Pribadi G2: Gambar pendukung tips sukses pribadi T1: Teks "Tips Sukses Pribadi" T2: Teks detail isi tips sukses pribadi T01 : Tombol pilihan Selanjutnya T02 : Tombol Pilihan kembali	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka tips sukses belajar (PC(9)9.2) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan softkey kiri maka akan menuju ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(9)9.2

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

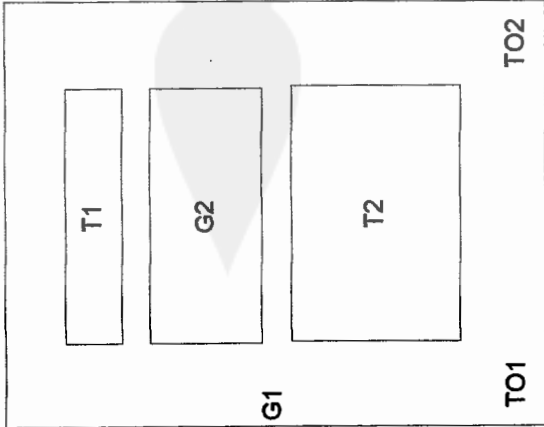
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Sukses Belajar	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a rectangular frame containing three smaller rectangular boxes arranged vertically. The top box is labeled 'T1', the middle box is labeled 'G2', and the bottom box is labeled 'T2'. To the left of the frame, the label 'G1' is positioned. To the right of the frame, the labels 'TO1' and 'TO2' are positioned, with 'TO1' aligned with the 'T1' box and 'TO2' aligned with the 'T2' box.	G1: Gambar latar tips sukses Belajar G2: Gambar pendukung tips sukses belajar T1: Teks "Tips Sukses belajar" T2: Teks detail isi tips sukses belajar T01 : Tombol pilihan Selanjutnya T02 : Tombol Pilihan kembali	- Jika T01 ditekan dengan menggunakan softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka tips sukses bersosialisasi (PC(9)9.3) - Jika T02 ditekan dengan menggunakan softkey kiri maka akan menuju ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(9)9.3

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

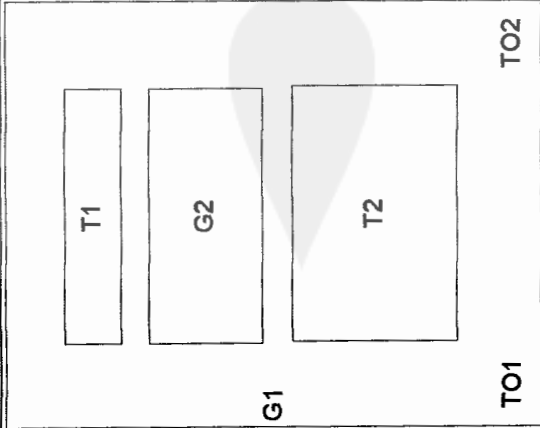
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips sukses bersosialisasi	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a large rectangular box labeled 'G1' in the center. Inside 'G1' are three smaller rectangular boxes stacked vertically: 'T1' at the top, 'G2' in the middle, and 'T2' at the bottom. To the left of the 'G1' box is the label 'T01' and to the right is 'T02'.	G1: Gambar latar tips sukses Bersosialisasi G2: Gambar pendukung tips sukses bersosialisasi T1: Teks "Tips Sukses bersosialisasi" T2: Teks detail isi tips sukses bersosialisasi T01 : Tombol pilihan Selanjutnya T02 : Tombol Pilihan kembali	• Jika T01 ditekan dengan menggunakan softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka tips sukses Karier (PC(9)9.4) • Jika T02 ditekan dengan menggunakan softkey kiri maka akan menuju ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(9)9.4

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

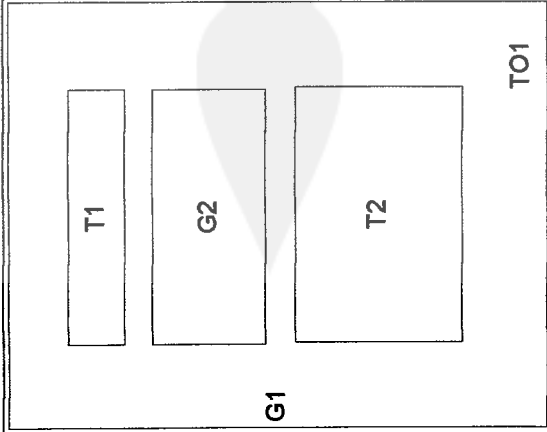
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Sukses Karier	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar tips sukses Karier G2: Gambar pendukung tips sukses karier T1: Teks "Tips Sukses karier" T2: Teks detail isi tips sukses karier T01 : Tombol pilihan Selanjutnya T02 : Tombol Pilihan kembali	- Jika T01 ditekan dengan menggunakan softkey kanan maka akan menuju ke antarmuka tips sukses Berbudhi Pekerti(PC(9)9.5) - Jika T02 ditekan dengan menggunakan softkey kiri maka akan menuju ke antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(9)9.5

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

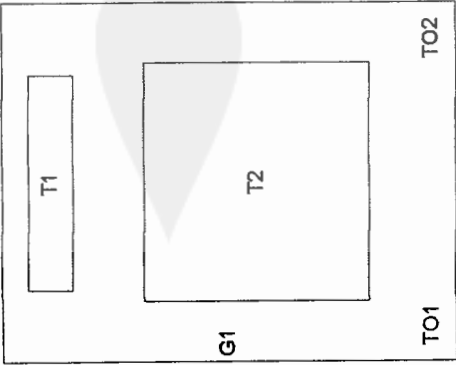
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Sukses Berbudi Pekerti	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar tips sukses berbudi pekerti G2: Gambar pendukung tips sukses berbudi pekerti T1: Teks "Tips Sukses Berbudi pekerti" T2: Detail Tips sukses berbudi pekerti T01: Pilihan tombol kembali	Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu komik (PC(2)2.3)

No. Papan Cerita : PC(10)

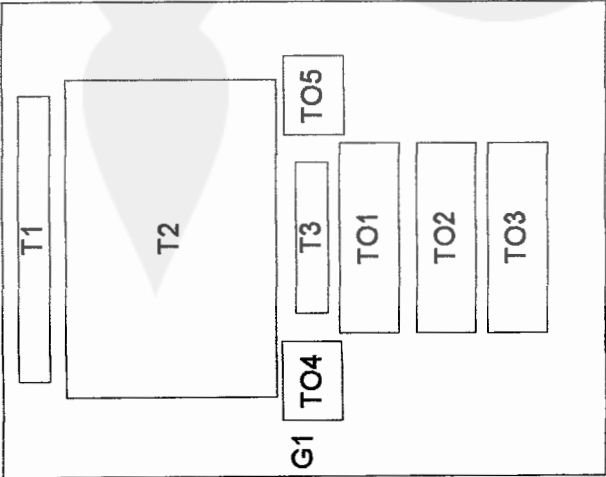
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T (Teks), G (Grafik), S (Suara), A (Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Kesuksesan	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar latar tes potensi kesuksesan	• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan softkey kiri maka akan menuju ke antarmuka Tes potensi kesuksesan pribadi (Soal 1) (PC(11)11.1) • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu utama (PC(3))
	T1: Teks "Instruksi"	
	T2: Teks yang menampilkan detail instruksi penggunaan tips sukses	
	T01 : Tombol pilihan Selanjutnya	
	T02 : Tombol Pilihan kembali	

No. Papan Cerita : PC(11)11.1

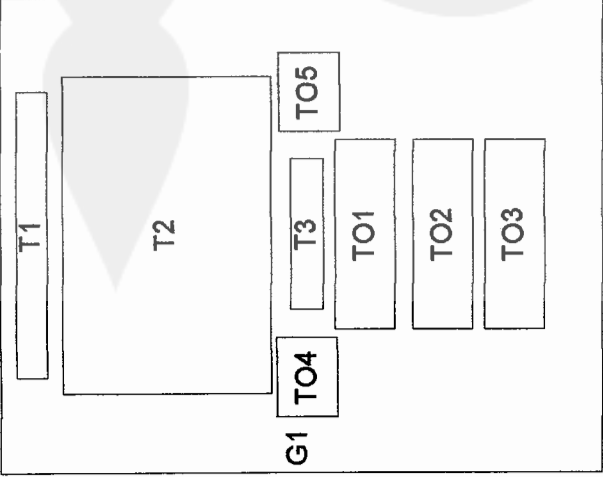
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 2) (PC(11)11.2)

No. Papan Cerita : PC(11)11.2

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

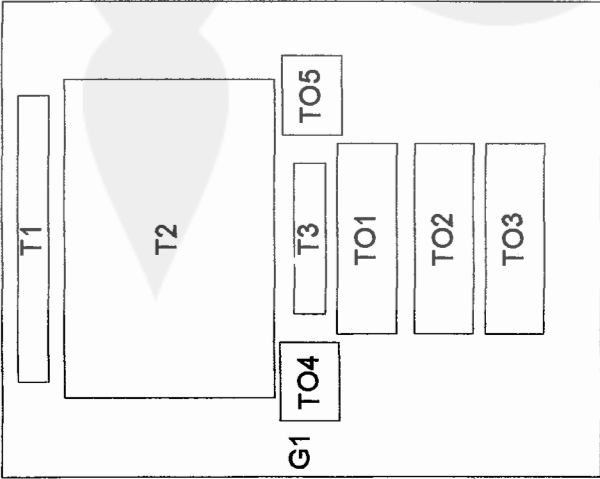
T (Teks), G (Grafik), S (Suara), A (Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 3) (PC(11)11.3)

No. Papan Cerita : PC(11)11.3

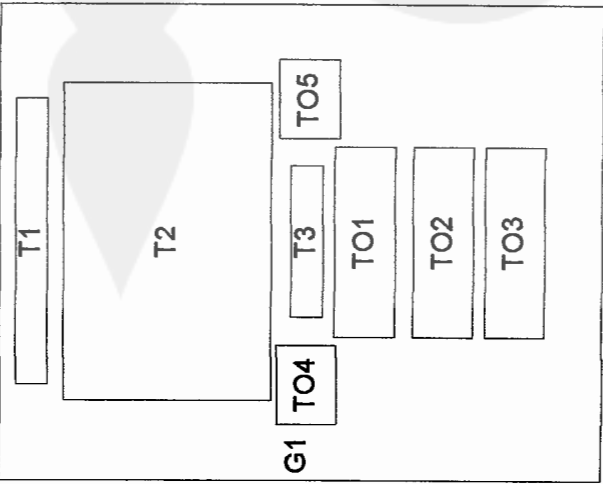
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 4) (PC(11)11.4)

No. Papan Cerita : PC(11)11.4

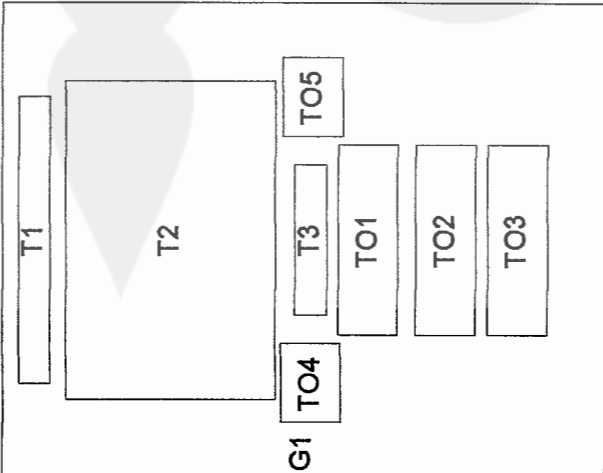
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 5) (PC(11)11.5)

No. Papan Cerita : PC(11)11.5

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

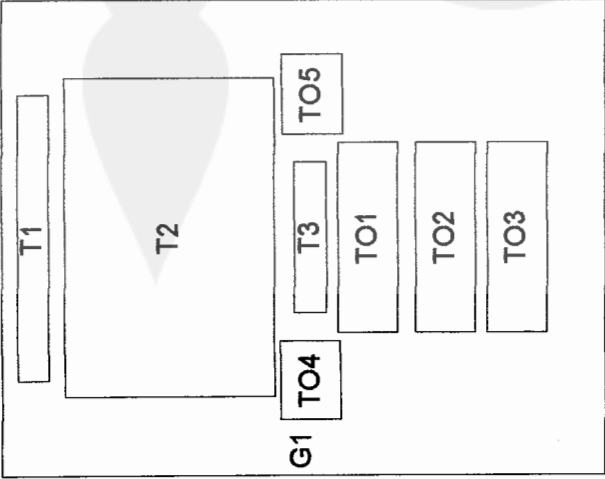
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 6) (PC(11)11.6)

No. Papan Cerita : PC(11)11.6

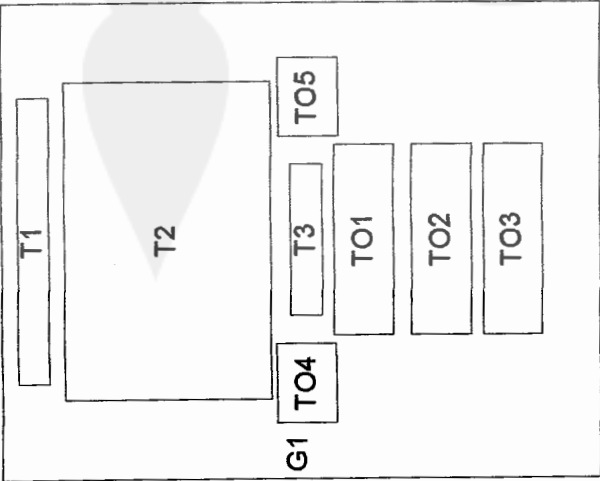
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 6) (PC(11)11.6)

No. Papan Cerita : PC(11)11.7

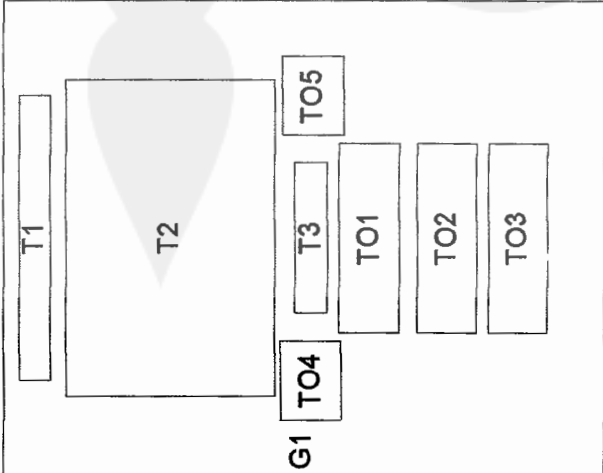
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 6) (PC(11)11.6)

No. Papan Cerita : PC(11)11.8

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

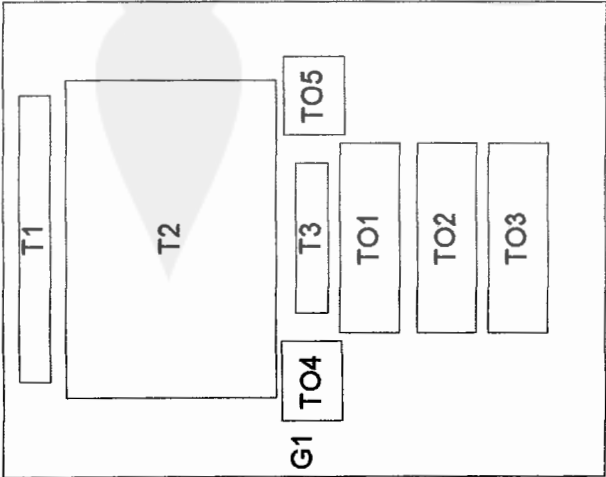
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 9) (PC(11)11.9)

No. Papan Cerita : PC(11)11.9

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

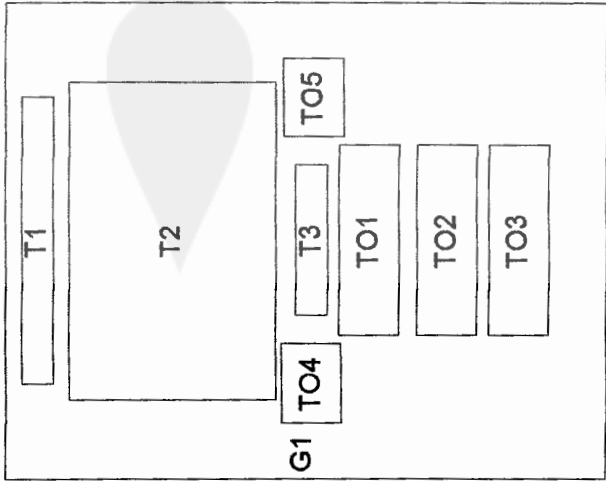
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 9)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses pribadi (Soal 10) (PC(11)11.10)

No. Papan Cerita : PC(11)11.10

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

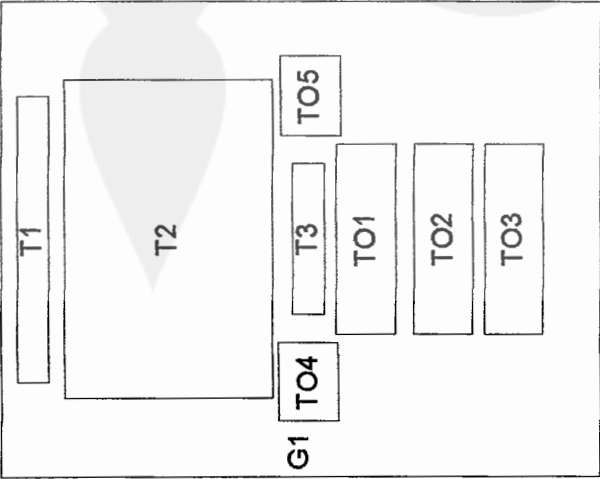
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Pribadi (soal 10)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses pribadi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Pribadi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses pribadi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses belajar (Soal 1) (PC(12)12.11)

No. Papan Cerita : PC(12)12.1

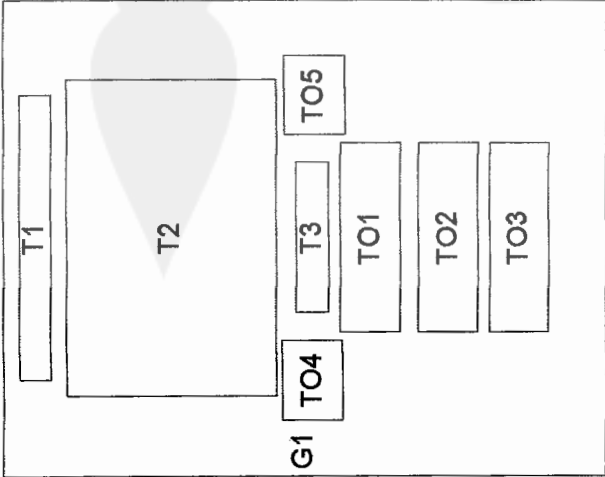
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 2) (PC(12)12.2)

No. Papan Cerita : PC(12)12.2

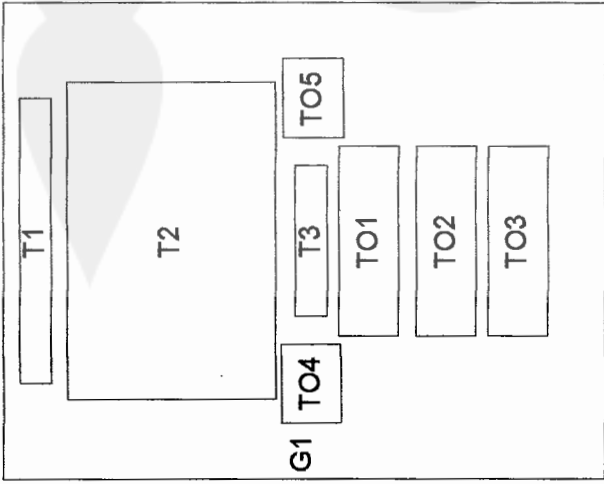
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 3) (PC(12)12.3)

No. Papan Cerita : PC(12)12.3

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

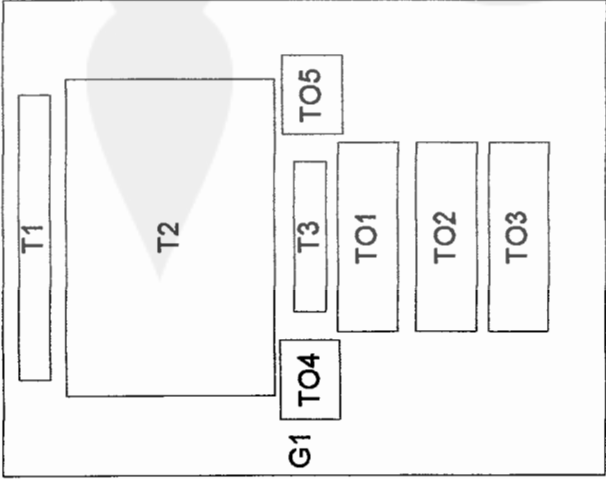
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 4) (PC(12)12.4)

No. Papan Cerita : PC(12)12.4

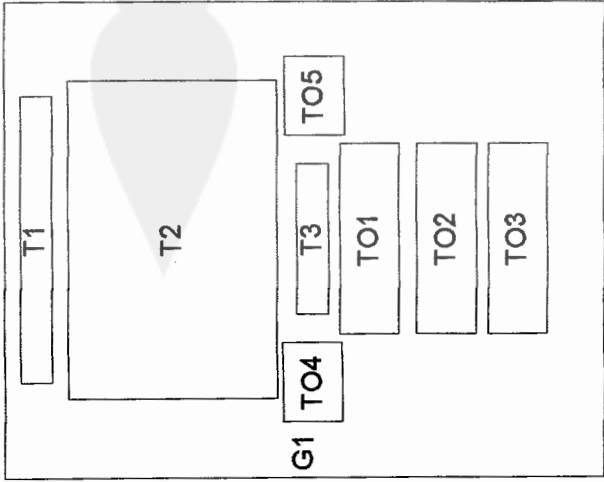
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 5) (PC(12)12.5)

No. Papan Cerita : PC(12)12.5

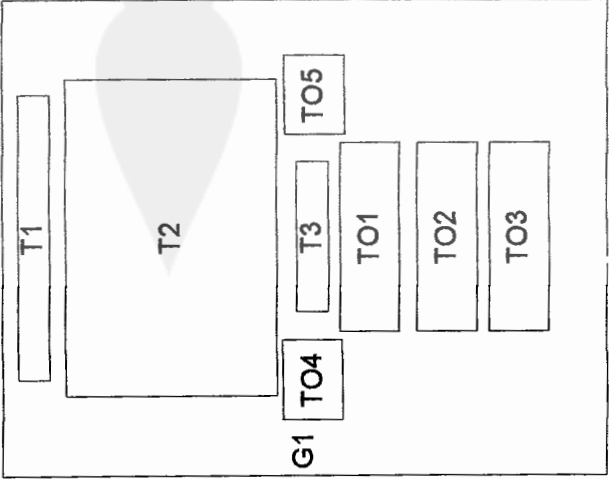
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 6) (PC(12)12.6)

No. Papan Cerita : PC(12)12.6

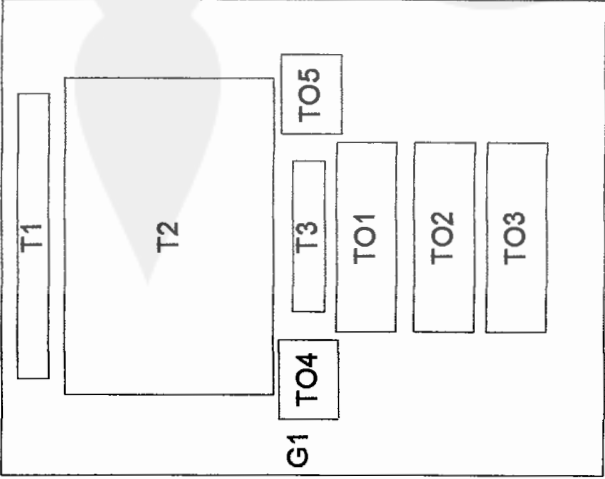
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T (Teks), G (Grafik), S (Suara), A (Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 7) (PC(12)12.7)

No. Papan Cerita : PC(12)12.7

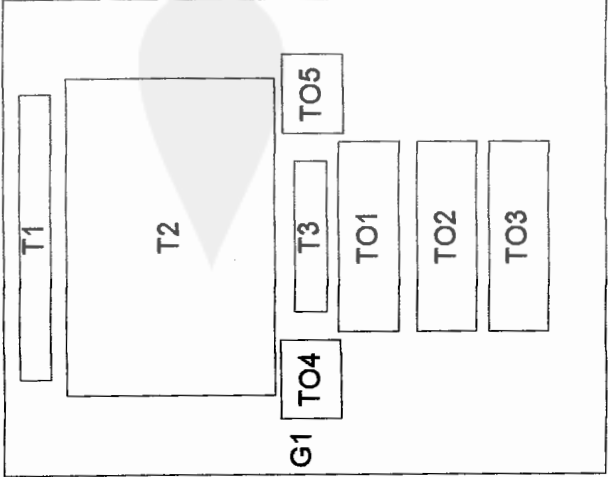
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 8) (PC(12)12.8)

No. Papan Cerita : PC(12)12.8

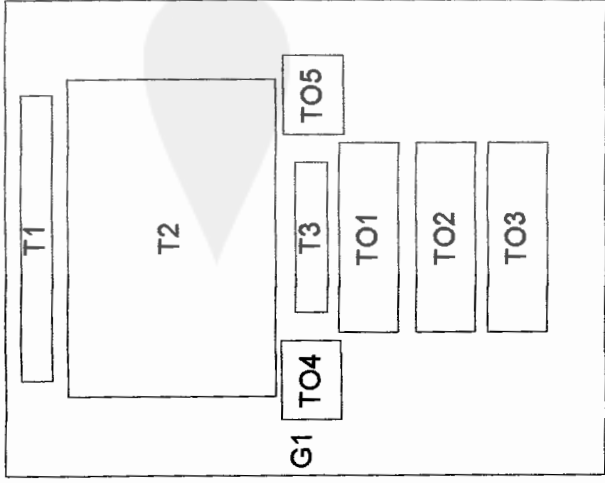
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 9) (PC(12)12.9)

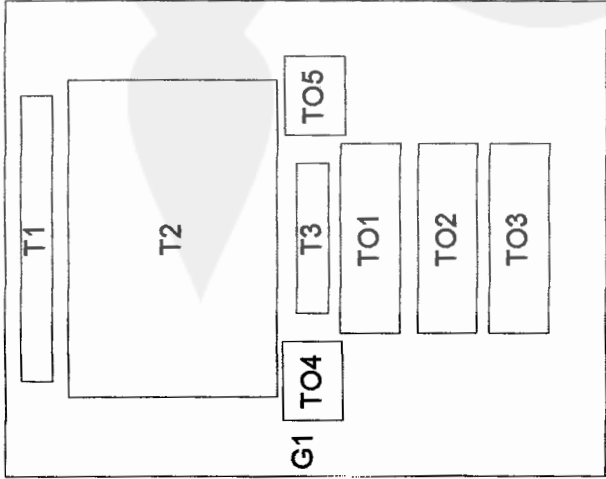
No. Papan Cerita : PC(12)12.9

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 9)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses Belajar T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses Belajar (Soal 10) (PC(12)12.10)

No. Papan Cerita : PC(12)12.10

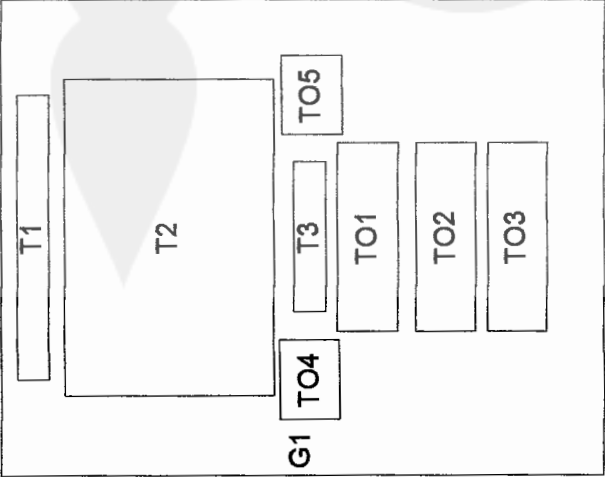
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Belajar (soal 10)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Belajar T1: Teks "Tes Potensi Sukses Belajar" T2: Teks yang berisi soal-soal tes T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses sosialisasi (Soal 1) (PC(13)13.1)

No. Papan Cerita : PC(13)13.1

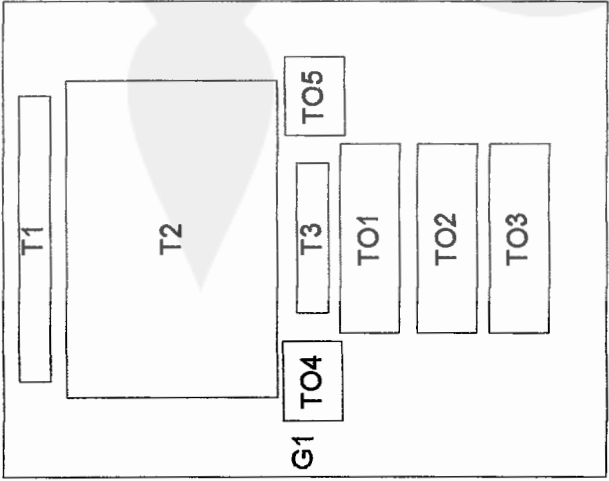
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Bersosialisasi (soal 1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 2) (PC(13)13.2)

No. Papan Cerita : PC(13)13.2

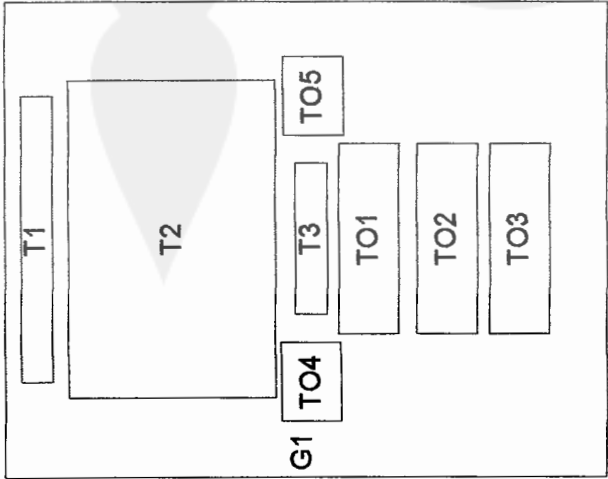
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T (Teks), G (Grafik), S (Suara), A (Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a rectangular box labeled 'G1' at the bottom left. Inside this box, there are several smaller rectangular boxes arranged as follows: 'T1' is at the top left; 'T2' is a large box in the center; 'T3' is to the right of 'T1'; 'T4' is below 'T3'; 'T5' is to the right of 'T2'; 'TO1' is below 'T4'; 'TO2' is below 'TO1'; and 'TO3' is below 'TO2'.	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 3) (PC(13)13.3)

No. Papan Cerita : PC(13)13.3

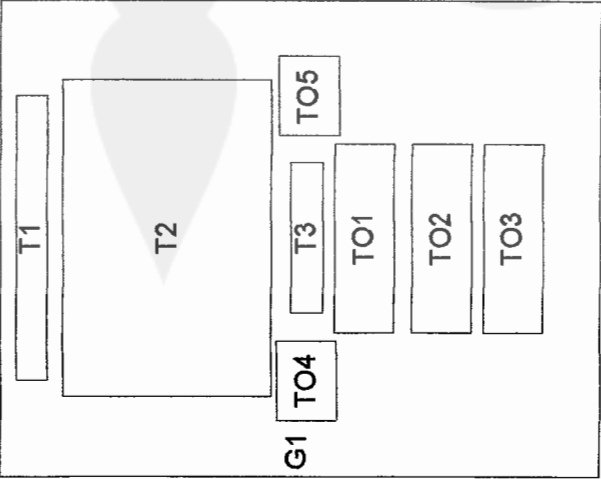
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 4) (PC(13)13.4)

No. Papan Cerita : PC(13)13.4

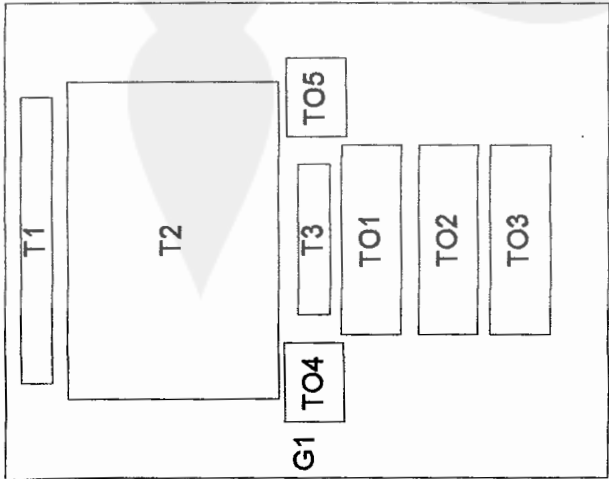
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 5) (PC(13)13.5)

No. Papan Cerita : PC(13)13.5

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

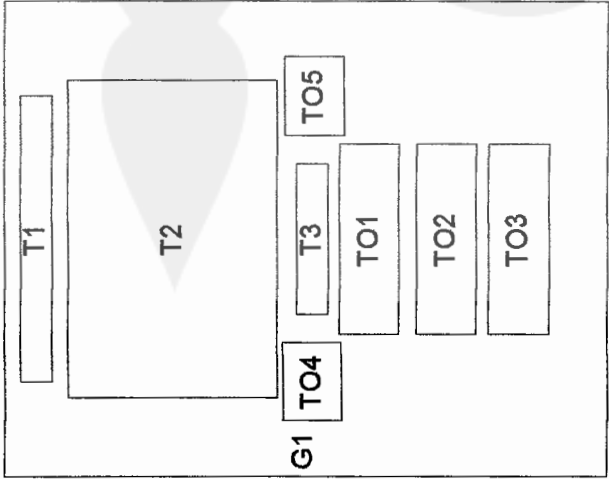
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 6) (PC(13)13.6)

No. Papan Cerita : PC(13)13.6

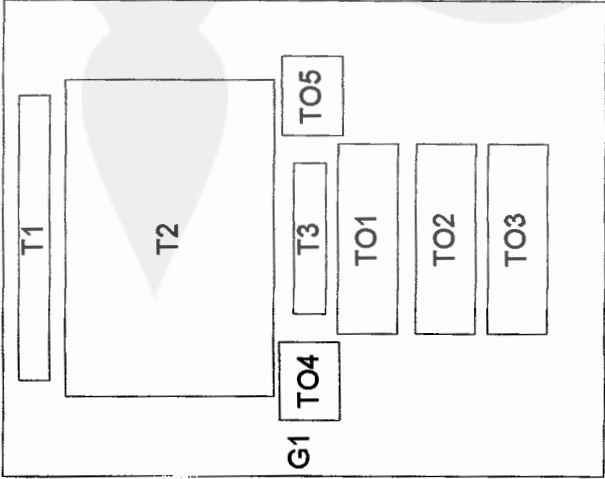
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 7) (PC(13)13.7)

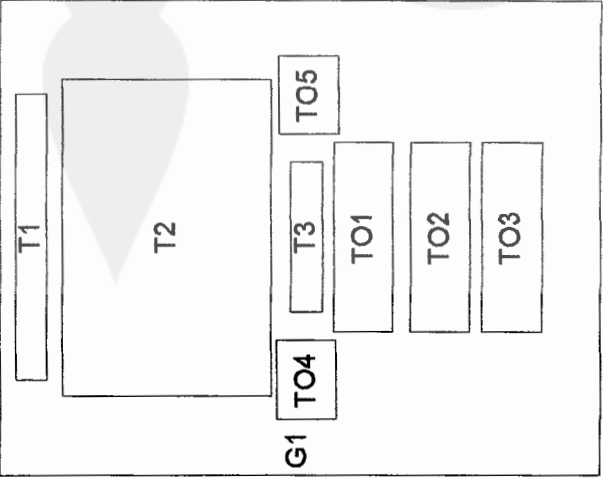
No. Papan Cerita : PC(13)13.7

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 8) (PC(13)13.8)

No. Papan Cerita : PC(13)13.8

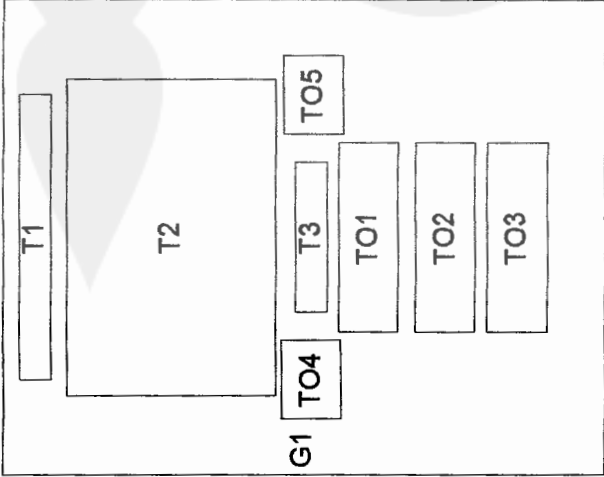
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 9) (PC(13)13.9)

No. Papan Cerita : PC(13)13.9

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

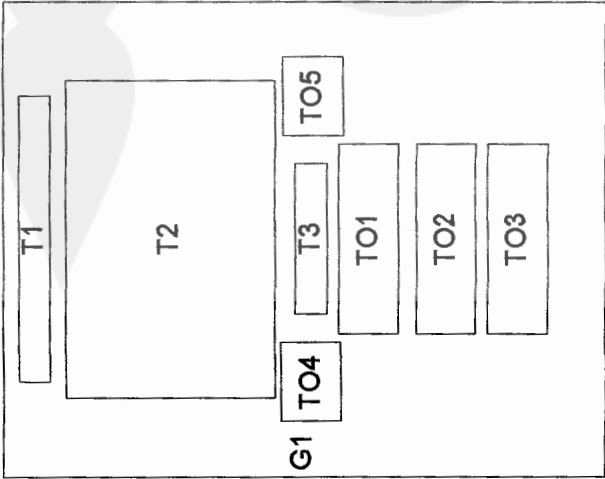
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Bersosialisasi (Soal 8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a form layout. At the top is a box labeled G1. Below it is a box labeled T1. In the center is a large box labeled T2. To the right of T2 are five boxes labeled TO1, TO2, TO3, TO4, and TO5, arranged vertically. TO4 is positioned to the left of TO1, TO2, and TO3.	G1: Gambar background tes potensi sukses bersosialisasi T1: Teks "Tes Potensi Sukses Bersosialisasi" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses bersosialisasi T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses bersosialisasi (Soal 10) (PC(13)13.10)

No. Papan Cerita : PC(14)14.1

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

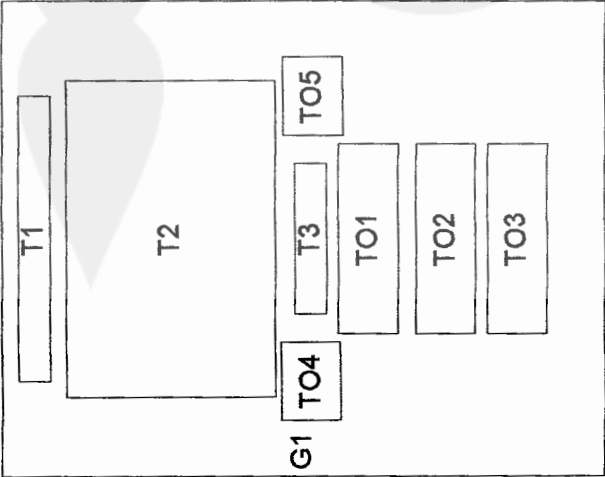
T (Teks), G (Grafik), S (Suara), A (Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (Soal 1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkariier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkariier (Soal 2 (PC(14)14.1)

No. Papan Cerita : PC(14)14.2

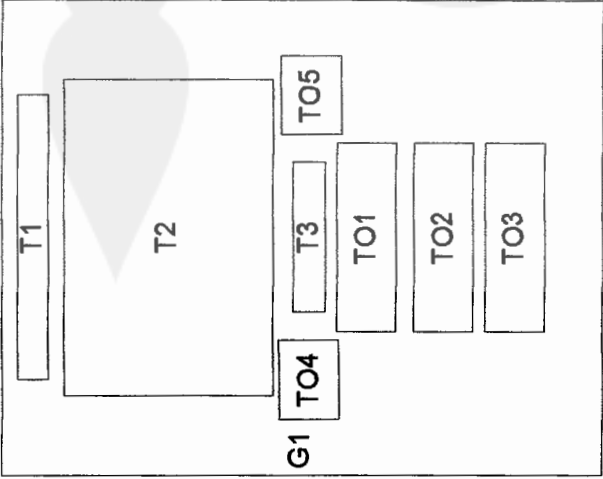
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (Soal 2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkarier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkarier (Soal 3 (PC(14)14.3))

No. Papan Cerita : PC(11)11.3

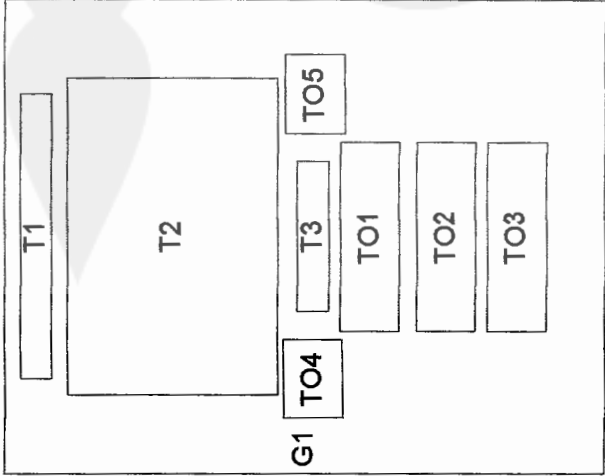
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (Soal 3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkarier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkarier (Soal 4 (PC(14)14.4)

No. Papan Cerita : PC(14)14.4

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

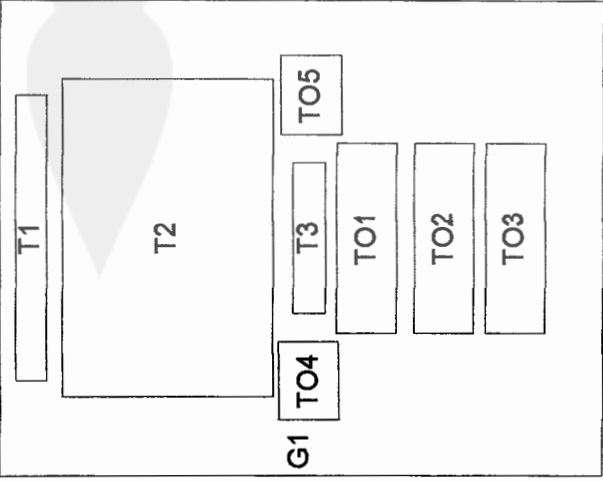
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (Soal 4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkariier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkariier (Soal 5 (PC(14)14.5))

No. Papan Cerita : PC(14)14.5

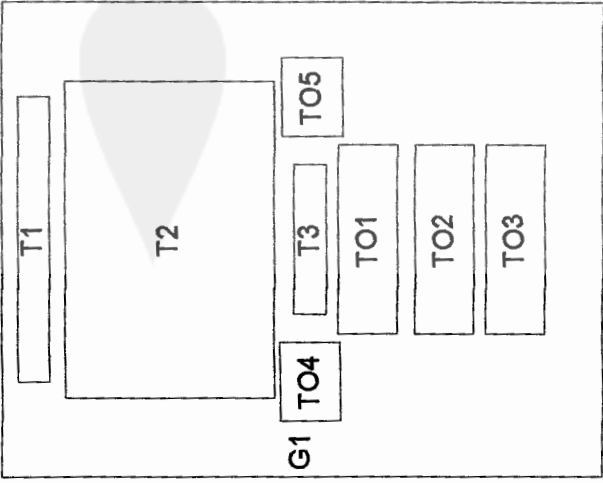
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkurier (Soal 5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkurier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkurier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkurier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkurier (Soal 6 (PC(14)14.6))

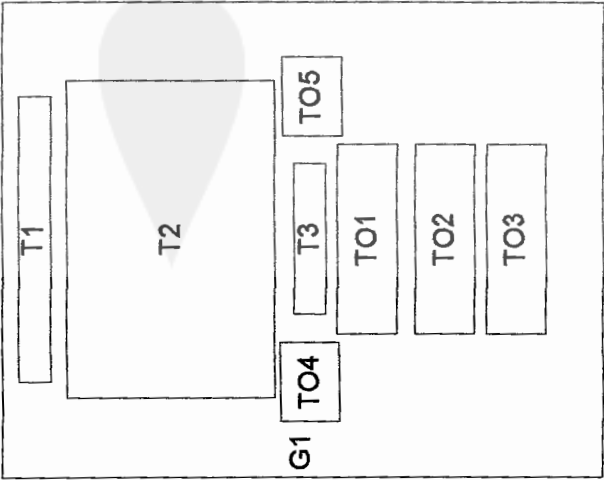
No. Papan Cerita : PC(14)14.6

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (Soal 6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkarier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkarier (Soal 7 (PC(14)14.7))

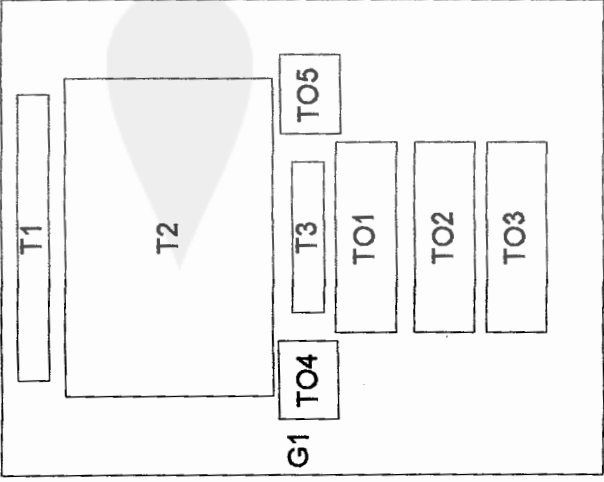
No. Papan Cerita : PC(14)14.7

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkurier (soal 7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkurier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkurier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkurier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkurier (Soal 8 (PC(14)14.8)

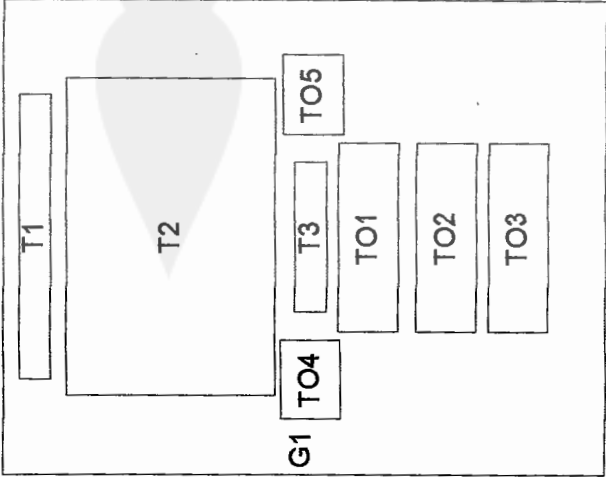
No. Papan Cerita : PC(14)14.8

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (Soal 8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkariier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkariier (Soal 9 (PC(14)14.9)

No. Papan Cerita : PC(14)14.9

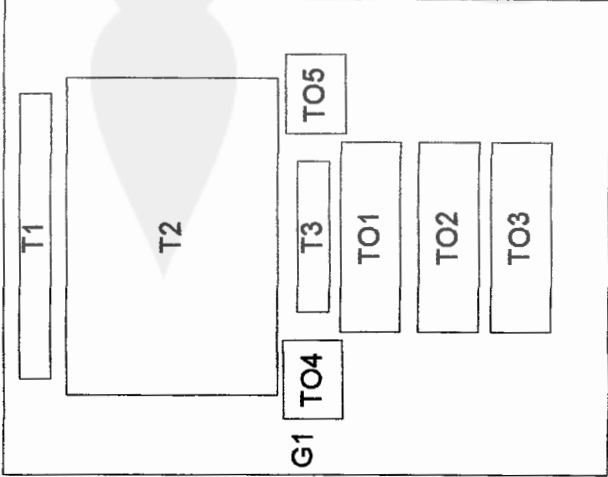
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkarier (soal 9)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkarier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkarier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkarier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berkarier (Soal 10 (PC(14)14.10)

No. Papan Cerita : PC(14)14.10

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berkurier (soal 10)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berkurier T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berkurier" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berkurier T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 1 (PC(15)15.1))

No. Papan Cerita : PC(15)15.1

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

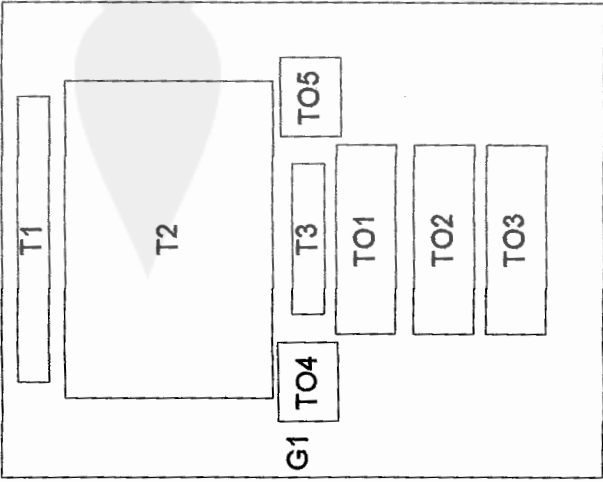
T (Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 2 (PC(15)15.2))

No. Papan Cerita : PC(15)15.2

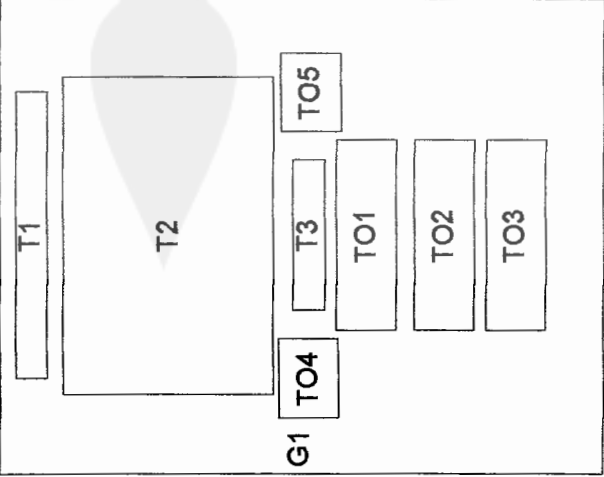
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 3(PC(15)15.3)

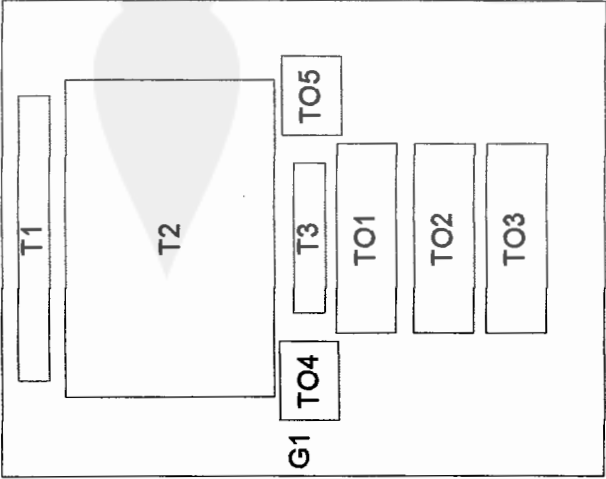
No. Papan Cerita : PC(15)15.3

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 4 (PC(15)15.4)

No. Papan Cerita : PC(15)15.4

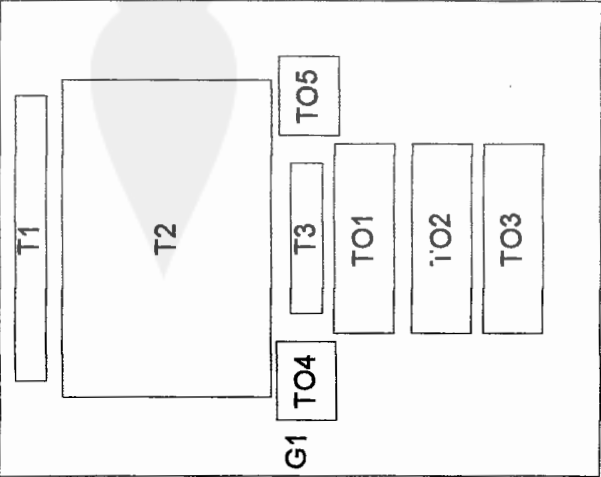
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 5(PC(15)15.5))

No. Papan Cerita : PC(15)15.5

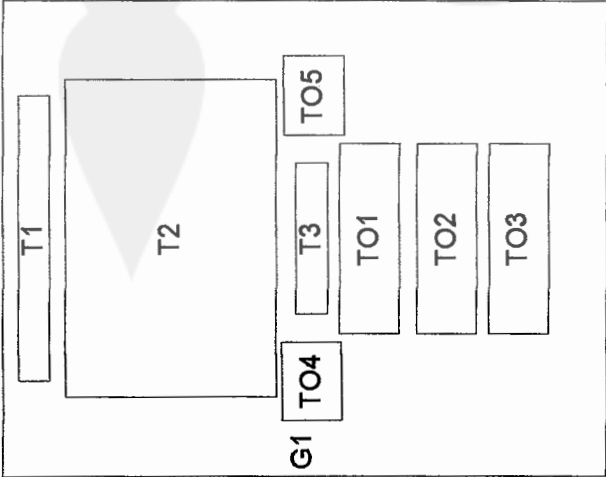
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 6 (PC(15)15.6))

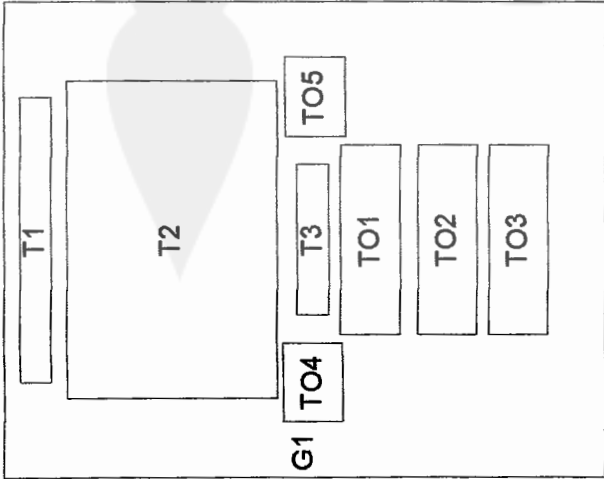
No. Papan Cerita : PC(15)15.6

Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 7(PC(15)15.7))

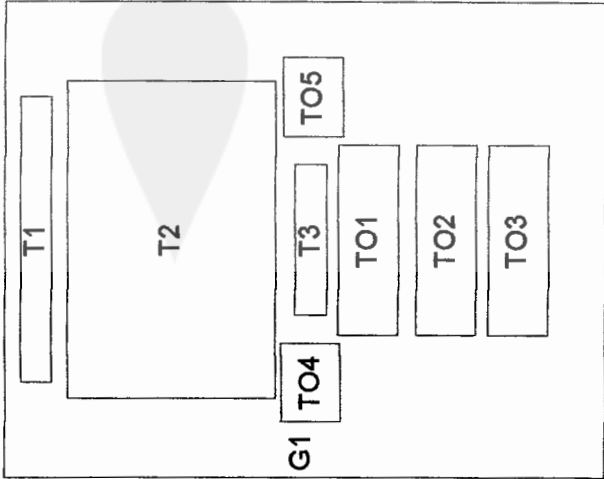
No. Papan Cerita : PC(15)15.7

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Jiwa Sosial (Soal ke 7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil T01: Tombol pilihan "Netral" T02: Tombol pilihan "Ya" T03: Tombol pilihan "Tidak" T04: Tombol navigasi kiri T05: Tombol navigasi kanan	• T01 digunakan untuk memilih pilihan Netral • T02 digunakan untuk memilih pilihan Ya • T03 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • T04 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika T05 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 8(PC(15)15.8)

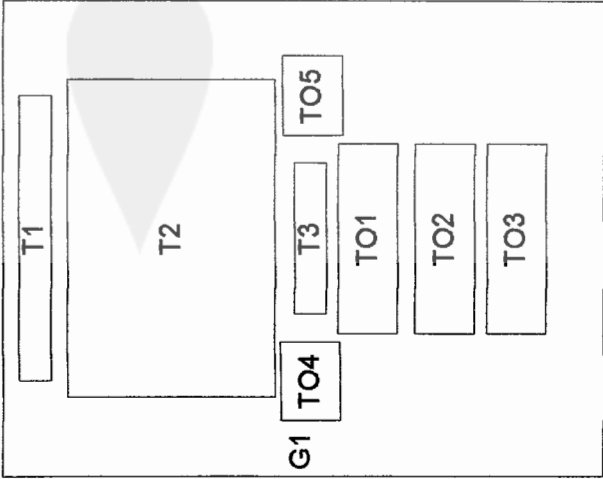
No. Papan Cerita : PC(15)15.8

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal 8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a hierarchical structure of the test form. At the top is a box labeled 'T1'. Below it is a larger box labeled 'T2'. To the right of 'T2' is a box labeled 'G1'. Below 'G1' are four boxes labeled 'TO4', 'TO1', 'TO2', and 'TO3'. To the right of 'TO4' is a box labeled 'TO5'. To the right of 'TO1' is a box labeled 'TO2'. To the right of 'TO2' is a box labeled 'TO3'.	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 9(PC(15)15.9))

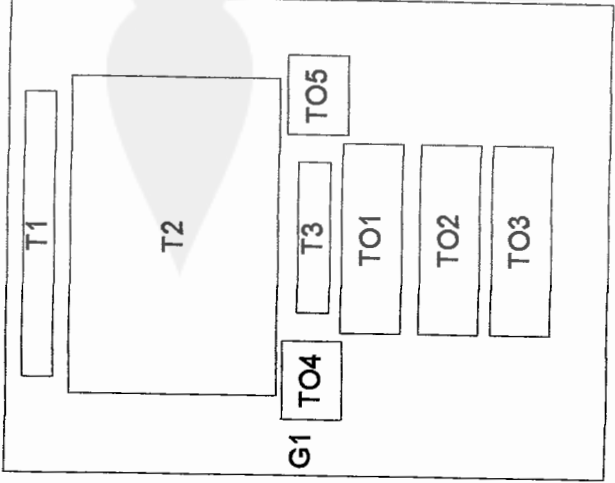
No. Papan Cerita : PC(15)15.9

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti (Soal ke 9)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Tes Potensi sukses berbudi pekerti (Soal 10(PC(15)15.9))

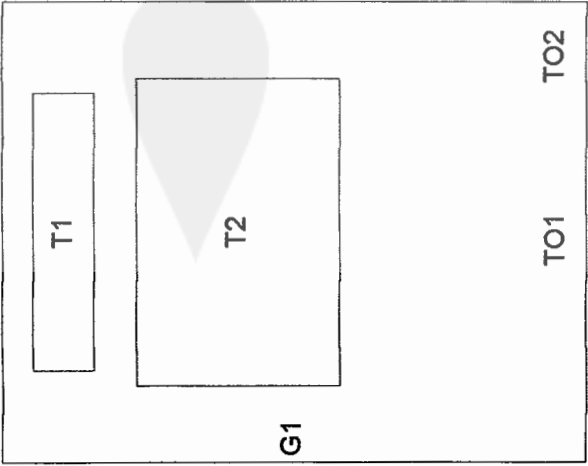
No. Papan Cerita : PC(15)15.10

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tes Potensi Sukses Berbudi Pekerti	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background tes potensi sukses Berbudi pekerti T1: Teks "Tes Potensi Sukses Berbudi pekerti" T2: Teks yang berisi soal-soal tes Potensi sukses berbudi pekerti T3: Teks yang berisi informasi urutan soal yang tampil TO1: Tombol pilihan "Netral" TO2: Tombol pilihan "Ya" TO3: Tombol pilihan "Tidak" TO4: Tombol navigasi kiri TO5: Tombol navigasi kanan	• TO1 digunakan untuk memilih pilihan Netral • TO2 digunakan untuk memilih pilihan Ya • TO3 digunakan untuk memilih pilihan Tidak • TO4 digunakan untuk memilih pilihan jawaban yang disediakan dengan menekan keypad tombol navigasi kiri pada handphone • Jika TO5 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju Form Hasil Tes Potensi (PC(16))

No. Papan Cerita : PC(16)

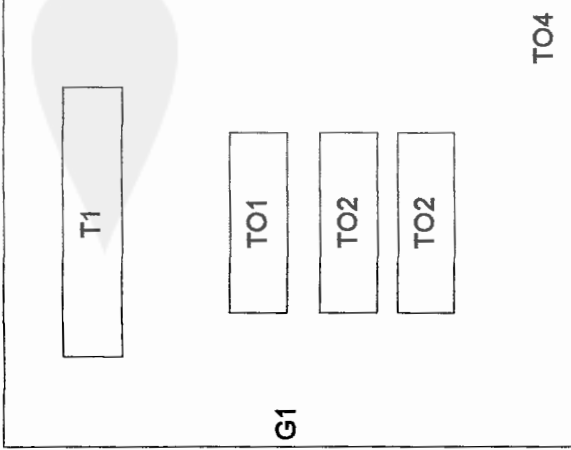
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Hasil Tes Potensi	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background Hasil Tes Potensi T1: Teks "Hasil Tes Potensi Kesuksesan" T2: Detail Hasil tes T3: Teks yang berisi tulisan "Kembali" T01: Tombol navigasi atas dan bawah T02: tombol pilihan kembali	• T01 digunakan untuk teks scroll atas bawah agar hasil tes dapat tertampil semua • Jika T02 maka akan menuju antarmuka menu utama (PC(3))

No. Papan Cerita : PC(17)

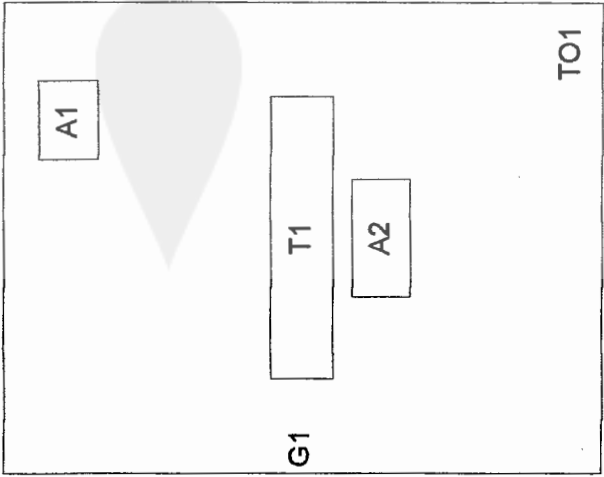
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Penutup	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a rectangular frame containing several elements. At the top left is a box labeled 'T1'. Below it, on the left side, is a box labeled 'G1'. To the right of 'G1' are three stacked boxes labeled 'TO1', 'TO2', and 'TO2'. At the bottom right corner of the frame is a box labeled 'TO4'.	G1: Gambar background menu penutup T1: Teks "Penutup" TO1: Tombol pilihan "Tentang" TO2: Tombol pilihan "Referensi" TO3: Tombol pilihan "Ucapan terimakasih" TO4: Tombol pilihan "kembali"	• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas bawah maka akan menuju antarmuka tentang (PC(18)) • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas bawah maka akan menuju antarmuka Referensi (PC(19)) • Jika TO3 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas bawah maka akan menuju antarmuka Ucapan Terima Kasih (PC(20))

No. Papan Cerita : PC(18)

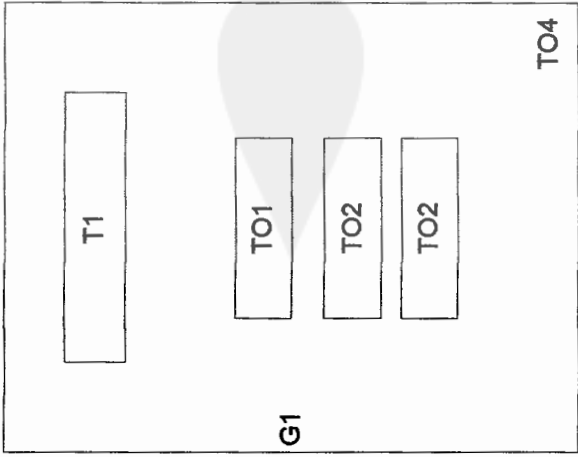
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tentang	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a rectangular frame containing several labeled elements: 'G1' is a large rectangle at the bottom left; 'A1' is a small rectangle at the top left; 'T1' is a rectangle in the center; 'A2' is a small rectangle to the right of 'T1'; and 'T01' is a label at the bottom right corner of the frame.	G1: Gambar <i>background</i> form tentang T1: Teks "Aplikasi ini dibuat oleh" A1: Animasi Teks Pendukung A2: Animasi teks identitas pembuat sistem AKusara T01: tombol pilihan kembali	Jika tombol T01 dipilih maka akan menuju antarmuka penutup (PC(17))

No. Papan Cerita : PC(17)

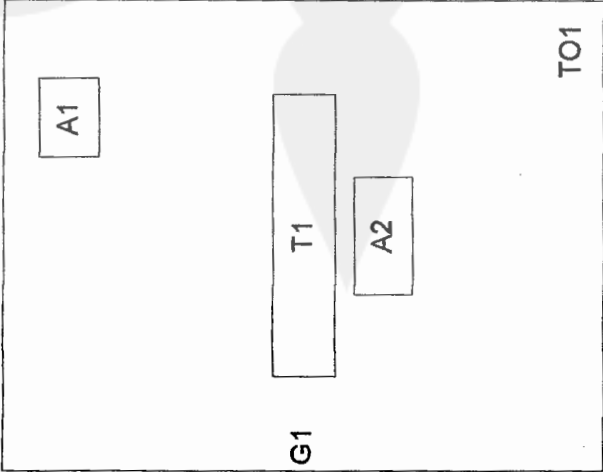
Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Penutup	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> menu penutup	• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas bawah maka akan menuju antarmuka tentang (PC(18))
	T1: Teks "Penutup"	
	T01: Tombol pilihan "Tentang"	• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas bawah maka akan menuju antarmuka Referensi (PC(19))
	T02: Tombol pilihan "Referensi"	
	T03: Tombol pilihan "Ucapan terimakasih"	• Jika TO3 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas bawah maka akan menuju antarmuka Ucapan Terima Kasih (PC(20))
	T04: Tombol pilihan "kembali"	

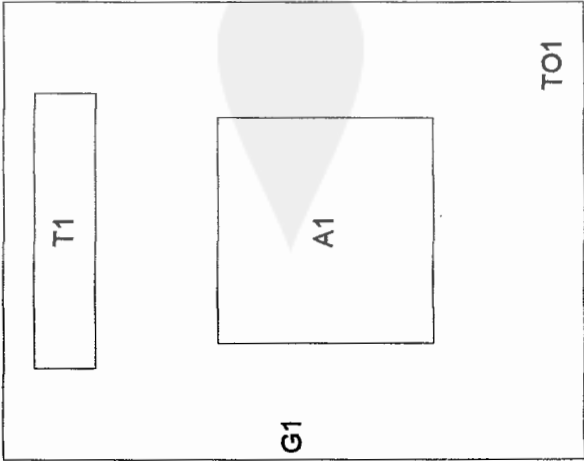
No. Papan Cerita : PC(18)

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tentang	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar <i>background</i> form tentang T1: Teks "Aplikasi ini dibuat oleh" A1: Animasi Teks Pendukung A2: Animasi teks identitas pembuat sistem AKusara T01: tombol pilihan kembali	• Jika tombol T01 dipilih maka akan menuju antarmuka penutup (PC(17))

No. Papan Cerita : PC(19)

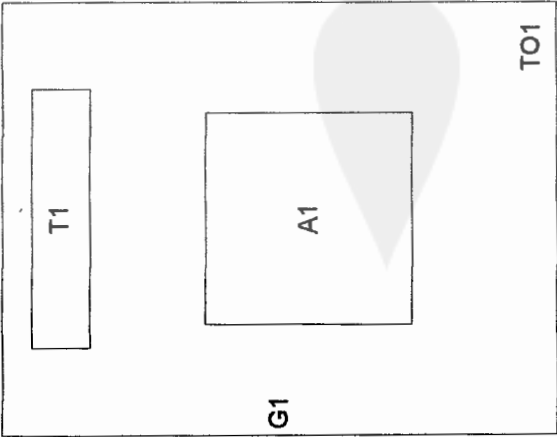
Topik : Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Referensi	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 The diagram shows a large rectangle labeled G1. Inside G1, there is a smaller rectangle labeled T1 in the top-left corner, a square labeled A1 in the center, and a rectangle labeled T01 in the bottom-right corner.	G1: Gambar background form Referensi T1: Teks "Referensi" A1: Animasi teks detail Referensi T01: Tombol pilihan kembali	• Jika T01 Ditekan maka akan menuju antarmuka (PC(17)) Penutup

No. Papan Cerita : PC(20)20

Topik :Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Ucapan Terima Kasih	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	G1: Gambar background form Ucapan terima kasih T1: Teks "Ucapan Terima Kasih" A1: Animasi teks detail ucapan terima kasih T01: Tombol pilihan kembali	Jika T01 Ditekan maka akan menuju antarmuka Penutup (PC(17))