

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu aplikasi kecerdikan anak dengan taktik biosmart berbasis multimedia telah berhasil dikembangkan untuk membantu pengguna memperoleh informasi pengembangan kecerdikan anak dengan taktik Biosmart. Hasil korespodensi menunjukkan bahwa Aplikasi kecerdikan anak Biosmart lebih menarik dibandingkan membaca buku dengan persentase responden sebesar 97%.

#### **V.2 Saran**

Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi KAB lebih lanjut adalah:

1. Aplikasi ini dapat diterapkan orang tua bersama anak dalam kehidupan sehari-hari sebagai salah satu sarana pengembangan kreativitas dan kecerdasan anak.
2. Aplikasi ini dapat semakin dikembangkan menggunakan metode lainnya sebagai sarana menstimulasi potensi anak misalnya dengan menggunakan taktik Biolearning untuk mengoptimalkan kemampuan otak.

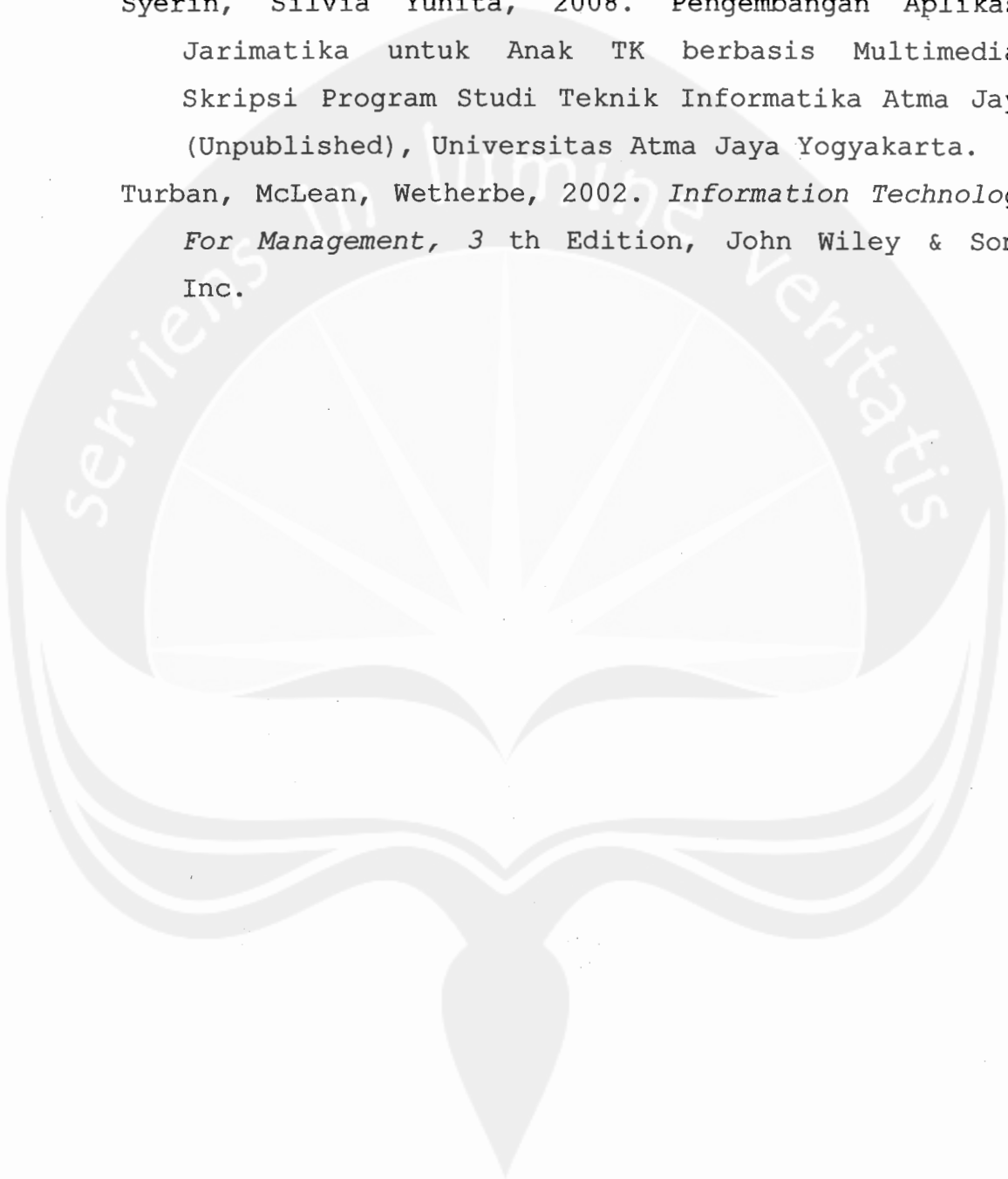
## Daftar Pustaka

- Albert, 2007. Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan untuk Siswa Sekolah Dasar, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (unpublished), Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Armstrong, Thomas, 2002. Setiap Anak Cerdas! Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya. Alih Bahasa: Rina Buntaran, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Hendratman, Hendi, 2008. The Magic of Macromedia Director, Informatika, Bandung.
- Hofstetter, Fred T., 2001. *Multimedia Literacy*, The McGraw-Hill Companies Inc, New York.
- Kayvan, Umi, 2009. 57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak, Mediakita, Jakarta.
- Komputer, Wahana, 2006. Teknik Mengolah Gambar dan Photo dengan Adobe Photoshop Creative Suite 2, Salemba Infotek, Jakarta.
- Olivia, Femi, 2009. Kembangkan Kecerdikan Anak dengan Taktik Biosmart, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Penelitian, Tim dan Pengembangan Wahana Komputer, 2006. Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8 Profesional, Salemba Infotek, Jakarta.
- Penyusun, Tim Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1993. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta.
- Ramadhan, Arief, 2006. Buku Latihan Video dan Audio Editing dengan Pinnacle Studio Plus 10, Elex Media Komputindo, Jakarta.

Suyanto, M., 2003. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi, Yogyakarta.

Syerin, Silvia Yunita, 2008. Pengembangan Aplikasi Jarimatika untuk Anak TK berbasis Multimedia, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished), Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Turban, McLean, Wetherbe, 2002. *Information Technology For Management*, 3 th Edition, John Wiley & Sons Inc.





# **ILAMPI IRAN**

Nama :  
Umur :  
Jenis Kelamin :  
Pekerjaan :

### KUESIONER

#### PENGEMBANGAN APLIKASI KECERDIKAN ANAK BIOSMART (APLIKASI KAB)

Berikan pendapat Anda dan penilaian Anda mengenai Aplikasi KAB (Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart) dengan memberikan salah satu tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan:

- SS** : Sangat Setuju  
**S** : Setuju  
**N** : Netral  
**TS** : Tidak Setuju  
**STS** : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan aplikasi KAB menarik.					
2	Penggunaan warna tiap halaman sudah sesuai.					
3	Penggunaan efek suara tiap halaman jelas.					
4	Penggunaan teks (kata-kata) pada setiap halaman jelas dan mudah dibaca.					
5	Penggunaan tombol navigasi mudah digunakan.					
6	Tutorial yang disampaikan informatif.					
7	Animasi (teks, logo, gambar) dalam aplikasi KAB menarik.					
8	Penyampaian informasi lewat video sudah jelas dan baik.					
9	Penyampaian permainan menarik.					
10	Penggunaan aplikasi KAB secara keseluruhan mudah digunakan.					

Apakah menurut pendapat Saudara melatih bakat dan potensi anak Anda dengan taktik Biosmart ini lebih menarik dengan menggunakan latihan dalam aplikasi KAB dibanding dengan melatih bakat dan potensi anak dengan menggunakan media buku (membaca buku)?

- a. ya                      b. tidak

mengapa?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
--Terima Kasih--

# SKPL


SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

## Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (Aplikasi KAB)

Disusun oleh :

MONICA RENDA DESIANTI  
05 07 04739

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-KAB		1/40
	Revisi			

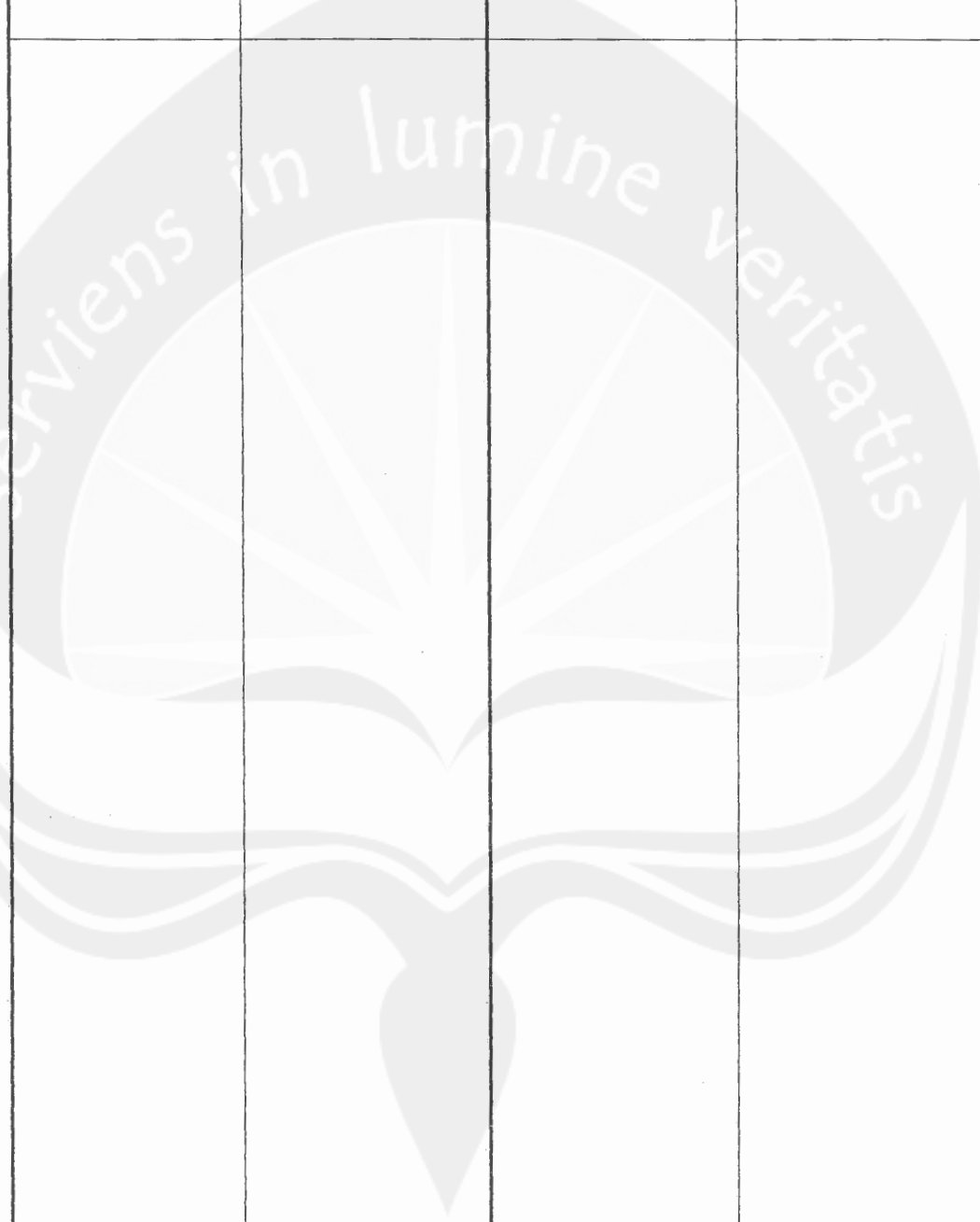
## DAFTAR PERUBAHAN

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 .....	8
1.1	Tujuan .....	8
1.2	Lingkup Masalah .....	8
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	9
1.4	Referensi .....	10
1.5	Deskripsi umum (Overview) .....	10
2	Deskripsi Kebutuhan .....	11
2.1	Perspektif produk .....	11
2.2	Fungsi Produk .....	12
2.3	Karakteristik User .....	16
2.4	Batasan-batasan .....	16
2.5	Asumsi dan Ketergantungan .....	17
3	Kebutuhan khusus .....	17
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal .....	17
3.1.1	Antarmuka pemakai.....	17
3.1.2	Antarmuka perangkat keras.....	17
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak.....	18
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas .....	19
3.2.1	Aliran Informasi.....	19
3.2.1.1	DFD Level 0.....	19
3.2.1.1.1	Entitas Data .....	19
3.2.1.1.2	Proses .....	19
3.2.1.1.3	Topologi .....	20
3.2.1.2	DFD Level 1 KAB.....	21
3.2.1.2.1	Entitas Data .....	21
3.2.1.2.2	Proses .....	21
3.2.1.2.3	Topologi .....	22
3.2.1.3	DFD Level 2 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB.....	22
3.2.1.3.1	Entitas Data .....	22
3.2.1.3.2	Proses .....	22
3.2.1.3.3	Topologi .....	23
3.2.1.4	DFD Level 2 Proses Halaman Utama Aplikasi KAB.....	24
3.2.1.4.1	Entitas Data .....	24
3.2.1.4.2	Proses .....	24

3.2.1.4.3	Topologi .....	25
3.2.1.5	DFD Level 2 Proses Dunia Orang Tua.....	25
3.2.1.5.1	Entitas Data .....	25
3.2.1.5.2	Proses .....	25
3.2.1.5.3	Topologi .....	27
3.2.1.6	DFD Level 2 Proses Dunia Bersama.....	28
3.2.1.6.1	Entitas Data .....	28
3.2.1.6.2	Proses .....	28
3.2.1.6.3	Topologi .....	29
3.2.2	Deskripsi proses.....	29
3.2.2.1	Proses Halaman Awal Aplikasi KAB.....	29
3.2.2.1.1	Entitas data masukan .....	29
3.2.2.1.2	Algoritma atau formula dari proses .....	29
3.2.2.1.3	Entitas data terlibat .....	30
3.2.2.2	Proses Halaman Utama.....	30
3.2.2.2.1	Entitas data masukan .....	30
3.2.2.2.2	Algoritma atau formula dari proses .....	30
3.2.2.2.3	Entitas data terlibat .....	30
3.2.2.3	Proses Dunia Orang Tua.....	30
3.2.2.3.1	Entitas data masukan .....	30
3.2.2.3.2	Algoritma atau formula dari proses .....	30
3.2.2.3.3	Entitas data terlibat .....	31
3.2.2.4	Proses Dunia Bersama.....	31
3.2.2.4.1	Entitas data masukan .....	31
3.2.2.4.2	Algoritma atau formula dari proses .....	31
3.2.2.4.3	Entitas data terlibat .....	31
4	Kamus Data .....	31

## Daftar Gambar

Gambar 1. DFD Level 0 KAB.....	20
Gambar 2. DFD Level 1 KAB.....	22
Gambar 3. DFD Level 2 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB.....	23
Gambar 4. DFD Level 2 Proses Halaman Utama Aplikasi KAB.....	25
Gambar 5. DFD Level 2 Proses Dunia Orang Tua Aplikasi KAB .....	27
Gambar 6. DFD Level 2 Proses Dunia Bersama Aplikasi KAB .....	29



## Daftar Tabel

Tabel 1.1 Tabel Definisi, Akronim dan Singkatan .....	9
---	---



## **1 Pendahuluan**

### **1.1 Tujuan**

Dokumen Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi perangkat lunak Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (Aplikasi KAB) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak. Dokumen ini digunakan oleh pembangun perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak KAB. KAB merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan kecerdikan anak untuk orang tua dan anak usia 5 tahun ke bawah dengan taktik Biosmart berbasis multimedia.

### **1.2 Lingkup Masalah**

Perangkat Lunak KAB dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan Panduan Program Aplikasi KAB.
2. Menampilkan penjelasan tentang program aplikasi KAB dalam aplikasi multimedia berupa tentang program dalam KAB.
3. Menampilkan tutorial yang berkaitan dengan Pengembangan Kecerdikan Anak dengan taktik Biosmart yang ditunjukkan untuk orang tua dan anak usia 5 tahun kebawah berupa tutorial dalam KAB.
4. Menampilkan Taktik Biosmart yang merupakan penerapan taktik biosmart untuk orang tua dan

anak usia 5 tahun ke bawah dalam aplikasi multimedia berupa Taktik Biosmart dalam KAB.

5. Menampilkan video permainan murah meriah bagi orang tua untuk menstimulasi kecerdasan anak berupa video video permainan dalam Aplikasi KAB.
6. Menampilkan permainan bagi anak yang terdiri dari 4 permainan yaitu Tebak Nama, Temukan Warnamu, Berhitung Yuk dan Selamatkan Aku untuk menstimulasi anak meningkatkan kecerdasan angka, kata, gambar, gerak, interpersonal, diri, alam, dan musikalnya. Permainan ini memerlukan pendampingan dari orang tua yang terdapat dalam Dunia Bersama dalam Aplikasi KAB.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan seperti pada tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Definisi, Akronim dan Singkatan

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-KAB-XX	Kode yang mempresentasikan kebutuhan pada Aplikasi KAB (Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart yang merupakan perangkat lunak untuk Pengembangan Kecerdikan Anak untuk Orang Tua dan Anak usia 5 tahun kebawah dengan Taktik Biosmart).
KAB	Perangkat lunak untuk menampilkan

	Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart yang merupakan perangkat lunak untuk Pengembangan Kecerdikan Anak untuk Orang Tua dan Anak usia 5 tahun ke bawah dengan Taktik Biosmart.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari <i>input</i> menjadi <i>output</i> .

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

Wanda Natalia Putri, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Jurusan Teknik Informatika - UAJY

#### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

Dokumen SKPL secara umum dapat dibagi atas 3 bagian utama, yaitu meliputi penjelasan mengenai dokumen SKPL, penjelasan umum tentang perangkat lunak KAB yang akan dikembangkan serta kebutuhan khusus yang diperlukan oleh perangkat lunak KAB.

Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, definisi, akronim dan singkatan, referensi serta deskripsi umum tentang dokumen SKPL tersebut.

Bagian kedua yaitu penjelasan umum tentang perangkat lunak KAB yang akan dikembangkan meliputi perspektif produk, fungsi perangkat lunak yang akan dikembangkan, karakteristik user yang menggunakan aplikasi KAB, batasan dalam penggunaan perangkat lunak serta asumsi ketergantungan yang diperlukan untuk kebutuhan perangkat lunak KAB.

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

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

KAB adalah perangkat lunak yang dibangun untuk menampilkan pengembangan aplikasi kecerdikan anak untuk orang tua dan anak usia 5 tahun kebawah dengan taktik Biosmart berbasis multimedia, dimana aplikasi ini berisi penjelasan panduan program, tentang program, tutorial, taktik Biosmart, video permainan, serta permainan anak dalam Dunia Bersama.

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



## 2.2 Fungsi Produk

KAB seperti yang telah dijelaskan di atas, merupakan perangkat lunak untuk menampilkan pengembangan kecerdikan anak untuk orang tua dan anak usia 5 tahun ke bawah dengan taktik Biosmart berbasis multimedia.

Fungsi-fungsi produk perangkat lunak KAB berdasarkan pengguna adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Halaman Awal (**SKPL-KAB-01**) adalah fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk menampilkan Halaman perkenalan Aplikasi KAB termasuk menceritakan garis besar aplikasi KAB. Halaman ini terdiri dari 2 bagian yaitu Panduan Program untuk menampilkan informasi program secara keseluruhan beserta petunjuk dalam mengoperasikan aplikasi KAB serta Mulai untuk menuju ke halaman Utama.
2. Fungsi Halaman Utama (**SKPL-KAB-02**) adalah fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk menampilkan halaman utama KAB, terdiri dari 2 bagian yaitu Dunia Orang Tua untuk menampilkan informasi Biosmart secara keseluruhan dan Dunia Bersama untuk menampilkan permainan bagi anak. Permainan ini memerlukan pendampingan dari orang tua.

2.1 Fungsi Dunia Bersama (**SKPL-KAB-02-01**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan anak, terdiri dari 4 permainan yaitu Tebak Nama, Temukan Warnamu, Berhitung Yuk dan Selamatkan Aku.

2.1.1 Fungsi Permainan Tebak Nama (**SKPL-KAB-02-01-01**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan tebak nama bagi anak

usia 5 tahun ke bawah untuk menstimulasi kecerdasan anak.

2.1.2 Fungsi Permainan Temukan Warnamu (**SKPL-KAB-02-01-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan temukan warnamu bagi anak usia 5 tahun ke bawah untuk menstimulasi kecerdasan anak.

2.1.3 Fungsi Permainan Berhitung Yuk (**SKPL-KAB-02-01-03**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan berhitung yuk bagi anak usia 5 tahun ke bawah untuk menstimulasi kecerdasan anak.

2.1.4 Fungsi Permainan Selamatkan Aku (**SKPL-KAB-02-01-04**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan Selamatkan Aku bagi anak usia 5 tahun ke bawah untuk menstimulasi kecerdasan anak.

2.2 Fungsi Dunia Orang Tua (**SKPL-KAB-02-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi Biosmart bagi orang tua.

2.2.1 Fungsi Tentang Program (**SKPL-KAB-02-02-01**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart.

2.2.2 Fungsi Tutorial (**SKPL-KAB-02-02-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Tutorial yang berkaitan dengan Kecerdikan Anak Biosmart.

2.2.3 Fungsi Taktik Biosmart (**SKPL-KAB-02-02-03**) adalah fungsi yang digunakan untuk

menampilkan Taktik Biosmart bagi Orang tua.

2.2.3.1 Fungsi Taktik Biosmart I (**SKPL-KAB-02-02-03-01**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Taktik Biosmart I yaitu mengenal kecocokan gaya berpikir orang tua dan anak.

2.2.3.2 Fungsi Taktik Biosmart II (**SKPL-KAB-02-02-03-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Taktik Biosmart II yaitu mengenal dan menstimulasi kecerdasan anak.

2.2.3.3 Fungsi Taktik Biosmart III (**SKPL-KAB-02-02-03-03**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Taktik Biosmart III yaitu melatih kreativitas anak untuk menjaga keselamatan dirinya sendiri.

2.2.4 Fungsi Video Permainan(**SKPL-KAB-02-02-04**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video permainan murah meriah bagi orang tua untuk menstimulasi kecerdasan anak melalui permainan sehari-hari yang dapat dilakukan orang tua dan anak dimana saja dan kapan saja.

2.2.4.1 Fungsi Video Permainan Kecerdasan Gambar(**SKPL-KAB-02-02-04-01**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video permainan bagi orang tua untuk mengembangkan

kecerdasan gambar anak melalui barang-barang sederhana yang ada di rumah.

2.2.4.2 Fungsi Video Permainan Kecerdasan Kata (**SKPL-KAB-02-02-04-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video permainan bagi orang tua untuk mengembangkan kecerdasan kata anak melalui barang-barang sederhana yang ada di rumah.

2.2.4.3 Fungsi Video Permainan Kecerdasan Angka (**SKPL-KAB-02-02-04-03**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video permainan bagi orang tua untuk mengembangkan kecerdasan angka anak melalui barang-barang sederhana yang ada di rumah.

2.2.4.4 Fungsi Video Permainan Kecerdasan Gerak (**SKPL-KAB-02-02-04-04**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video permainan bagi orang tua untuk mengembangkan kecerdasan gerak anak melalui barang-barang sederhana yang ada di rumah.

2.2.4.5 Fungsi Video Permainan Kecerdasan Sosial atau Interpersonal (**SKPL-KAB-02-02-04-05**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan

video permainan bagi orang tua untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui barang-barang sederhana yang ada di rumah.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Pengguna dari perangkat lunak KAB ini adalah pengguna dengan karakteristik sebagai berikut:

Pengguna memahami pengoperasian komputer. Pengguna perangkat lunak ini ditujukan bagi orang tua untuk mengembangkan kecerdasan anak dengan taktik Biosmart dan pengguna kedua adalah anak usia 5 tahun kebawah yang berisi 4 permainan didampingi orang tua untuk mengasah kecerdasan anak.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak KAB adalah :

#### **1. Kebijakan Umum**

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak KAB.

#### **2. Keterbatasan perangkat keras**

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

#### **3. Kebutuhan keandalan**

Pengembangan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan pengguna dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

## **2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak KAB yaitu :

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak KAB.
2. Tersedia komputer dengan spesifikasi minimum memori RAM 384 MB, kapasitas *harddisk* kosong minimal 1 GB.

## **3 Kebutuhan khusus**

### **3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal**

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak KAB meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak.

#### **3.1.1 Antarmuka pemakai**

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

#### **3.1.2 Antarmuka perangkat keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak KAB adalah:

1. PC dengan spesifikasi minimal:
  - Prosesor dengan kecepatan 1,20 GHz
  - *Windows* 2000/XP
  - Memori 384 MB RAM
  - VGA
  - *Harddisk* kosong 1G

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- KAB	17/ 40
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. *Mouse dan Keyboard*
3. *Monitor*
4. *CD-ROM drive*
5. *Headphone dan Speaker*

### **3.1.3 Antarmuka perangkat lunak**

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

1. *Windows 2000/XP*  
 Sumber : *Microsoft*  
 Sebagai sistem operasi komputer.
2. Nama : *Macromedia Director MX 2004*  
 Sumber : *Macromedia*  
 Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan antarmuka KAB.
3. Nama : *Adobe Photoshop CS2*  
 Sumber : *Adobe*  
 Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan gambar background dan objek.
4. Nama : *Macromedia Flash 8*  
 Sumber : *Macromedia*  
 Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi dan efek untuk objek dan huruf yang digunakan sebagai elemen multimedia dalam KAB.
5. Nama : *Pinnacle Photo Studio 10*  
 Sumber : *Studio 10*  
 Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam mengedit video berbasis multimedia.
6. Nama : *Cool Edit Pro 2.0*  
 Sumber : *Cool Edit Pro*

Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam mengedit suara dan musik aplikasi KAB.

### **3.2 Kebutuhan Fungsionalitas**

#### **3.2.1 Aliran Informasi**

##### **3.2.1.1 DFD Level 0**

###### **3.2.1.1.1 Entitas Data**

Entitas eksternal yang terlibat dalam pembuatan perangkat lunak KAB (Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart) tersebut adalah pengguna, dimana pengguna adalah orang tua atau pendamping serta anak usia 5 tahun kebawah yang memerlukan pendampingan dari orang tua yang merupakan entitas yang terlibat dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak KAB tersebut.

###### **3.2.1.1.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak KAB tersebut adalah sistem akan menerima input data berupa pilihan menu yaitu pilihan Panduan Permainan, Halaman Utama, Dunia Bersama, Permainan Tebak Nama, Permainan Temukan Warnamu, Permainan Berhitung Yuk, Permainan Selamatkan Aku, Dunia Orang Tua, Tentang Program, Tutorial, Taktik Biosmart serta video permainan untuk meningkatkan kecerdasan anak bagi orang tua berupa video permainan kecerdasan gambar, kecerdasan kata, kecerdasan angka, kecerdasan gerak dan kecerdasan interpersonal, kemudian sistem akan memberikan tanggapan atau respon kepada pengguna berupa:

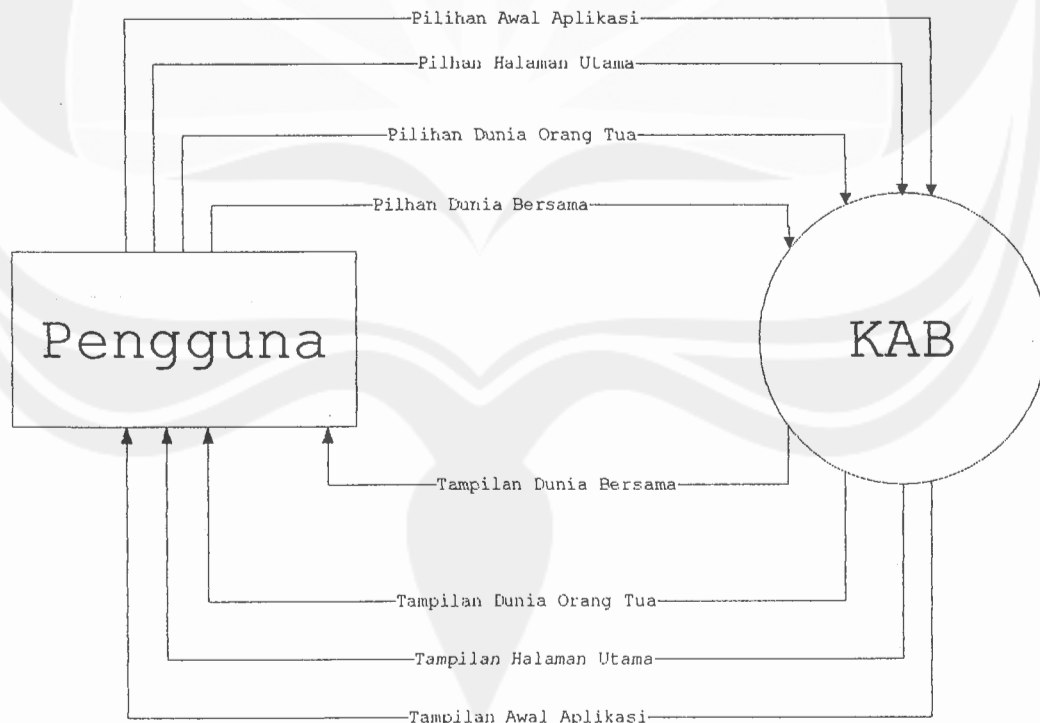
1. Tampilan awal dari Aplikasi KAB berupa Panduan Permainan dan Mulai Aplikasi.



2. Tampilan Halaman Utama terdiri dari 2 pilihan menu yaitu Dunia Orang Tua dan Dunia Bersama.
3. Tampilan Dunia Orang Tua terdiri dari 4 pilihan menu yaitu Tentang Program, Tutorial, Taktik Biosmart dan Video Permainan.
4. Tampilan Dunia Bersama terdiri dari 4 pilihan permainan yaitu permainan Tebak Nama, permainan Temukan Warnamu, permainan Berhitung Yuk dan permainan Selamatkan Aku.

### 3.2.1.1.3 Topologi

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



Gambar 1. DFD Level 0 KAB

### **3.2.1.2 DFD Level 1 KAB**

#### **3.2.1.2.1 Entitas Data**

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

#### **3.2.1.2.2 Proses**

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 1 mencakup 4 bagian yaitu:

##### **1. Tampil Awal Aplikasi**

Tampil Awal Aplikasi adalah proses untuk memberikan informasi pembuka mengenai gambaran perangkat lunak KAB secara garis besar disertai panduan program.

##### **2. Tampil Halaman Utama**

Tampil Halaman Utama adalah proses untuk masuk ke dalam Aplikasi KAB sesuai dengan kategori pengguna. Pengguna dalam aplikasi KAB ada 2 yaitu orang tua dan anak. Jika pengguna adalah orang tua, maka pengguna dapat masuk ke Dunia Orang Tua. Dunia Bersama berisi permainan yang dimainkan oleh pengguna anak usia 5 tahun kebawah disertai pendampingan dari orang tua.

##### **3. Tampil Dunia Orang Tua**

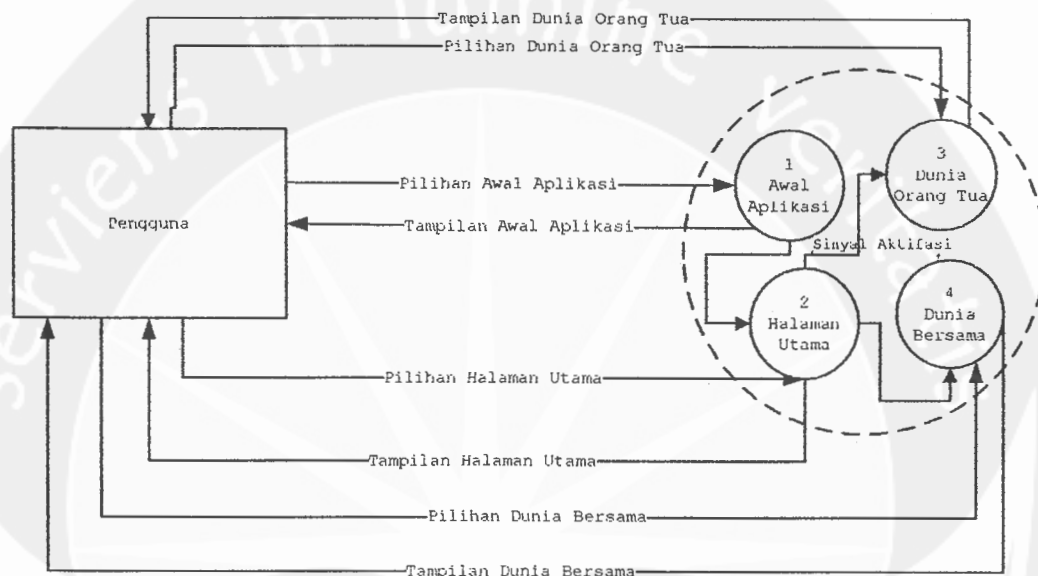
Tampil Dunia Orang Tua adalah proses untuk mendapatkan informasi mengenai kecerdikan anak Biosmart, disertai video permainan bagi orang tua untuk menstimulasi kecerdasan anak.

##### **4. Tampil Dunia Bersama**

Tampil Dunia Bersama adalah proses untuk mendapatkan permainan bagi anak untuk menstimulasi kecerdasan anak. Permainan tersebut antara lain

Permainan Tebak Nama, Permainan Temukan Warnamu, Permainan Berhitung Yuk dan Permainan Selamatkan Aku. Permainan ini memerlukan bimbingan dari orang tua.

### 3.2.1.2.3 Topologi



Gambar 2. DFD Level 1 KAB

### 3.2.1.3 DFD Level 2 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB

#### 3.2.1.3.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB adalah proses memilih panduan aplikasi dan pilihan mulai.

#### 3.2.1.3.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB mencakup 2 bagian yaitu:

#### 1. Tampil Panduan Aplikasi

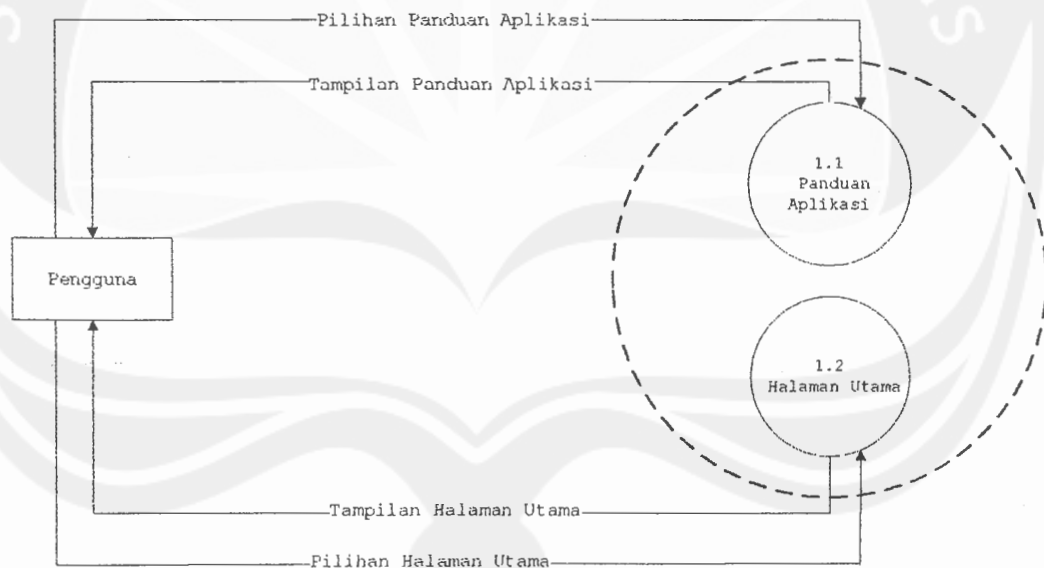
Tampil Panduan Aplikasi adalah proses untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan Aplikasi

KAB. Panduan Aplikasi berisi garis besar Aplikasi KAB dan petunjuk menggunakan aplikasi KAB.

## 2. Tampil Halaman Utama

Tampil Halaman Utama adalah proses untuk masuk ke dalam Aplikasi sesuai dengan kategori user. User dalam aplikasi KAB ada 2 yaitu orang tua dan anak. Jika user adalah orang tua, maka user dapat masuk ke dunia orang tua. Dunia Bersama berisi permainan yang dimainkan oleh user anak usia 5 tahun kebawah disertai pendampingan dari orang tua.

### 3.2.1.3.3 Topologi



Gambar 3. DFD Level 2 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB

### **3.2.1.4 DFD Level 2 Proses Halaman Utama Aplikasi KAB**

#### **3.2.1.4.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 Proses Halaman Utama Aplikasi KAB adalah proses memilih Dunia Orang Tua yang berisi informasi kecerdikan anak Biosmart untuk pengguna Orang Tua dan Dunia Bersama yang berisi permainan untuk pengguna anak.

#### **3.2.1.4.2 Proses**

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 Proses Halaman Utama Aplikasi KAB mencakup 2 bagian yaitu:

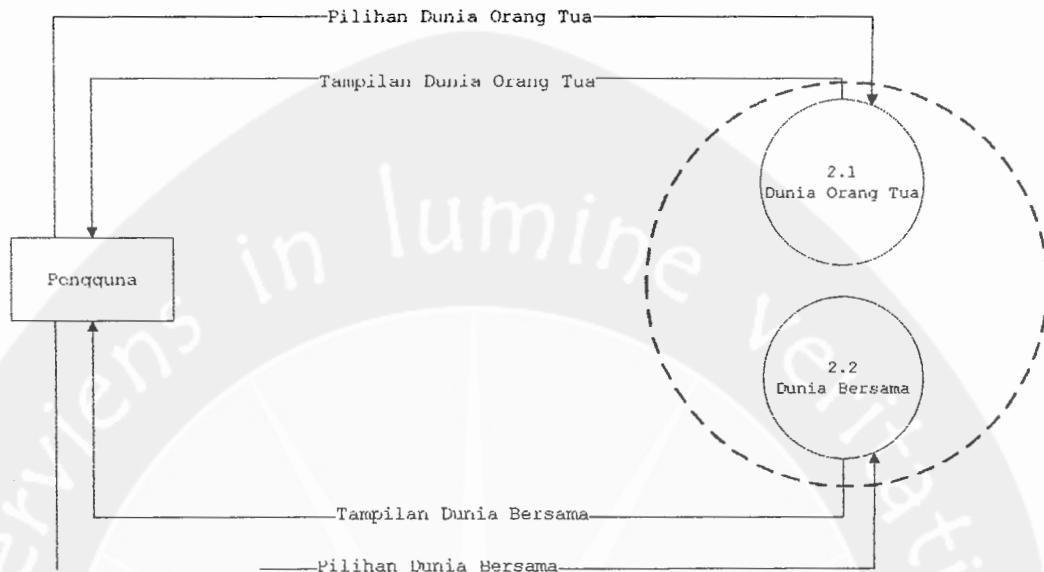
##### **1. Tampil Dunia Orang Tua**

Tampil Dunia Orang Tua adalah proses mendapatkan informasi Kecerdikan Anak dengan Taktik Biosmart yang terdiri dari Tentang Program, Tutorial, Taktik Biosmart dan Video Permainan.

##### **2. Tampil Dunia Bersama**

Tampil Dunia Bersama adalah proses yang berisi permainan bagi anak usia 5 tahun kebawah untuk menstimulasi kecerdasan gambar, kata, angka, gerak, interpersonal, musik, alam dan kecerdasan diri.

### 3.2.1.4.3 Topologi



Gambar 4. DFD Level 2 Proses Halaman Utama Aplikasi KAB

### 3.2.1.5 DFD Level 2 Proses Dunia Orang Tua

#### 3.2.1.5.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 Proses Dunia Orang Tua adalah proses mendapatkan informasi mengenai kecerdikan anak Biosmart.

#### 3.2.1.5.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 proses Dunia Orang Tua adalah orang tua memilih menu Tentang Program, Tutorial, Taktik Biosmart dan Video Permainan berupa video:

##### 1. Proses memilih Dunia Orang Tua

Proses untuk memilih Dunia Orang Tua yang selanjutnya akan diproses lebih lanjut.

2. **Tentang Program**

Proses untuk mendapatkan informasi mengenai Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart.

3. **Tutorial**

Proses untuk mendapatkan informasi bagi orang tua mengenai kecerdikan anak dengan taktik Biosmart.

3. **Latihan Biosmart**

Proses untuk mendapatkan informasi Taktik Biosmart, terdiri dari 3 Taktik yaitu Taktik Biosmart I, Taktik Biosmart II dan Taktik Biosmart III.

4. **Video Permainan**

Proses untuk mendapatkan video permainan yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk menstimulasi kecerdasan anak melalui permainan yang murah dan meriah serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.





### **3.2.1.6 DFD Level 2 Proses Dunia Bersama**

#### **3.2.1.6.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 proses memilih menu Dunia Bersama adalah permainan untuk menstimulasi kecerdasan anak yang memerlukan pendampingan dari orang tua.

#### **3.2.1.6.2 Proses**

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 proses memilih menu Dunia Bersama adalah pengguna memasukkan pilihan untuk memilih menu Dunia Bersama yang terdiri dari:

1. **Proses memilih Dunia Bersama**

Proses untuk memilih pilihan menu yang selanjutnya akan diproses lebih lanjut.

2. **Permainan Tebak Nama**

Proses untuk bermain tebak nama dengan cara anak menebak nama hewan dari suatu gambar.

3. **Permainan Temukan Warnamu**

Proses untuk bermain temukan warnamu dengan cara anak menemukan warna dari gambar hewan yang ada di peternakan.

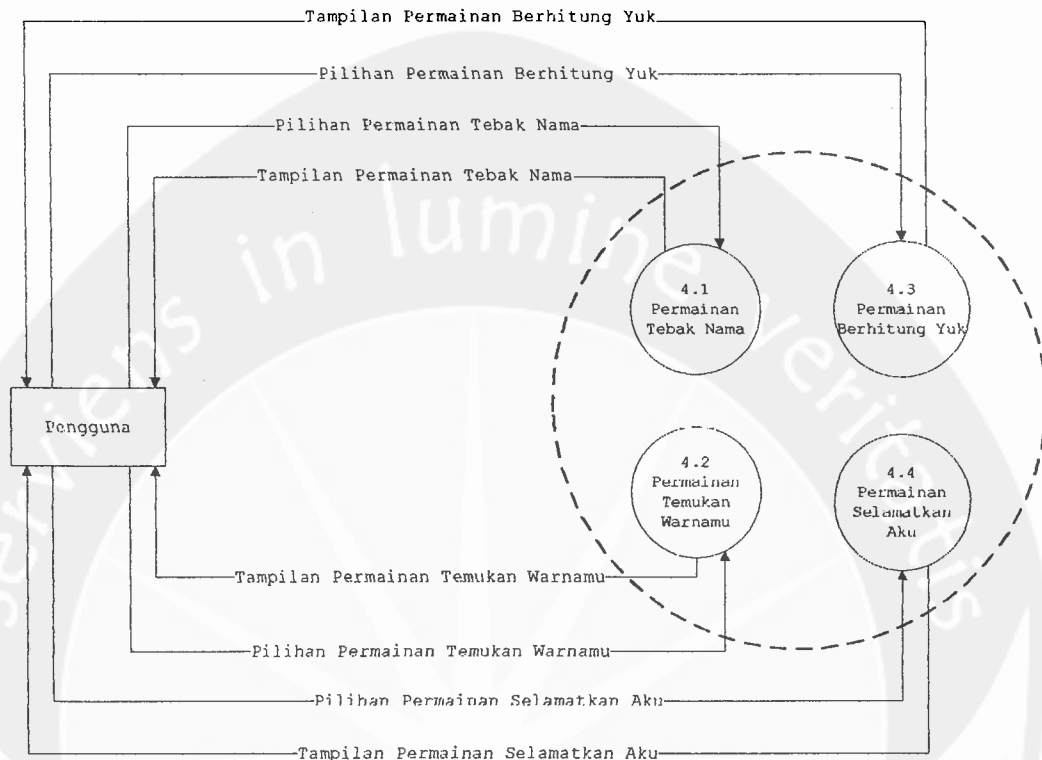
4. **Permainan Berhitung Yuk**

Proses untuk bermain berhitung yuk dengan cara anak mengenal angka dan menghitung jumlah hewan yang ada di peternakan.

5. **Permainan Selamatkan Aku**

Proses untuk bermain menyelamatkan anak ayam dari serangan kalelawar dan kembali ke induk ayam dengan selamat.

### 3.2.1.6.3 Topologi



Gambar 6. DFD Level 2 Proses Dunia Bersama KAB

### 3.2.2 Deskripsi Proses

#### 3.2.2.1 Proses Halaman Awal Aplikasi KAB

##### 3.2.2.1.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses menu Halaman Awal yaitu perkenalan tentang Aplikasi KAB serta gambaran singkat tentang isi dari aplikasi KAB.

##### 3.2.2.1.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih menu Panduan Aplikasi dan Mulai.

### **3.2.2.1.3 Entitas data terlibat**

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah data dan informasi mengenai menu Panduan Aplikasi dan Halaman Utama Aplikasi KAB.

### **3.2.2.2 Proses Halaman Utama**

#### **3.2.2.2.1 Entitas data masukan**

Entitas data masukan dalam subproses menu Halaman Utama yaitu pilihan menu Mulai.

#### **3.2.2.2.2 Algoritma atau formula dari proses**

Subproses yang terjadi yaitu memilih menu Halaman Utama, kemudian akan muncul pilihan menu dunia orang tua yang berisi informasi tentang kecerdikan anak Biosmart dan Dunia Anak yang berisi permainan untuk menstimulasi kecerdasan anak dengan bimbingan orang tua.

#### **3.2.2.2.3 Entitas data terlibat**

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah data dan informasi mengenai menu Dunia Bersama dan Dunia Orang Tua.

### **3.2.2.3 Proses Dunia Orang Tua**

#### **3.2.2.3.1 Entitas data masukan**

Entitas data masukan dalam subproses menu Dunia Orang Tua yaitu pilihan menu Dunia Orang Tua.

#### **3.2.2.3.2 Algoritma atau formula dari proses**

Subproses yang terjadi yaitu memilih menu Dunia Orang Tua, kemudian akan muncul informasi

mengenai kecerdikan anak dengan taktik Biosmart berupa teks, suara, gambar, dan animasi. Terdapat 4 pilihan menu yaitu Tentang Program, Tutorial, Taktik Biosmart serta video permainan.

#### **3.2.2.3.3 Entitas data terlibat**

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah data dan informasi mengenai Kecerdikan Anak dengan Taktik Biosmart.

#### **3.2.2.4 Proses Dunia Bersama**

##### **3.2.2.4.1 Entitas data masukan**

Entitas data masukan dalam subproses menu Dunia Bersama yaitu pilihan menu Dunia Bersama.

##### **3.2.2.4.2 Algoritma atau formula dari proses**

Subproses yang terjadi yaitu memilih menu Dunia Bersama, kemudian akan muncul pilihan permainan yaitu permainan tebak nama, permainan temukan warnamu, permainan berhitung yuk serta permainan selamatkan aku.

##### **3.2.2.4.3 Entitas data terlibat**

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah data dan informasi dari keempat permainan tersebut.

#### 4 Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah :

Nama Data: Pilihan Panduan Aplikasi  
Deskripsi: Pilihan menu Panduan Aplikasi yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Panduan Aplikasi  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Panduan Aplikasi  
Deskripsi: Tampilan menu Panduan Aplikasi yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Panduan Aplikasi  
Struktur Data .dir

Nama Data: Pilihan Mulai  
Deskripsi: Pilihan menu Mulai untuk memasuki Halaman Utama KAB  
Dari : Pengguna  
Ke : Halaman Utama  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Halaman Utama  
Deskripsi: Tampilan Halaman Utama yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Menu Utama  
Struktur Data .dir

Nama Data: Pilihan Dunia Orang Tua  
Deskripsi: Pilihan menu Dunia Orang Tua yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Dunia Orang Tua  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Dunia Orang Tua  
Deskripsi: Tampilan menu Dunia Orang Tua  
Dari : Proses Dunia Orang Tua  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Tentang Program  
Deskripsi: Pilihan Tentang Program yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Tentang Program  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Tentang Program  
Deskripsi: Tampilan menu Tentang Program  
Dari : Proses Tentang Program  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Tutorial  
Deskripsi: Pilihan Tutorial yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Tutorial

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Tutorial

Deskripsi: Tampilan Tutorial

Dari : Proses Tutorial

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Taktik Biosmart

Deskripsi: Pilihan Taktik Biosmart yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Taktik Biosmart

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Taktik Biosmart

Deskripsi: Tampilan Taktik Biosmart

Dari : Proses Taktik Biosmart

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Video Permainan

Deskripsi: Pilihan menu Video Permainan yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Video Permainan

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Video Permainan

Deskripsi: Tampilan menu Video Permainan yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Video Permainan  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Video Permainan Kecerdasan  
Gambar

Deskripsi: Pilihan menu Video Permainan Kecerdasan  
Gambar yang dipilih pengguna untuk  
ditampilkan

Dari : Pengguna  
Ke : Proses Video Permainan Kecerdasan  
Gambar

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Video Permainan Kecerdasan  
Gambar

Deskripsi: Tampilan menu Video Permainan  
Kecerdasan Gambar yang dipilih pengguna  
untuk ditampilkan

Dari : Proses Video Permainan Kecerdasan  
Gambar

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Video Permainan Kecerdasan Kata

Deskripsi: Pilihan menu Video Permainan Kecerdasan  
Kata yang dipilih pengguna untuk  
ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Video Permainan Kecerdasan Kata

Struktur Data: Boolean



Nama Data: Tampilan Video Permainan Kecerdasan Kata

Deskripsi: Tampilan menu Video Permainan Kecerdasan Kata yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Video Permainan Kecerdasan Kata

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Video Permainan Kecerdasan Angka

Deskripsi: Pilihan menu Video Permainan Kecerdasan Angka yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Video Permainan Kecerdasan Angka

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Video Permainan Kecerdasan Angka

Deskripsi: Tampilan menu Video Permainan Kecerdasan Angka yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Video Permainan Kecerdasan Angka

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Video Permainan Kecerdasan Gerak

Deskripsi: Pilihan menu Video Permainan Kecerdasan

Gerak yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna  
Ke : Proses Video Permainan Kecerdasan Gerak  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Video Permainan Kecerdasan Gerak

Deskripsi: Tampilan menu Video Permainan Kecerdasan Gerak yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Video Permainan Kecerdasan Gerak  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Video Permainan Kecerdasan Interpersonal

Deskripsi: Pilihan menu Video Permainan Kecerdasan Interpersonal yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna  
Ke : Proses Video Permainan Kecerdasan Interpersonal

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Video Permainan Kecerdasan Interpersonal

Deskripsi: Tampilan menu Video Permainan Kecerdasan Interpersonal yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Video Permainan Kecerdasan  
Interpersonal

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Dunia Bersama

Deskripsi: Pilihan menu Dunia Bersama yang dipilih  
pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Dunia Bersama

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Dunia Bersama

Deskripsi: Tampilan menu Dunia Bersama yang  
dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Dunia Bersama

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Tebak Nama

Deskripsi: Pilihan menu Permainan Tebak Nama yang  
dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Tebak Nama

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Tebak Nama

Deskripsi: Tampilan menu Tebak Nama yang dipilih  
pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Tebak Nama

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Temukan Warnamu  
Deskripsi: Pilihan menu Permainan Temukan Warnamu yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Temukan Warnamu  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Temukan Warnamu  
Deskripsi: Tampilan menu Temukan Warnamu yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Proses Temukan Warnamu  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Berhitung Yuk  
Deskripsi: Pilihan menu Permainan Berhitung Yuk yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Berhitung Yuk  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Berhitung Yuk  
Deskripsi: Tampilan menu Permainan Berhitung Yuk yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Proses Berhitung Yuk  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Selamatkan Aku  
Deskripsi: Pilihan menu Selamatkan Aku yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Pengguna  
Ke : Proses Selamatkan Aku  
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Selamatkan Aku  
Deskripsi: Tampilan menu Selamatkan Aku yang dipilih pengguna untuk ditampilkan  
Dari : Proses Selamatkan Aku  
Ke : Pengguna  
Struktur Data: .dir

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (Aplikasi KAB)

untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Monica Renda Desianti / 4739

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL- KAB		1/45
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-KAB	1 / 45
----------------------------------	----------	--------

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

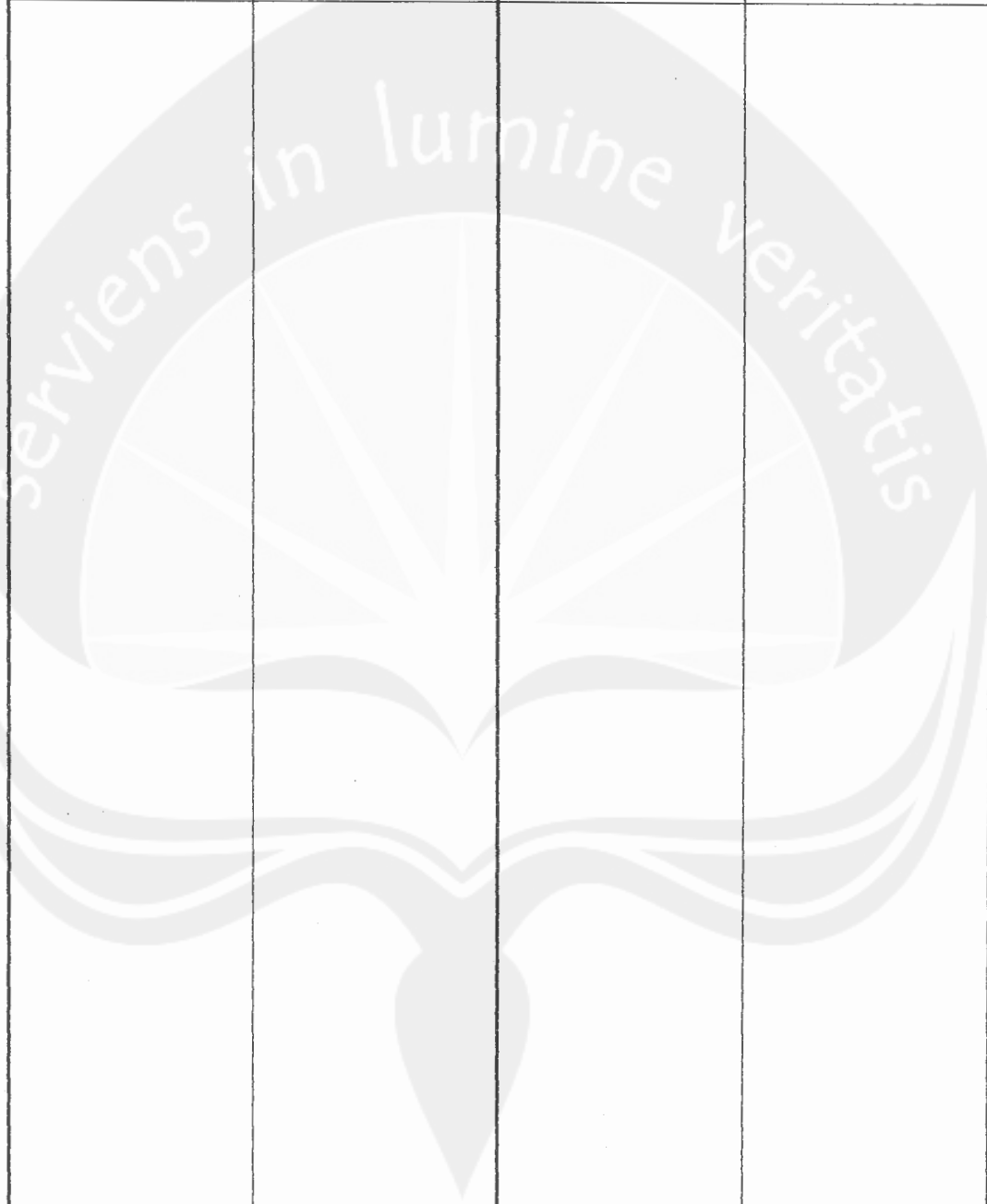
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
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

I	Pendahuluan.....	7
I.1	Tujuan .....	7
I.2	Ruang Lingkup .....	7
I.3	Definisi dan Akronim .....	8
I.4	Referensi .....	8
II	Dekomposisi Modul.....	9
II.1	Rancangan Arsitektur .....	9
III	Perancangan Antarmuka dan Fungsional.....	10
III.1	Antarmuka Judul Aplikasi KAB .....	11
III.2	Antarmuka Halaman Awal Aplikasi KAB .....	11
III.2.1	Deskripsi Tombol Panduan Program .....	11
III.2.2	Deskripsi Tombol Menu Utama.....	12
III.2.3	Deskripsi Tombol Keluar.....	12
III.3	Antarmuka Halaman Panduan Program .....	13
III.3.1	Deskripsi Tombol Sebelumnya.....	13
III.3.2	Deskripsi Tombol Keluar.....	13
III.4	Antarmuka Menu Utama .....	14
III.4.1	Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua.....	15
III.4.2	Deskripsi Tombol Dunia Bersama.....	15
III.4.3	Deskripsi Tombol Keluar.....	15
III.5	Antarmuka Halaman Dunia Bersama .....	16
III.5.1	Deskripsi Tombol Menu Utama.....	16
III.5.2	Deskripsi Tombol Tebak Nama.....	17
III.5.3	Deskripsi Tombol Temukan Warnamu.....	17
III.5.4	Deskripsi Tombol Berhitung Yuk.....	17
III.5.5	Deskripsi Tombol Selamatkan Aku.....	18
III.5.6	Deskripsi Tombol keluar.....	18
III.6	Antarmuka Halaman Permainan Tebak Nama .....	18
III.6.1	Deskripsi Tombol Mulai.....	19
III.6.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan.....	19
III.6.3	Deskripsi Tombol Keluar.....	19
III.7	Antarmuka Halaman Permainan Temukan Warnamu .....	20
III.7.1	Deskripsi Tombol Mulai.....	20
III.7.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan.....	20
III.7.3	Deskripsi Tombol Keluar.....	21
III.8	Antarmuka Halaman Permainan Berhitung Yuk .....	21
III.8.1	Deskripsi Tombol Mulai.....	21
III.8.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan.....	22
III.8.3	Deskripsi Tombol Keluar.....	22
III.9	Antarmuka Halaman Permainan Selamatkan Aku .....	23
III.9.1	Deskripsi Tombol Mulai.....	23
III.9.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan.....	24
III.9.3	Deskripsi Tombol Keluar.....	24
III.10	Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Tebak Nama .....	25
III.10.1	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	25
III.10.2	Deskripsi Tombol Keluar .....	26
III.11	Antarmuka Halaman Berhasil .....	26
III.11.1	Deskripsi Tombol Mulai .....	27
III.11.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	27
III.11.3	Deskripsi Tombol Keluar .....	27
III.12	Antarmuka Halaman Kalah .....	28
III.12.1	Deskripsi Tombol Mulai .....	28
III.12.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	29
III.12.3	Deskripsi Tombol Keluar .....	29

III.13	Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Temukan Warnamu .	30
III.13.1	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	30
III.13.2	Deskripsi Tombol Keluar .....	31
III.14	Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Berhitung Yuk ...	31
III.14.1	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	32
III.14.2	Deskripsi Tombol Keluar .....	32
III.15	Antarmuka Halaman Berhasil Bermain Selamatkan Aku ....	33
III.15.1	Deskripsi Tombol Mulai .....	33
III.15.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	33
III.15.3	Deskripsi Tombol Keluar .....	34
III.16	Antarmuka Halaman Kalah Bermain Selamatkan Aku .....	34
III.16.1	Deskripsi Tombol Mulai .....	35
III.16.2	Deskripsi Tombol Menu Permainan .....	35
III.16.3	Deskripsi Tombol Keluar .....	35
III.17	Antarmuka Menu Dunia Orang Tua .....	36
III.17.1	Deskripsi Tombol Keluar .....	36
III.17.2	Deskripsi Tombol Menu Utama .....	36
III.17.3	Deskripsi Tombol Tentang Program .....	37
III.17.4	Deskripsi Tombol Tutorial .....	37
III.17.5	Deskripsi Tombol Taktik Biosmart .....	37
III.17.6	Deskripsi Tombol Video Permainan .....	37
III.18	Antarmuka Halaman Tentang Program .....	38
III.18.1	Deskripsi Tombol Keluar .....	38
III.18.2	Deskripsi Tombol Menu Utama .....	38
III.18.3	Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua .....	39
III.18.4	Deskripsi Tombol Tutorial .....	39
III.18.5	Deskripsi Tombol Taktik Biosmart .....	39
III.18.6	Deskripsi Tombol Video Permainan .....	39
III.19	Antarmuka Halaman Tutorial .....	40
III.19.1	Deskripsi Tombol Keluar .....	40
III.19.2	Deskripsi Tombol Menu Utama .....	40
III.19.3	Deskripsi Tombol Tentang Program .....	41
III.19.4	Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua .....	41
III.19.5	Deskripsi Tombol Taktik Biosmart .....	41
III.19.6	Deskripsi Tombol Video Permainan .....	41
III.20	Antarmuka Halaman Taktik Biosmart .....	42
III.20.1	Deskripsi Tombol Keluar .....	42
III.20.2	Deskripsi Tombol Menu Utama .....	42
III.20.3	Deskripsi Tombol Tentang Program .....	43
III.20.4	Deskripsi Tombol Tutorial .....	43
III.20.5	Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua .....	43
III.20.6	Deskripsi Tombol Video Permainan .....	43
III.21	Antarmuka Halaman Video Permainan .....	44
III.21.1	Deskripsi Tombol Keluar .....	44
III.21.2	Deskripsi Tombol Menu Utama .....	44
III.21.3	Deskripsi Tombol Tentang Program .....	45
III.21.4	Deskripsi Tombol Tutorial .....	45
III.21.5	Deskripsi Tombol Taktik Biosmart .....	45
III.21.6	Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua .....	45

## Daftar Gambar

Gambar II.1	Rancangan Arsitektur Aplikasi KAB.....	9
Gambar III.1	Antarmuka judul Aplikasi KAB.....	10
Gambar III.2	Antarmuka Halaman Awal Aplikasi KAB.....	11
Gambar III.3	Antarmuka Halaman Panduan Program.....	13
Gambar III.4	Antarmuka Halaman Menu Utama.....	14
Gambar III.5	Antarmuka Halaman Dunia Bersama.....	16
Gambar III.6	Antarmuka Halaman Tebak Nama.....	18
Gambar III.7	Antarmuka Halaman Temukan Warnamu.....	20
Gambar III.8	Antarmuka Halaman Berhitung Yuk.....	21
Gambar III.9	Antarmuka Halaman Selamatkan Aku.....	23
Gambar III.10	Antarmuka Halaman Tebak Nama.....	25
Gambar III.11	Antarmuka Halaman Berhasil.....	26
Gambar III.12	Antarmuka Halaman Kalah.....	28
Gambar III.13	Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Temukan Warnamu .....	30
Gambar III.14	Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Berhitung Yuk .....	31
Gambar III.15	Antarmuka Halaman Berhasil Bermain Selamatkan Aku .....	33
Gambar III.16	Antarmuka Halaman Kalah Bermain Selamatkan Aku .....	34
Gambar III.17	Antarmuka Halaman Menu Dunia Orang Tua.....	36
Gambar III.18	Antarmuka Halaman Menu Tentang Program.....	38
Gambar III.19	Antarmuka Halaman Menu Tutorial.....	40
Gambar III.20	Antarmuka Halaman Taktik Biosmart.....	42
Gambar III.21	Antarmuka Halaman Video Permainan.....	44

## **I Pendahuluan**

### **I.1 Tujuan**

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

### **I.2 Ruang Lingkup**

Perangkat Lunak KAB dikembangkan dengan tujuan:

1. Menampilkan pengaplikasian terhadap pengembangan kecerdikan anak dengan taktik Biosmart.
2. Menampilkan panduan program bagi pengguna yang berisi informasi KAB sebelum pengguna masuk ke halaman utama.
3. Menampilkan informasi mengenai kecerdikan anak Biosmart berupa tutorial dalam KAB.
4. Menampilkan permainan yang mengasah kecerdikan dan kecerdasan anak.
5. Memberikan informasi permainan murah meriah berupa video yang dapat dilakukan orang tua dan anak di rumah.
6. Menampilkan halaman utama KAB
7. Menampilkan informasi tentang KAB.

### I.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga <i>Software Design Description</i> (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
KAB	Perangkat lunak untuk menampilkan Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (Aplikasi KAB) yang merupakan perangkat lunak pengembangan kecerdikan anak dengan taktik biosmart berbasis multimedia.

### I.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

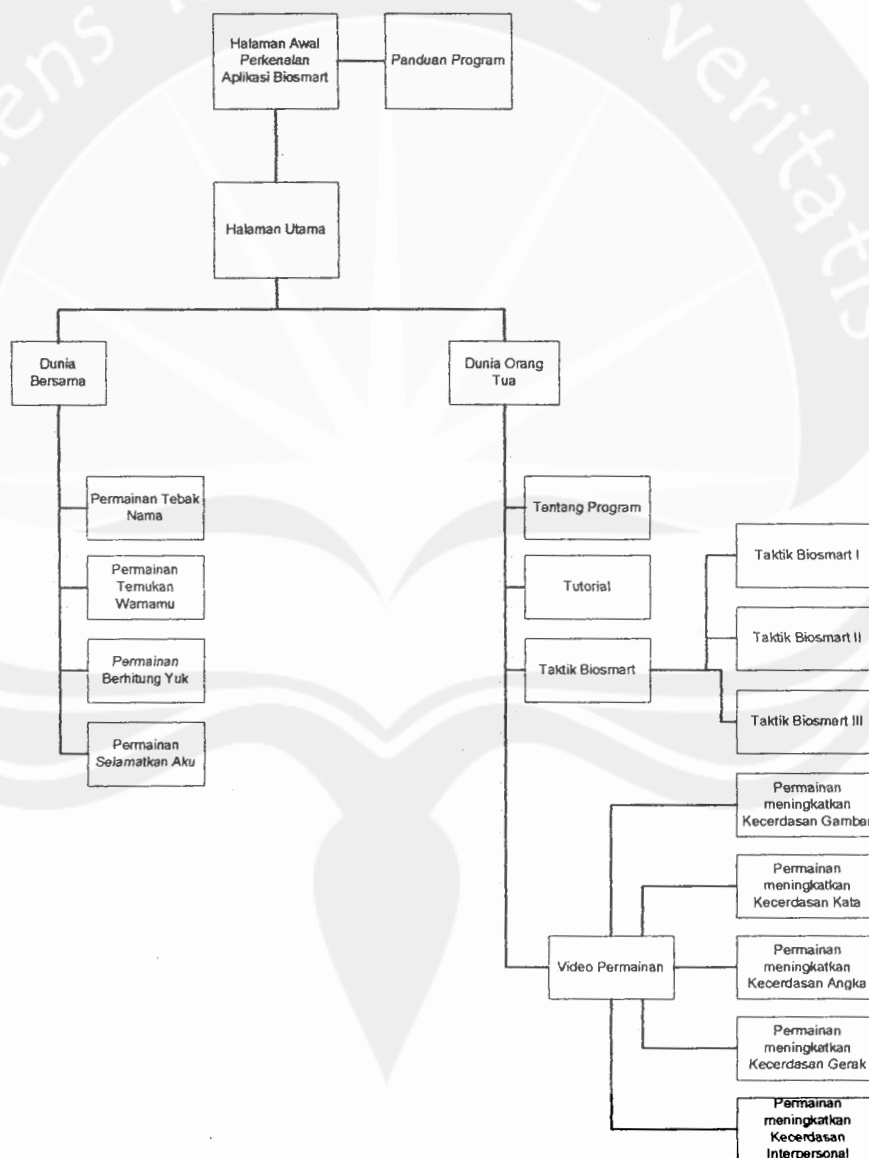
Monica Renda Desianti, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.

## II. Dekomposisi Modul

### II.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan Arsitektur aplikasi KAB merupakan rancangan arsitektur bagi pengguna.

Rancangan arsitektur aplikasi KAB dapat dilihat pada gambar II.1 dibawah ini:



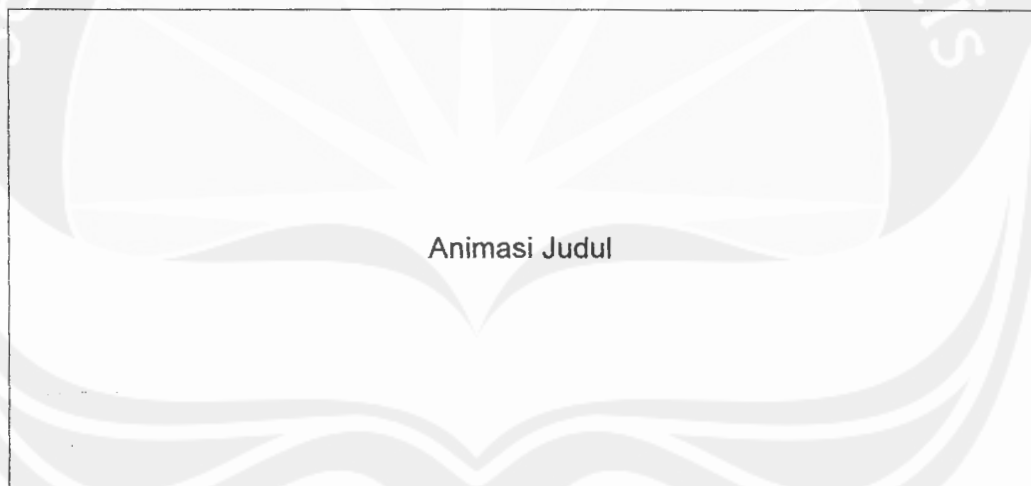
Gambar II.1. Rancangan Arsitektur Aplikasi KAB

### **III. Perancangan Antarmuka dan Fungsional**

Perancangan antarmuka adalah gambaran rancangan antarmuka yang akan dibuat. Berikut akan ditampilkan rancangan antarmuka untuk beberapa halaman yang ada dalam aplikasi KAB.

#### **III.1 Antarmuka Judul Aplikasi KAB**

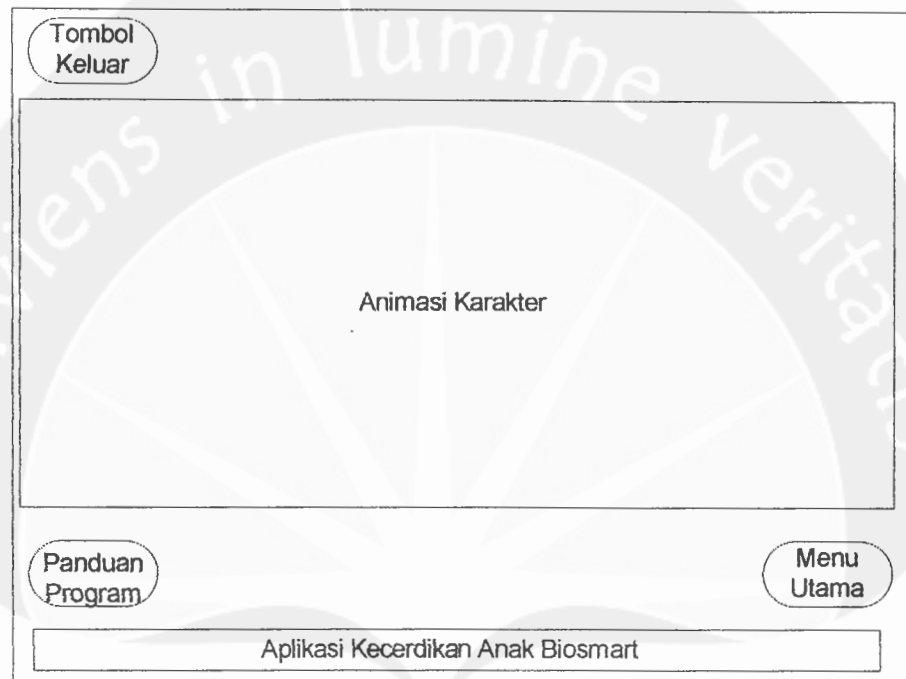
Antarmuka Judul Aplikasi KAB merupakan halaman judul dari aplikasi KAB ketika pengguna masuk ke aplikasi KAB. Perancangan antarmuka Judul Perkenalan KAB dapat dilihat pada gambar III.1 dibawah ini:



Gambar III.1. Antarmuka Judul Aplikasi KAB

### III.2 Antarmuka Halaman Awal Aplikasi KAB

Antarmuka Halaman Awal Aplikasi KAB merupakan halaman perkenalan dari aplikasi KAB. Perancangan antarmuka Halaman Awal Aplikasi KAB dapat dilihat pada gambar III.2 dibawah ini:



Gambar III.2. Antarmuka Halaman Awal Aplikasi KAB

#### III.2.1 Deskripsi Tombol Panduan Program

Tombol Panduan Program merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan halaman antarmuka Panduan Program.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Panduan Program"

End

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-KAB	11/ 45
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		



### **III.2.2 Deskripsi Tombol Menu Utama**

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan Menu Utama.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Utama "

End

### **III.2.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

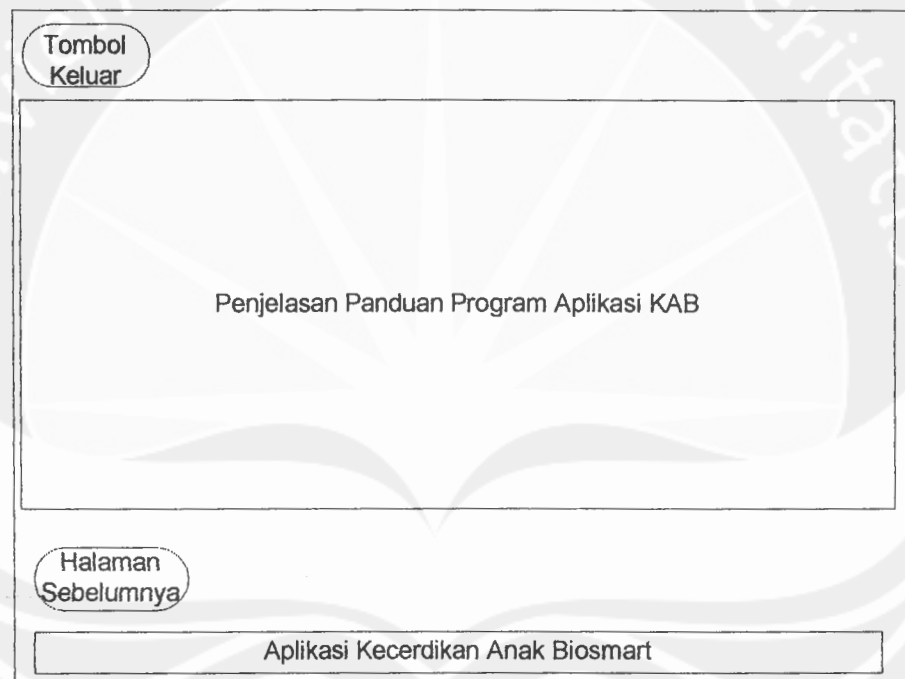
On mouseUp me

halt

end

### III.3 Antarmuka Halaman Panduan Program

Antarmuka Halaman Panduan Program menampilkan informasi aplikasi KAB sebelum pengguna masuk ke menu utama. Diharapkan pengguna mendapatkan gambaran mengenai aplikasi KAB. Perancangan antarmuka Halaman Panduan Program dapat dilihat pada gambar III.3 dibawah ini:



Gambar III.3. Antarmuka Halaman Panduan Program

#### III.3.1 Deskripsi Tombol Halaman Sebelumnya

Tombol Halaman Sebelumnya merupakan tombol untuk menampilkan halaman Awal.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Halaman Awal "

End

### III.3.2 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

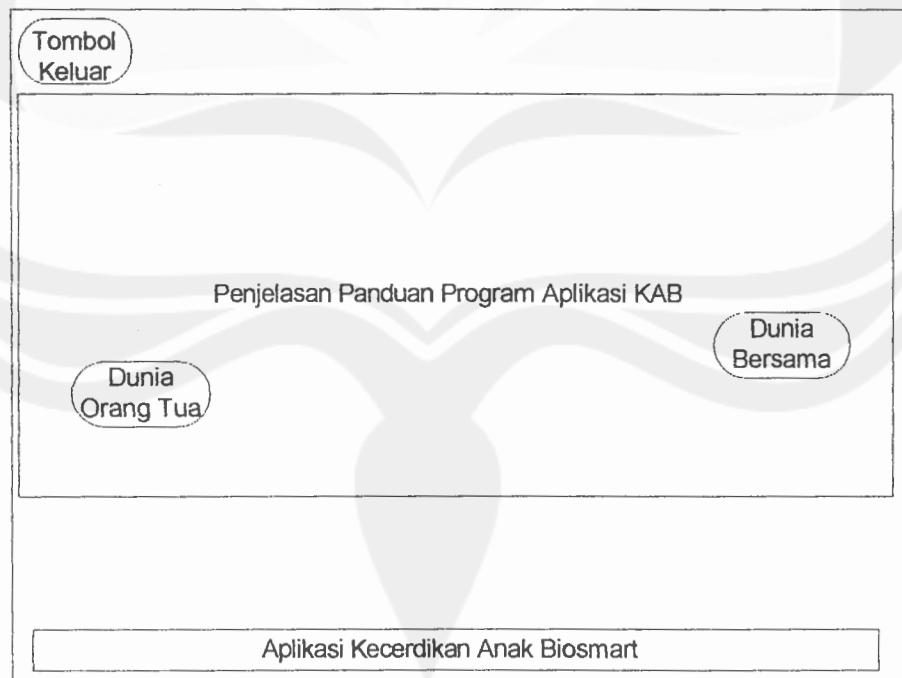
On mouseUp me

    halt

end

### III.4 Antarmuka Menu Utama

Antarmuka Menu Utama merupakan menu utama dari Aplikasi KAB. Perancangan antarmuka menu Utama dapat dilihat pada gambar III.4 dibawah ini:



Gambar III.4. Antarmuka Halaman Menu Utama

#### **III.4.1 Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua**

Tombol Dunia Orang Tua merupakan tombol yang ditujukan bagi orang tua menuju ke halaman Dunia Orang Tua.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Dunia Orang Tua "

End

#### **III.4.2 Deskripsi Tombol Dunia Bersama**

Tombol Dunia Bersama merupakan tombol yang ditujukan bagi anak, berisi 4 permainan yang memerlukan bimbingan dari orang tua menuju ke halaman Dunia Bersama.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Dunia Bersama "

End

#### **III.4.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

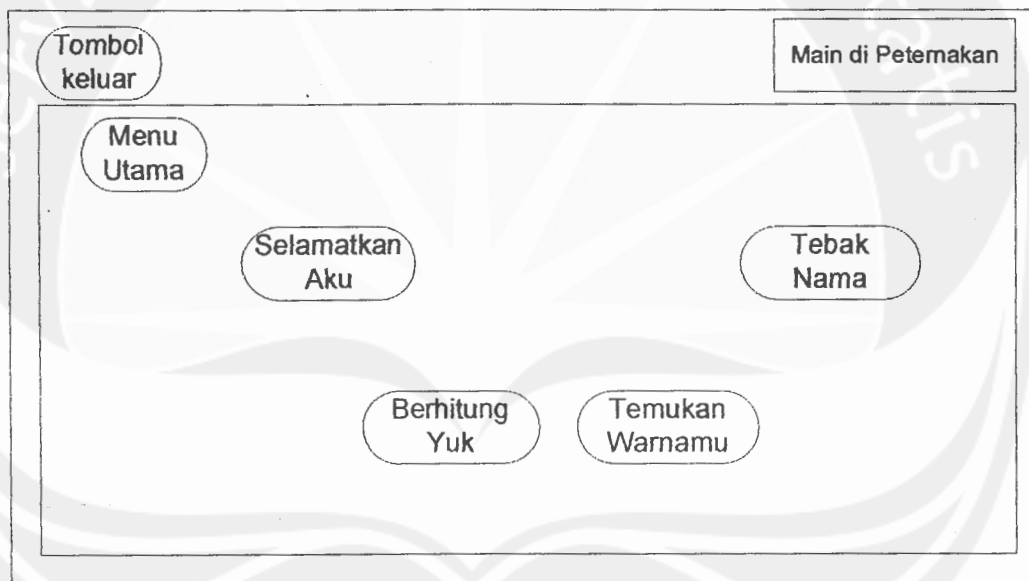
On mouseUp me

halt

end

### III.5 Antarmuka Halaman Dunia Bersama

Antarmuka Halaman Dunia Bersama merupakan halaman permainan yang ditujukan bagi anak umur 5 tahun kebawah. Permainan ini membutuhkan pendampingan dari orang tua. Menu Dunia Bersama memiliki 4 pilihan permainan yaitu Tebak Nama, Temukan Warnamu, Berhitung Yuk dan Selamatkan aku. Perancangan antarmuka Halaman Dunia Bersama dapat dilihat pada gambar III.5 dibawah ini:



Gambar III.5. Antarmuka Halaman Dunia Bersama

#### III.5.1 Deskripsi Tombol Menu Utama

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Menu Utama.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Utama "

End

### **III.5.2 Deskripsi Tombol Tebak Nama**

Tombol Tebak Nama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman permainan Tebak Nama.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Tebak Nama "

End

### **III.5.3 Deskripsi Tombol Temukan Warnamu**

Tombol Temukan Warnamu merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman permainan Temukan Warnamu.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Temukan Warnamu "

End

### **III.5.4 Deskripsi Tombol Berhitung Yuk**

Tombol Berhitung Yuk merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman permainan Berhitung Yuk.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Berhitung Yuk "

End

### III.5.5 Deskripsi Tombol Selamatkan Aku

Tombol Selamatkan Aku merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman permainan Selamatkan Aku.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Selamatkan Aku"

End

### III.5.6 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

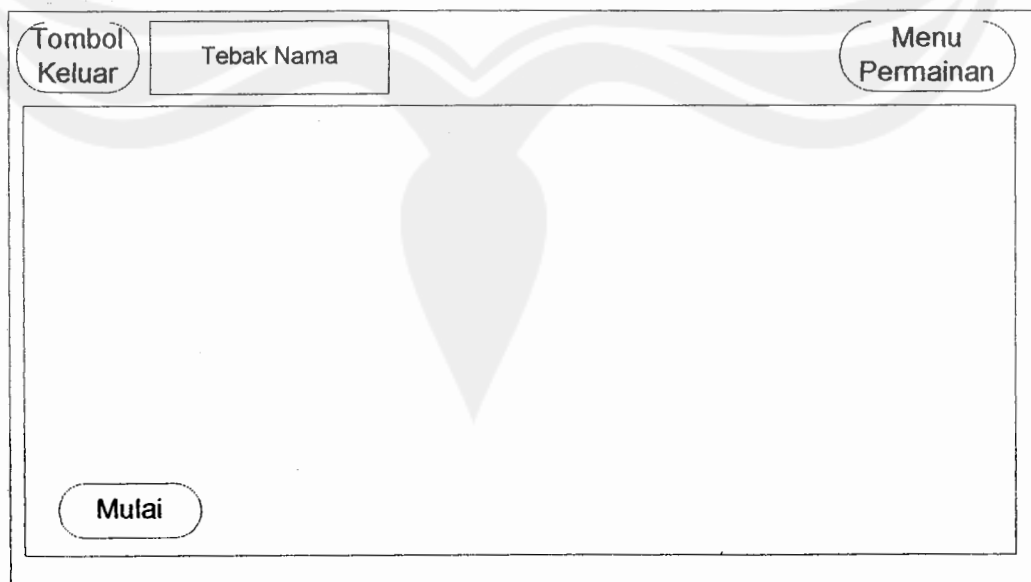
On mouseUp me

halt

end

### III.6 Antarmuka Halaman Permainan Tebak Nama

Perancangan antarmuka halaman permainan tebak nama dapat dilihat pada gambar III.6 dibawah ini:



Gambar III.6. Antarmuka Halaman Permainan Tebak Nama

### **III.6.1 Deskripsi Tombol Mulai**

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman soal permainan tebak nama.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Soal Tebak Nama "

End

### **III.6.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.6.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

On mouseUp me

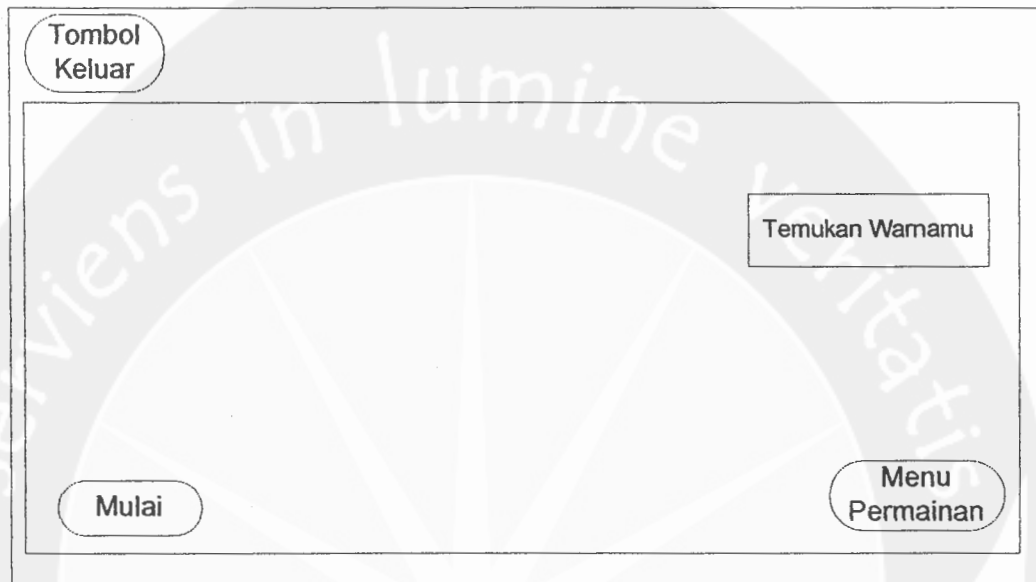
halt

end



### III.7 Antarmuka Halaman Permainan Temukan Warnamu

Perancangan antarmuka halaman permainan temukan warnamu dapat dilihat pada gambar III.7 dibawah ini:



Gambar III.7. Antarmuka Halaman Permainan Temukan Warnamu

#### III.7.1 Deskripsi Tombol Mulai

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Soal Temukan Warnamu.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Soal Temukan Warnamu "

End

#### III.7.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### III.7.3 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

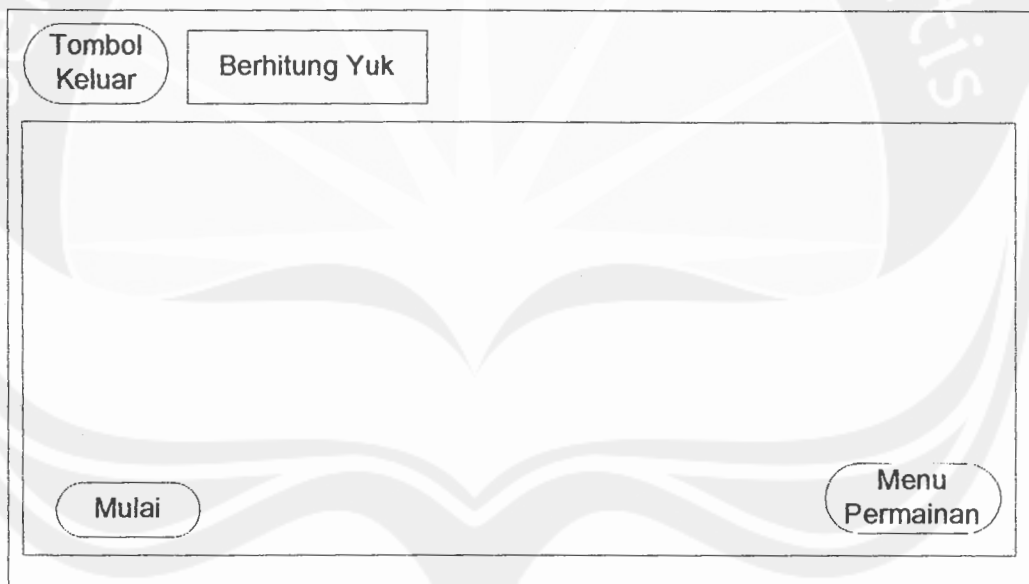
On mouseUp me

halt

end

### III.8 Antarmuka Halaman Permainan Berhitung Yuk

Perancangan antarmuka halaman permainan berhitung yuk dapat dilihat pada gambar III.8 dibawah ini:



Gambar III.8. Antarmuka Halaman Permainan Berhitung Yuk

#### III.8.1 Deskripsi Tombol Mulai

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Soal Berhitung Yuk.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Soal Berhitung Yuk "

End

### **III.8.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.8.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

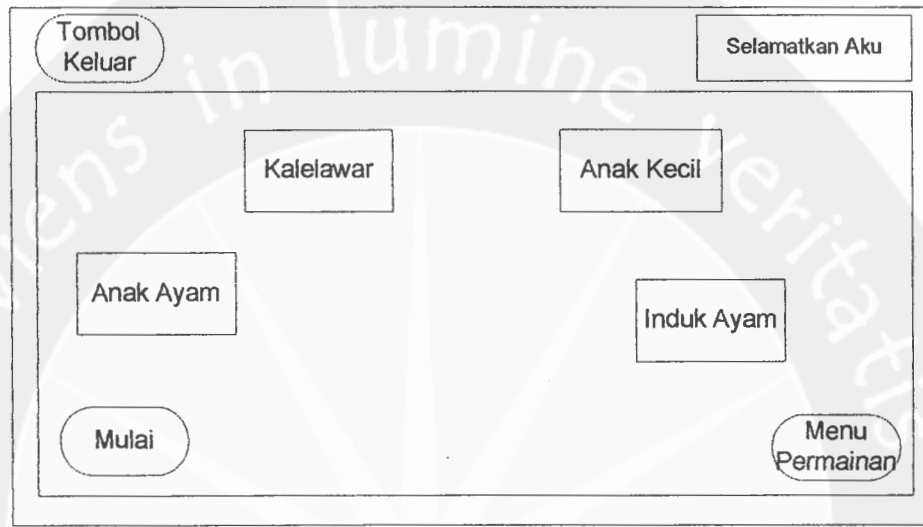
On mouseUp me

halt

end

### III.9 Antarmuka Halaman Permainan Selamatkan Aku

Perancangan antarmuka halaman permainan selamatkan aku dapat dilihat pada gambar III.9 dibawah ini:



Gambar III.9 Antarmuka Halaman Permainan Selamatkan Aku

#### III.9.1 Deskripsi Tombol Mulai

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Bermain Selamatkan Aku.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Bermain Selamatkan Aku "

End

### **III.9.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.9.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

On mouseUp me

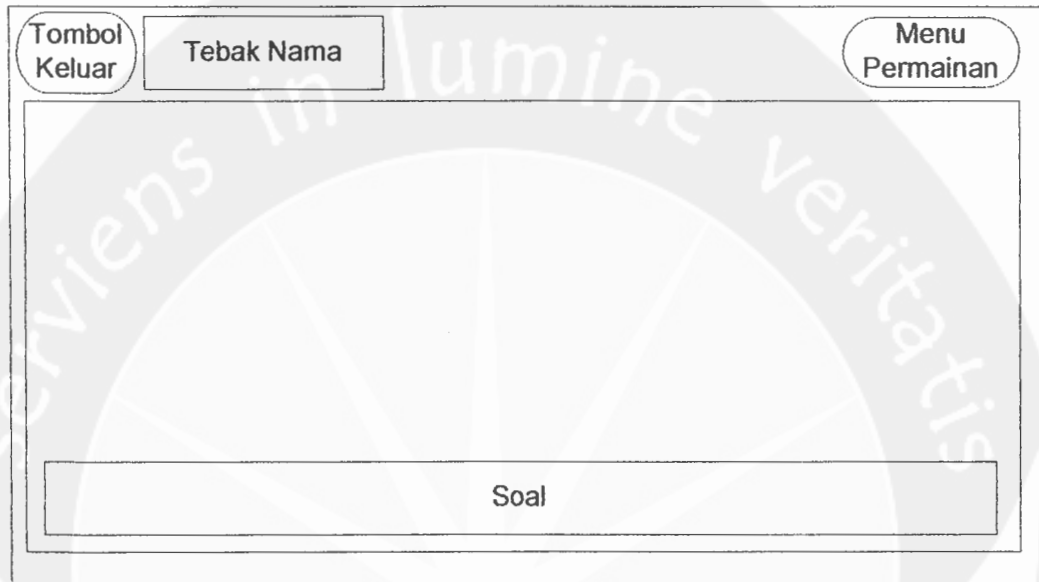
halt

end

### III.10 Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain

#### Tebak Nama

Perancangan antarmuka halaman Pertanyaan Bermain Tebak Nama dapat dilihat pada gambar III.10 dibawah ini:



Gambar III.10. Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Tebak Nama

#### III.10.1 Deskripsi Tombol Menu Permainan

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### III.10.2 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

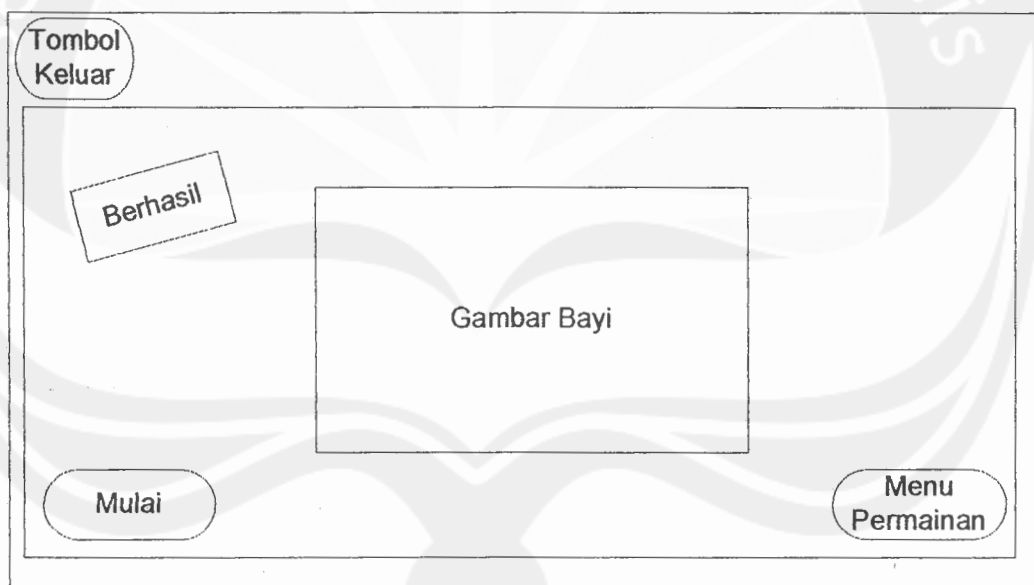
On mouseUp me

halt

end

### III.11 Antarmuka Halaman Berhasil

Perancangan antarmuka halaman Berhasil dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini:



Gambar III.11. Antarmuka Halaman Berhasil Bermain Tebak Nama, Temukan Warnamu dan Selamatkan Aku

### **III.11.1 Deskripsi Tombol Mulai**

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Bermain kembali.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Bermain"

End

### **III.11.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.11.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

On mouseUp me

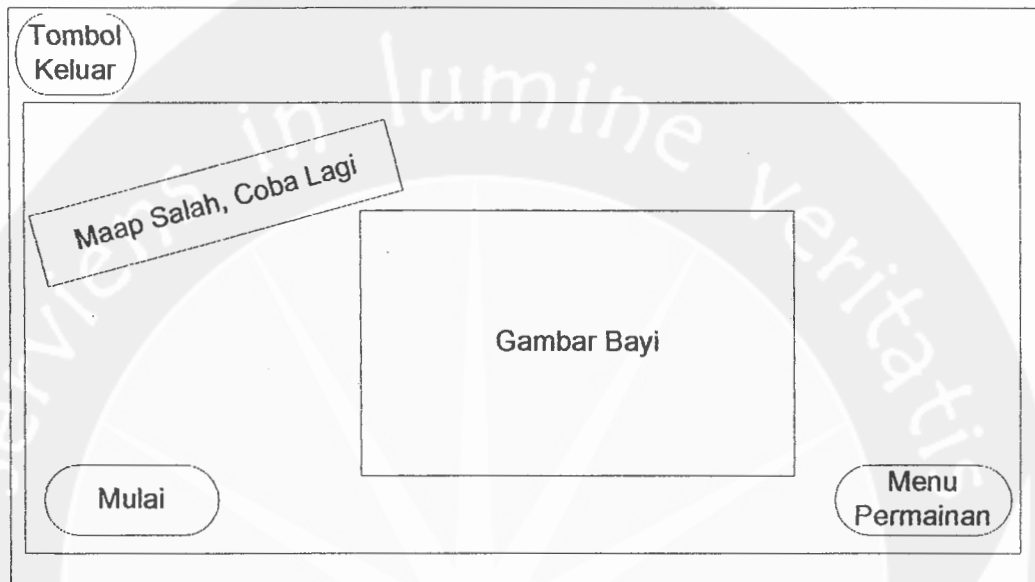
halt

end



### III.12 Antarmuka Halaman Kalah

Perancangan antarmuka halaman kalah dapat dilihat pada gambar III.12 dibawah ini:



Gambar III.12. Antarmuka Halaman Kalah Bermain Tebak Nama, Temukan Warnamu dan Selamatkan Aku

#### III.12.1 Deskripsi Tombol Mulai

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman bermain kembali.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Bermain"

End

### **III.12.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.12.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

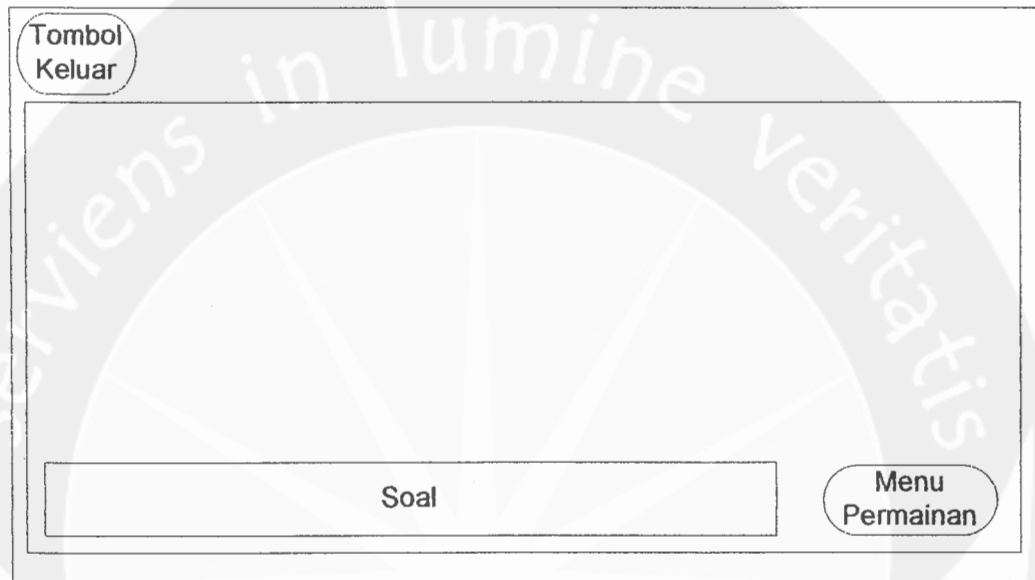
On mouseUp me

halt

end

### III.13 Halaman Pertanyaan Bermain Temukan Warnamu

Perancangan antarmuka halaman pertanyaan bermain temukan warnamu dapat dilihat pada gambar III.13 dibawah ini:



Gambar III.13. Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Temukan Warnamu

#### III.13.1 Deskripsi Tombol Menu Permainan

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### III.13.2 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

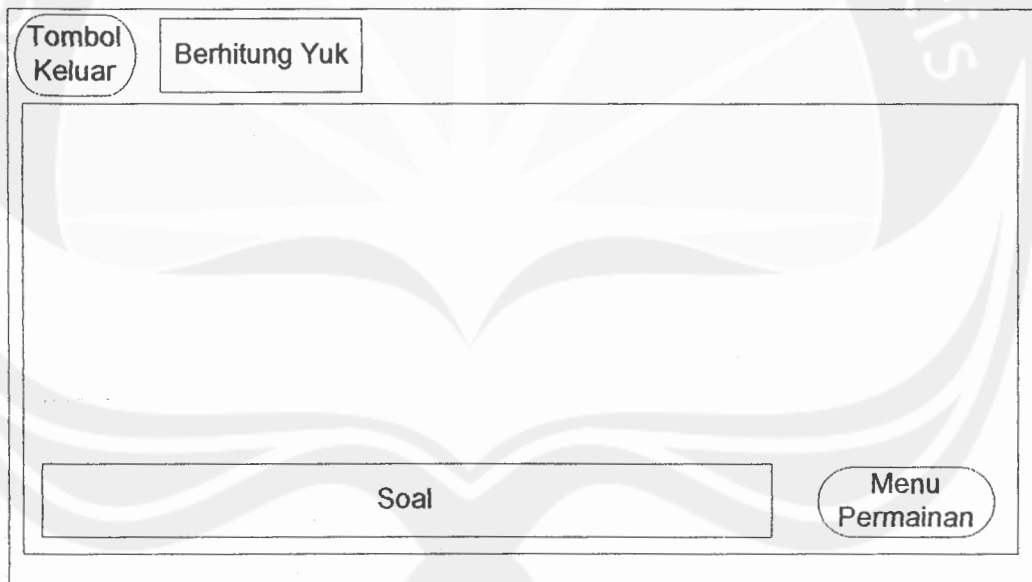
```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

### III.14 Halaman Pertanyaan Bermain Berhitung Yuk

Perancangan antarmuka halaman pertanyaan bermain berhitung yuk dapat dilihat pada gambar III.14 dibawah ini:



Gambar III.14. Antarmuka Halaman Pertanyaan Bermain Berhitung Yuk

### **III.14.1 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.14.2 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

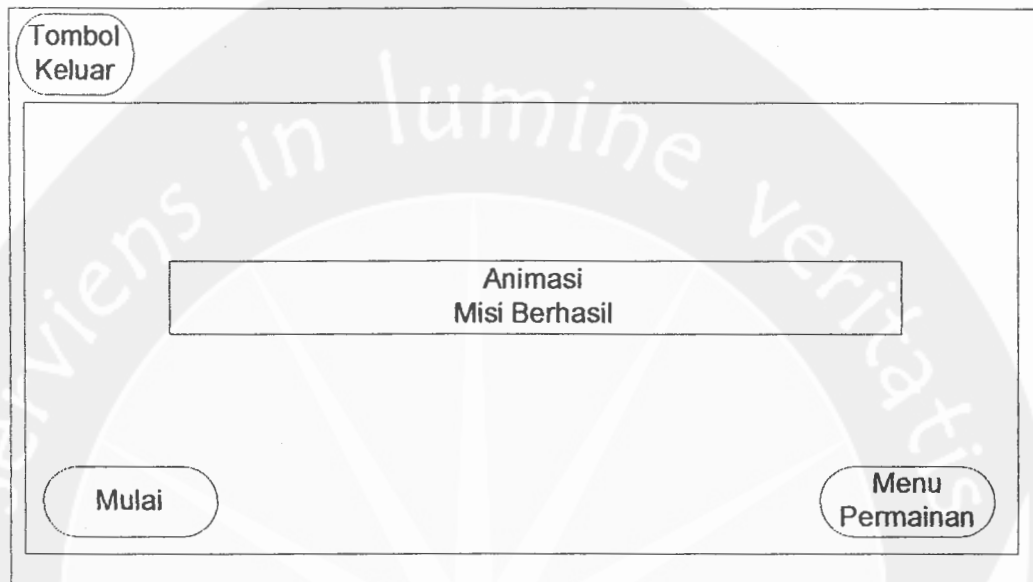
On mouseUp me

halt

end

### III.15 Halaman Berhasil Bermain Selamatkan Aku

Perancangan antarmuka halaman berhasil bermain selamatkan aku dapat dilihat pada gambar III.15 dibawah ini:



Gambar III.15. Antarmuka Halaman Berhasil Bermain Selamatkan Aku

#### III.15.1 Deskripsi Tombol Mulai

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman bermain kembali.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Bermain"

End

#### III.15.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### III.15.3 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

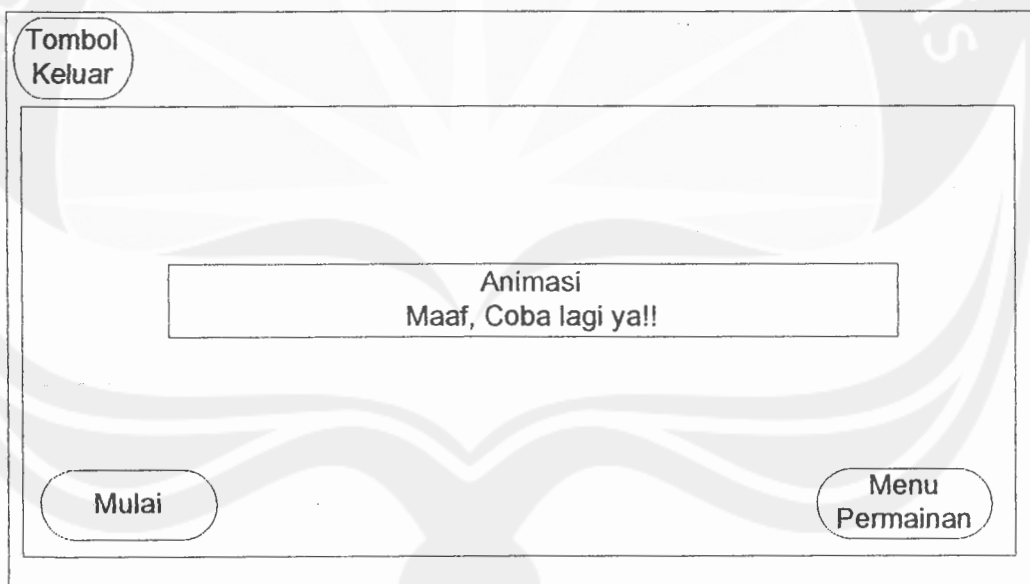
```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

### III.16 Halaman Kalah Bermain Selamatkan Aku

Perancangan antarmuka halaman kalah bermain selamatkan aku dapat dilihat pada gambar III.16 dibawah ini:



Gambar III.16. Antarmuka Halaman Kalah Bermain Selamatkan Aku

### **III.16.1 Deskripsi Tombol Mulai**

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman bermain kembali.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Bermain"

End

### **III.16.2 Deskripsi Tombol Menu Permainan**

Tombol Menu Permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Menu Permainan "

End

### **III.16.3 Deskripsi Tombol Keluar**

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

On mouseUp me

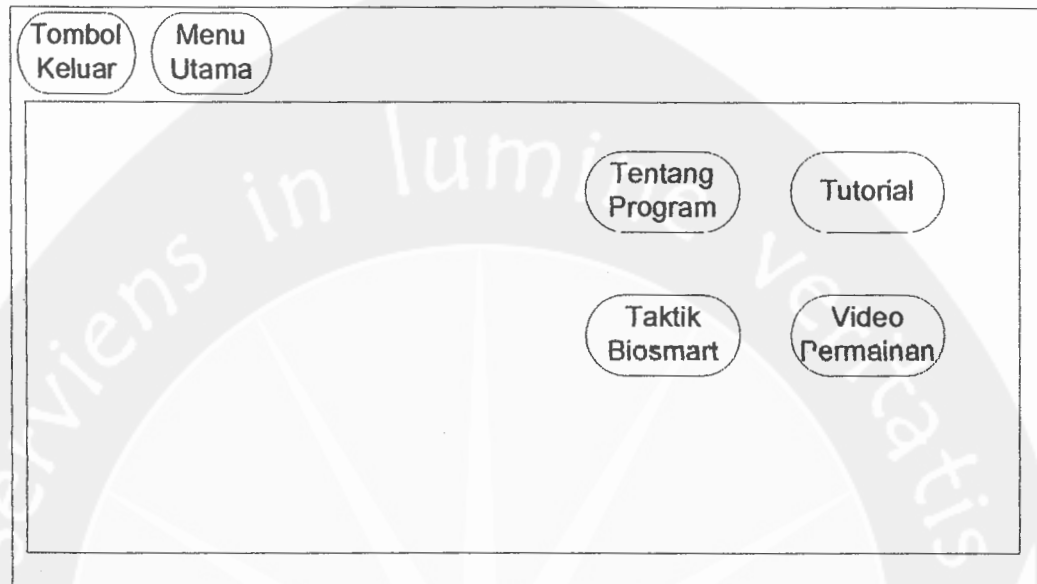
halt

end



### III.17 Halaman Menu Dunia Orang Tua

Perancangan antarmuka halaman menu dunia orang tua dapat dilihat pada gambar III.17 dibawah ini:



Gambar III.17. Antarmuka Halaman Menu Dunia Orang Tua

#### III.17.1 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

#### III.17.2 Deskripsi Tombol Menu Utama

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
On mouseUp
```

```
    Go to "Menu Utama"
```

```
End
```

### **III.17.3 Deskripsi Tombol Tentang Program**

Tombol Tentang Program merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tentang program.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tentang Program"

End

### **III.17.4 Deskripsi Tombol Tutorial**

Tombol Tutorial merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tutorial.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tutorial"

End

### **III.17.5 Deskripsi Tombol Taktik Biosmart**

Tombol Taktik Biosmart merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman taktik biosmart.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Taktik biosmart"

End

### **III.17.6 Deskripsi Tombol Video Permainan**

Tombol video permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman video permainan.

Secara prosedural :

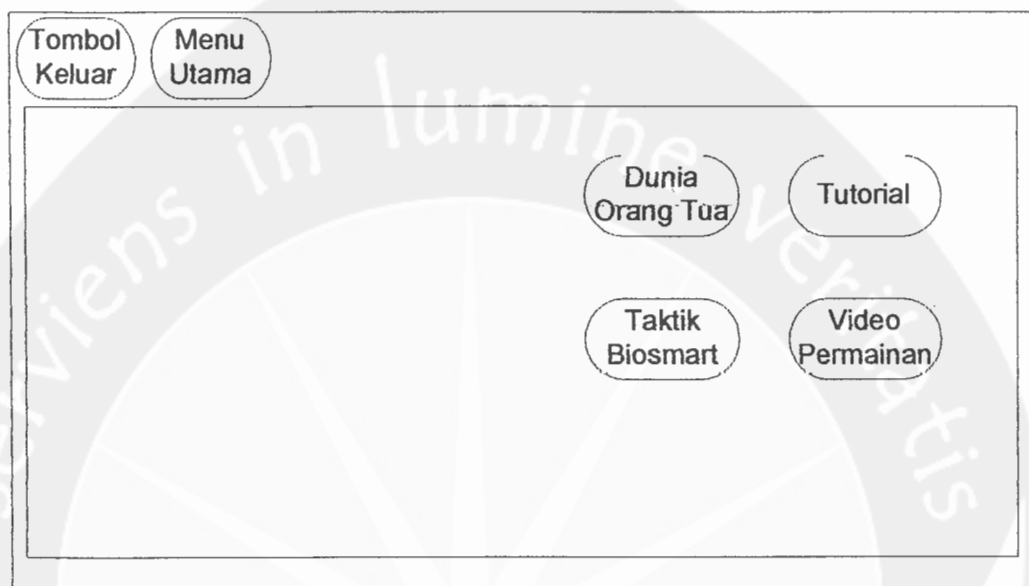
On mouseUp

Go to "Video Permainan"

End

### III.18 Halaman Tentang Program

Perancangan antarmuka halaman tentang program dapat dilihat pada gambar III.18 dibawah ini:



Gambar III.18. Antarmuka Halaman Tentang Program

#### III.18.1 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

#### III.18.2 Deskripsi Tombol Menu Utama

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
On mouseUp
```

```
    Go to "Menu Utama"
```

```
End
```

### **III.18.3 Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua**

Tombol Dunia Orang Tua merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman dunia orang tua.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Dunia Orang Tua"

End

### **III.18.4 Deskripsi Tombol Tutorial**

Tombol Tutorial merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tutorial.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tutorial"

End

### **III.18.5 Deskripsi Tombol Taktik Biosmart**

Tombol Taktik Biosmart merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman taktik biosmart.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Taktik biosmart"

End

### **III.18.6 Deskripsi Tombol Video Permainan**

Tombol video permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman video permainan.

Secara prosedural :

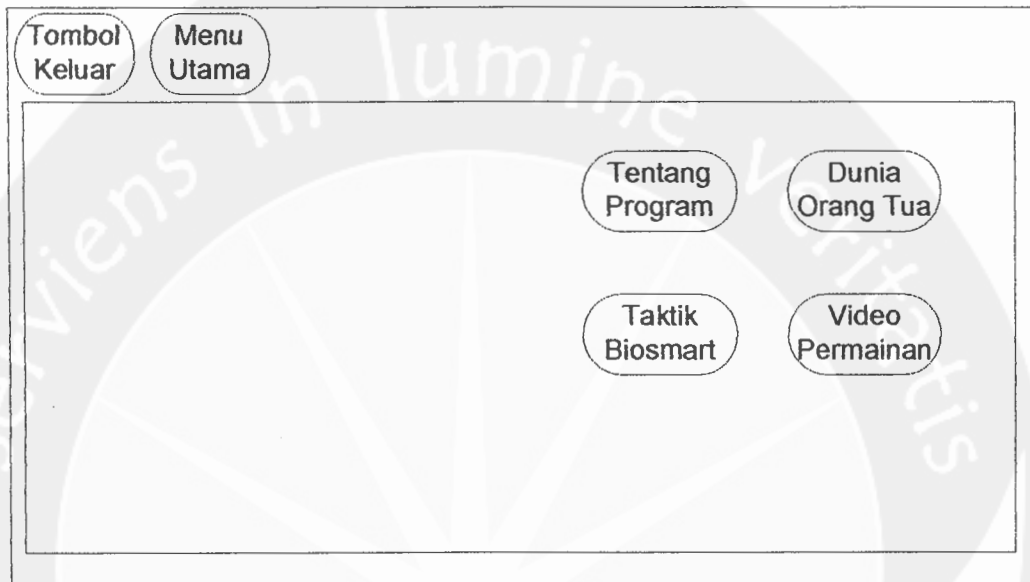
On mouseUp

Go to "Video Permainan"

End

### III.19 Halaman Tutorial

Perancangan antarmuka halaman tutorial dapat dilihat pada gambar III.19 dibawah ini:



Gambar III.19. Antarmuka Halaman Tutorial

#### III.19.1 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

#### III.19.2 Deskripsi Tombol Menu Utama

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
On mouseUp
```

```
    Go to "Menu Utama"
```

```
End
```

### **III.19.3 Deskripsi Tombol Tentang Program**

Tombol tentang program merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tentang program.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tentang Program"

End

### **III.19.4 Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua**

Tombol Dunia Orang Tua merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Dunia Orang Tua.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Dunia Orang Tua"

End

### **III.19.5 Deskripsi Tombol Taktik Biosmart**

Tombol Taktik Biosmart merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman taktik biosmart.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "taktik biosmart"

End

### **III.19.6 Deskripsi Tombol Video Permainan**

Tombol video permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman video permainan.

Secara prosedural :

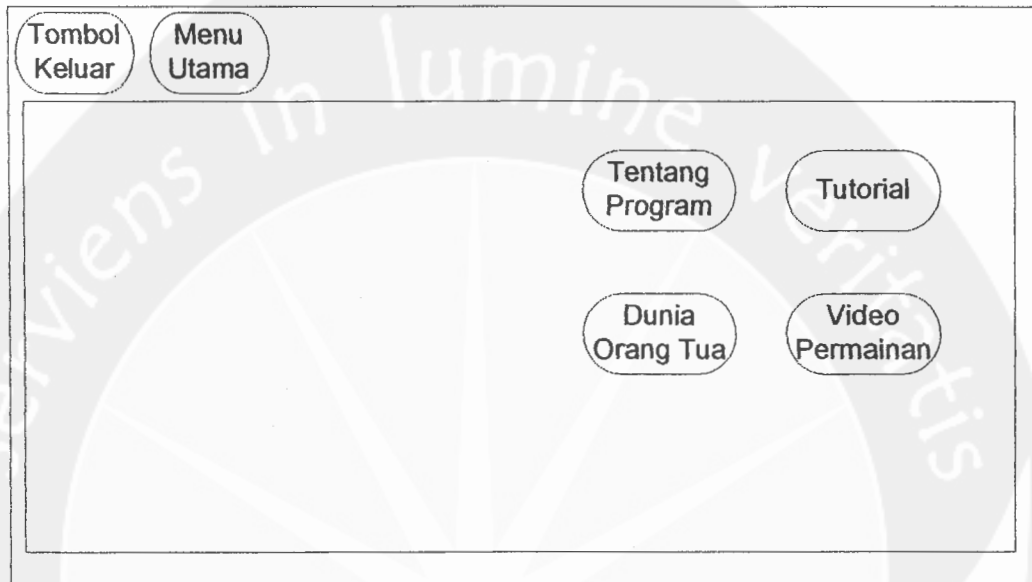
On mouseUp

Go to "Video Permainan"

End

### III.20 Halaman Taktik Biosmart

Perancangan antarmuka halaman Taktik Biosmart dapat dilihat pada gambar III.20 dibawah ini:



Gambar III.20. Antarmuka Halaman Taktik Biosmart

#### III.20.1 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

#### III.20.2 Deskripsi Tombol Menu Utama

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
On mouseUp
```

```
    Go to "Menu Utama"
```

```
End
```

### **III.20.3 Deskripsi Tombol Tentang Program**

Tombol tentang program merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tentang program.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tentang Program"

End

### **III.20.4 Deskripsi Tombol Tutorial**

Tombol tutorial merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tutorial.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tutorial"

End

### **III.20.5 Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua**

Tombol Dunia Orang Tua merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman dunia orang tua.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Dunia Orang Tua"

End

### **III.20.6 Deskripsi Tombol Video Permainan**

Tombol video permainan merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman video permainan.

Secara prosedural :

On mouseUp

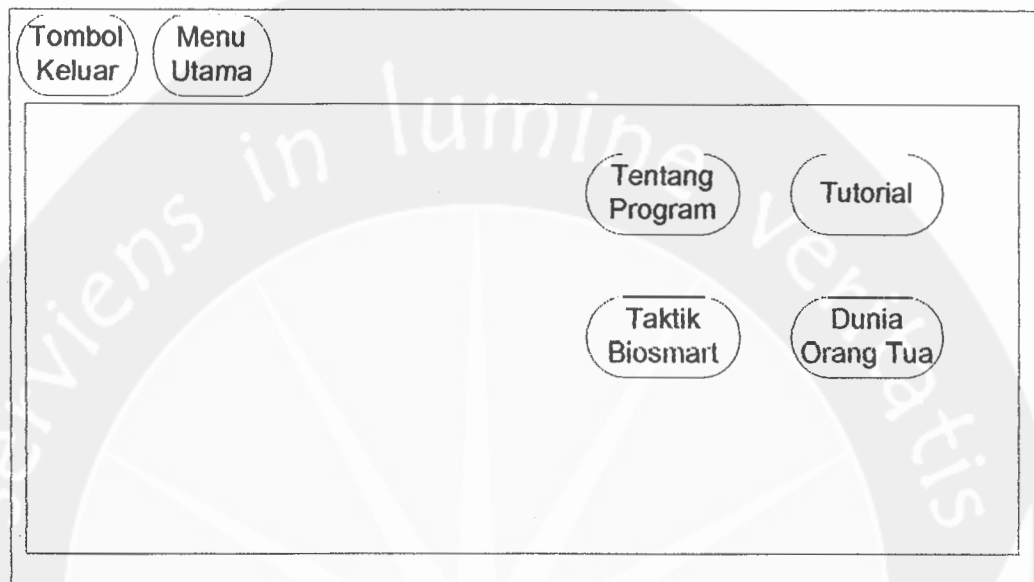
Go to "Video Permainan"

End



### III.21 Halaman Video Permainan

Perancangan antarmuka halaman video permainan dapat dilihat pada gambar III.21 dibawah ini:



Gambar III.21. Antarmuka Halaman Video Permainan

#### III.21.1 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari program KAB.

Secara prosedural :

```
On mouseUp me
```

```
    halt
```

```
end
```

#### III.21.2 Deskripsi Tombol Menu Utama

Tombol Menu Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama.

Secara prosedural :

```
On mouseUp
```

```
    Go to "Menu Utama"
```

```
End
```

### **III.21.3 Deskripsi Tombol Tentang Program**

Tombol tentang program merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tentang program.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tentang Program"

End

### **III.21.4 Deskripsi Tombol Tutorial**

Tombol tutorial merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman tutorial.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Tutorial"

End

### **III.21.5 Deskripsi Tombol Taktik Biosmart**

Tombol Taktik Biosmart merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman Taktik Biosmart.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to " Taktik Biosmart"

End

### **III.21.6 Deskripsi Tombol Dunia Orang Tua**

Tombol Dunia Orang Tua merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman dunia orang tua.

Secara prosedural :

On mouseUp

Go to "Dunia Orang Tua"

End

## PAPAN CERITA

Pengembangan Aplikasi Kecerdikan Anak  
dengan Taktik Biosmart Berbasis  
Multimedia

Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart  
(Aplikasi KAB)


untuk

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh :  
Monica Renda Desianti / TF 04739

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

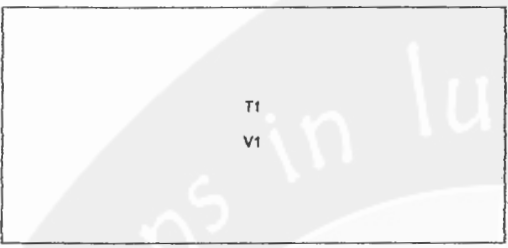
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	<b>PC-KAB</b>		1/16
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PC-KAB	1/16
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		

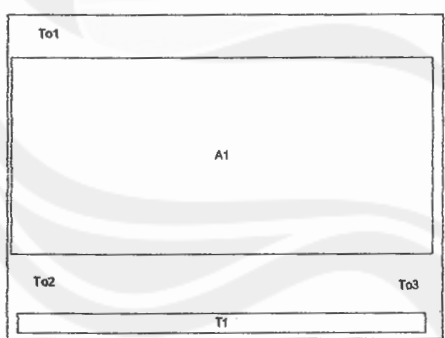
No papan cerita : PC(01)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Judul KAB	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks Anak Cerdik Biosmart V1 :Video judul KAB S1 :Suara Backsound	Langsung menuju ke halaman awal

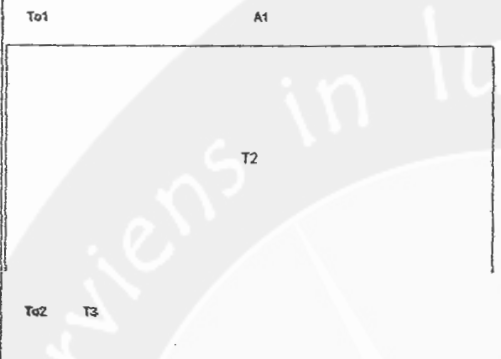
No papan cerita : PC(02)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Halaman Awal KAB	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	A1 :animasi perkenalan KAB T1 :Teks Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart To1 :Tombol Keluar To2 :Tombol Panduan Program To3 :Tombol Menu Utama S1 :Suara animasi	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Panduan Program (PC03) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)

No papan cerita : PC(03)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Panduan Program KAB	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 :Animasi tulisan Panduan Program</p> <p>T2 :Teks isi panduan program</p> <p>T3 :Teks Halaman Sebelumnya</p> <p>To1 :Tombol Keluar</p> <p>To2 :Tombol Halaman Sebelumnya</p> <p>S1 :suara backsound pertama</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar Aplikasi KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> </ol>

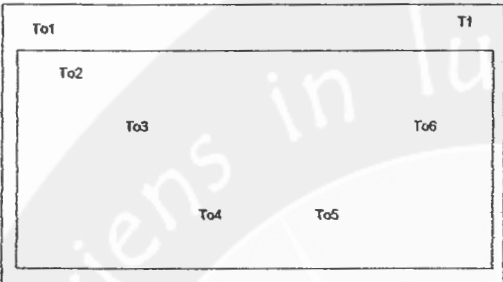
No papan cerita : PC(04)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Menu Utama KAB	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 :Tombol Keluar</p> <p>To2 :Tombol Dunia Orang Tua</p> <p>To3 :Tombol Dunia Bersama</p> <p>A1 :Animasi Teks Dunia Orang Tua</p> <p>A2 :Animasi Teks Dunia Bersama</p> <p>T1 :Teks Aplikasi KAB</p> <p>S1 :Suara backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Dunia Orang Tua (PC17)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)</li> </ol>


No papan cerita : PC(05)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Dunia Bersama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 :Tombol Keluar          To2 :Tombol Menu Utama          To3 :Tombol permainan selamatkan aku          To4 :Tombol permainan Berhitung yuk          To5 :Tombol permainan Temukan Warnamu          To6 :Tombol permainan Tebak Nama          T1 :Teks Main di Peternakan          S1 :Suara Backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Permainan Selamatkan Aku(PC09)</li> <li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Permainan Berhitung Yuk(PC08)</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Permainan Temukan Warnamu (PC07)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Permainan Tebak Nama (PC06)</li> </ol>


No papan cerita : PC(06)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Permainan Tebak Nama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Utama To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Tebak Nama S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)


No papan cerita : PC(07)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Permainan Temukan Warnamu	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Utama To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Temukan Warnamu S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)


No papan cerita : PC(08)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Permainan Berhitung Yuk	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Utama To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Berhitung Yuk S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

No papan cerita : PC(09)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)


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

Judul : Permainan Selamatkan Aku	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Utama To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Selamatkan Aku S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)



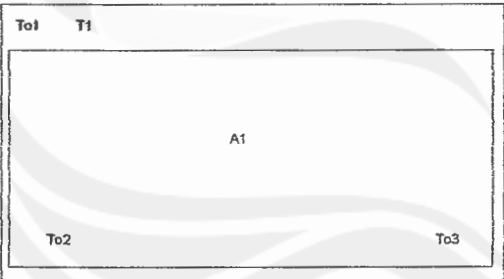
No papan cerita : PC(10)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Pertanyaan Bermain Tebak Nama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Tebak Nama T2 : Soal Tebak Nama S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

No papan cerita : PC(11)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Berhasil Bermain	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Mulai To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Berhasil A1 : Animasi Gambar S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke pertanyaan berikutnya secara random. 3. Jika To3 diklik maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

No papan cerita : PC(12)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Kalah Bermain	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Mulai To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Kalah Bermain A1 : Animasi Gambar S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke pertanyaan berikutnya secara random. 3. Jika To3 diklik maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

No papan cerita : PC(13)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Pertanyaan Bermain Temukan Warnamu	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Soal Temukan Warnamu S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

No papan cerita : PC(14)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Pertanyaan Bermain Berhitung Yuk	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Soal Berhitung Yuk S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

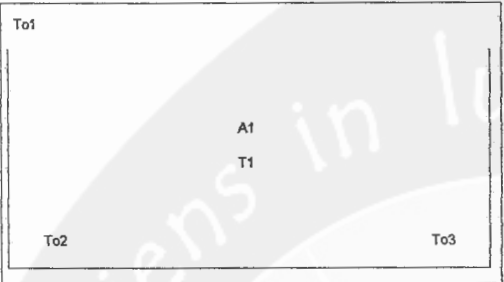
No papan cerita : PC(15)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Berhasil Bermain Selamatkan Aku	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	To1 : Tombol Keluar To2 : Tombol Mulai Permainan To3 : Tombol Menu Permainan T1 : Teks Misi Berhasil A1 : Animasi Gambar S1 : Suara Backsound	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB 2. Jika To2 diklik, maka akan mengulang Permainan Selamatkan Aku kembali (PC09) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)

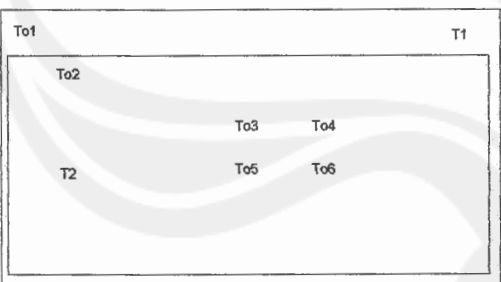
No papan cerita : PC(16)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Kalah Bermain Selamatkan Aku	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 : Tombol Keluar            To2 : Tombol Mulai            To3 : Tombol Menu Permainan            T1 : Teks Kalah Bermain            A1 : Animasi Gambar            S1 : Suara Backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>4. Jika To2 diklik, maka akan mengulang Permainan Selamatkan Aku kembali (PC09)</li> <li>2. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Bersama (PC05)</li> </ol>

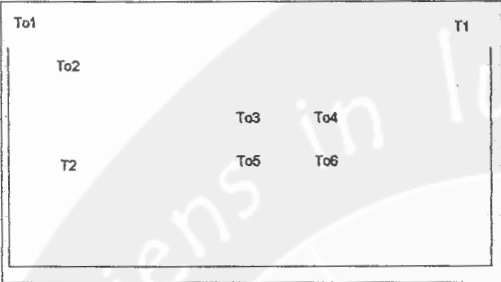
No papan cerita : PC(17)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Dunia Orang Tua	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 : Tombol Keluar            To2 : Tombol Menu Utama            To3 : Tombol Tentang Program            To4 : Tombol Tutorial            To5 : Tombol Taktik Biosmart            To6 : Tombol Video Permainan            T1 : Teks Dunia Orang Tua            T2 : Teks penjelasan tentang menu Dunia Orang Tua            S1 : Suara Backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Tentang Program (PC18)</li> <li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC19)</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Taktik Biosmart (PC20)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Video Permainan (PC21)</li> </ol>

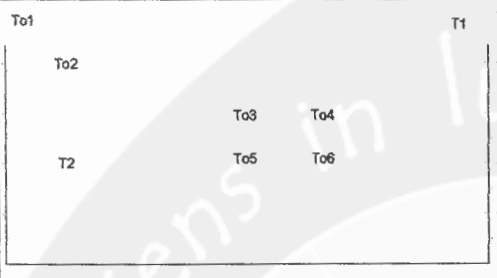
No papan cerita : PC(18)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Tentang Program	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a menu interface with several buttons labeled To1 through To6. To1 is at the top left, To2 is below it, To3 is in the middle, To4 is to the right of To3, To5 is below To3, and To6 is below To5. Text T1 is at the top right and T2 is at the bottom left of the menu area.</p>	<p>To1 : Tombol Keluar          To2 : Tombol Menu Utama          To3 : Tombol Dunia Orang Tua          To4 : Tombol Tutorial          To5 : Tombol Taktik Biosmart          To6 : Tombol Video Permainan          T1 : Teks Dunia Orang Tua          T2 : Teks penjelasan tentang program          S1 : Suara Backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Dunia Orang Tua(PC17)</li> <li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC19)</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Taktik Biosmart (PC20)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Video Permainan (PC21)</li> </ol>

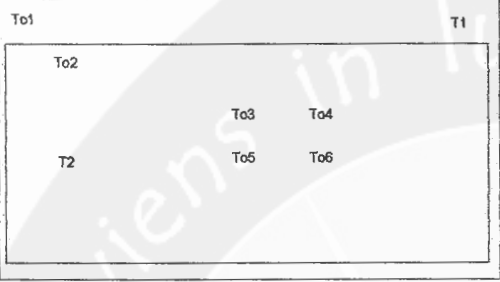
No papan cerita : PC(19)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Tutorial	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 : Tombol Keluar          To2 : Tombol Menu Utama          To3 : Tombol Tentang Program          To4 : Tombol Dunia Orang Tua          To5 : Tombol Taktik Biosmart          To6 : Tombol Video Permainan          T1 : Teks Dunia Orang Tua          T2 : Teks penjelasan tutorial          S1 : Suara Backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Tentang Program(PC18)</li> <li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Dunia Orang Tua (PC17)</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Taktik Biosmart (PC20)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Video Permainan (PC21)</li> </ol>

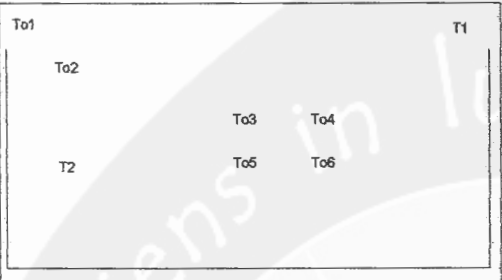
No papan cerita : PC(20)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

Judul : Taktik Biosmart	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 : Tombol Keluar          To2 : Tombol Menu Utama          To3 : Tombol Tentang Program          To4 : Tombol Tutorial          To5 : Tombol Dunia Orang Tua          To6 : Tombol Video Permainan          T1 : Teks Dunia Orang Tua          T2 : Teks taktik biosmart          S1 : Suara Backsound          V : Video Permainan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Tentang Program(PC18)</li> <li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC19)</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Dunia Orang Tua (PC17)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Video Permainan (PC21)</li> </ol>

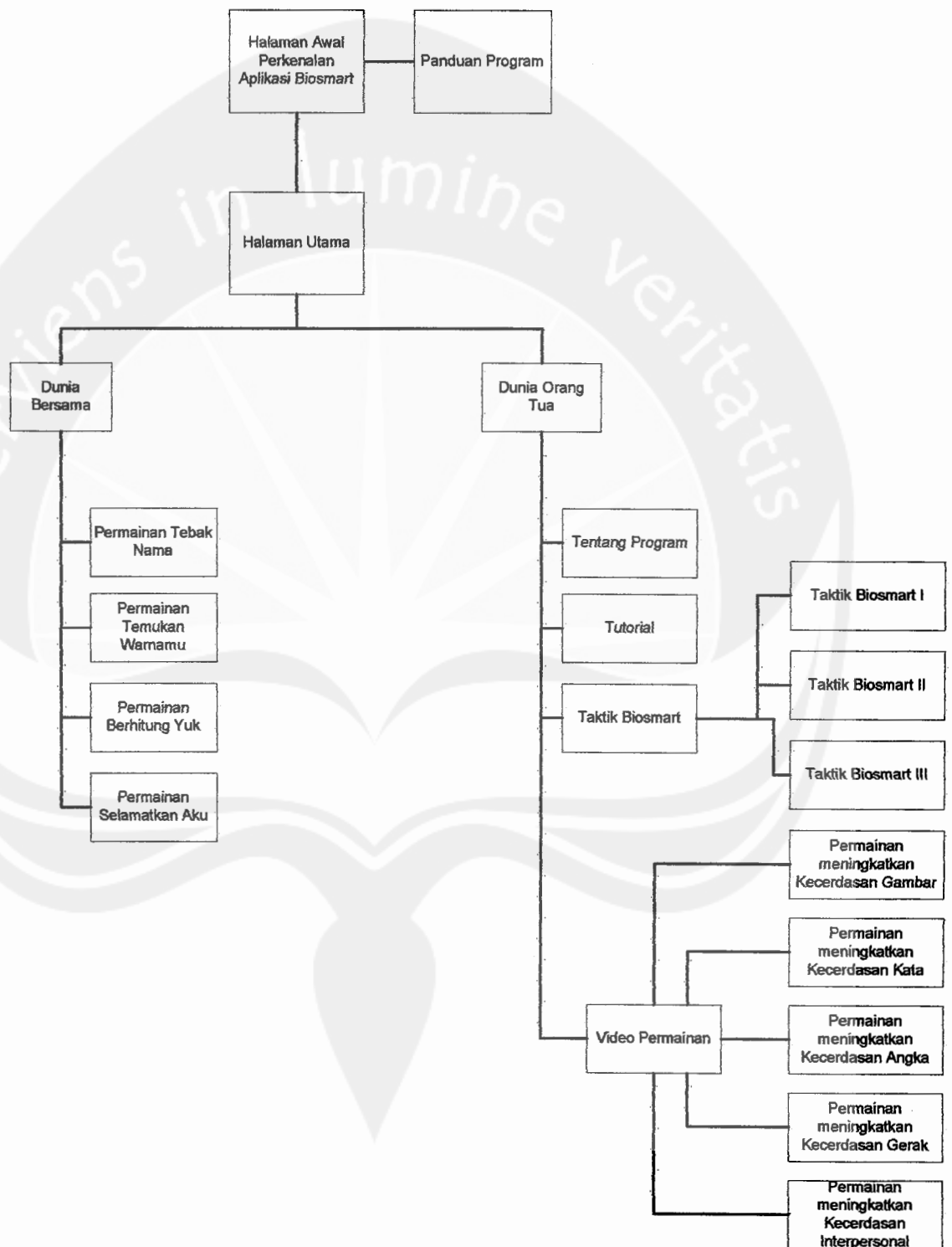
No papan cerita : PC(21)  
 Topik : Aplikasi Kecerdikan Anak Biosmart (KAB)

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

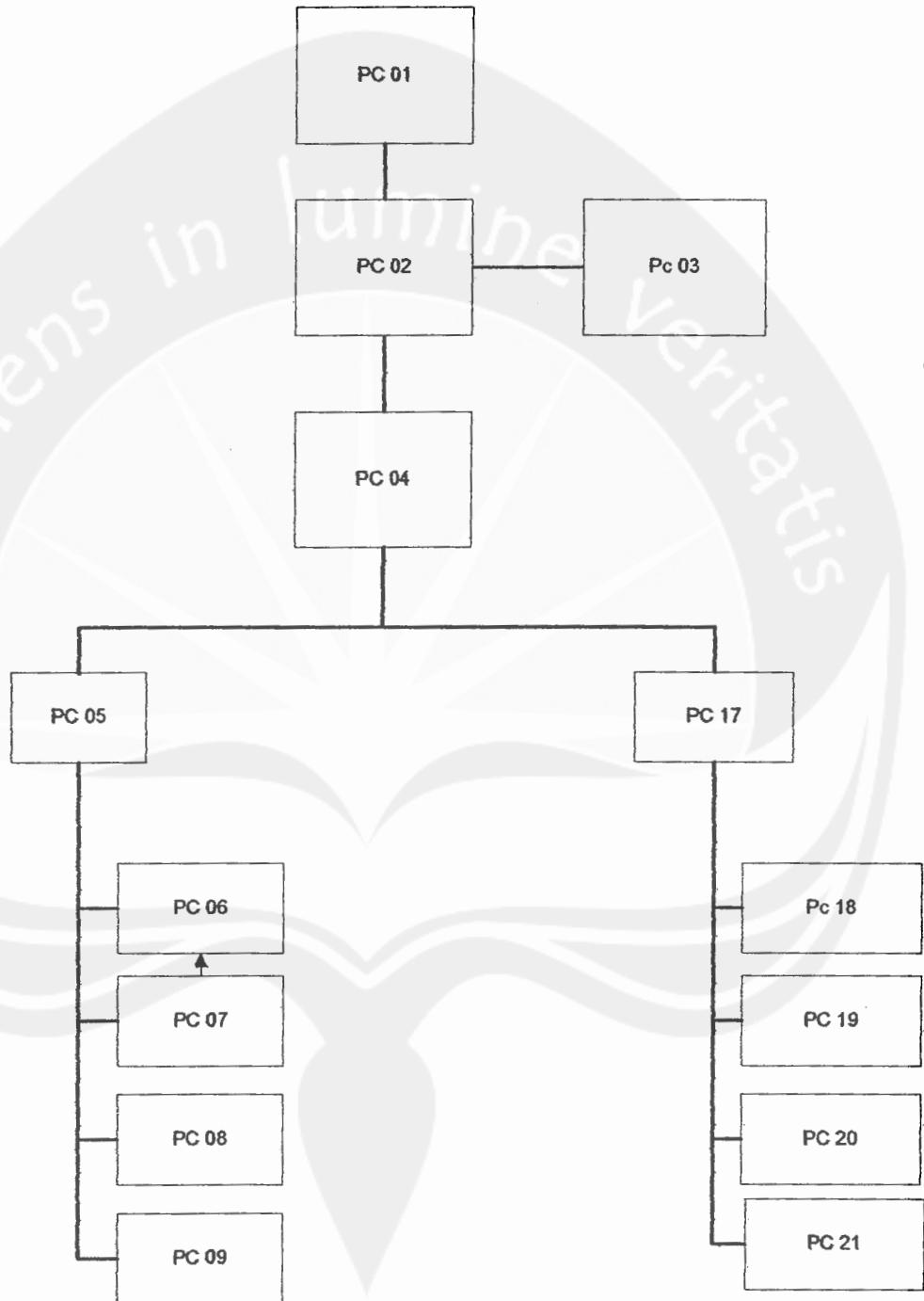
Judul : Video Permainan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a menu interface with several buttons: To1 (top left), To2 (top middle), To3 (middle left), To4 (middle right), To5 (bottom left), and To6 (bottom right). There is also text T1 in the top right and T2 in the bottom left of the menu area.</p>	<p>To1 : Tombol Keluar          To2 : Tombol Menu Utama          To3 : Tombol Tentang Program          To4 : Tombol Tutorial          To5 : Tombol Taktik Biosmart          To6 : Tombol Dunia Orang Tua          T1 : Teks Dunia Orang Tua          T2 : Teks video permainan          S1 : Suara Backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan keluar KAB</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke Menu Utama (PC04)</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke Tentang Program(PC18)</li> <li>4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC19)</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Taktik Biosmart (PC20)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Dunia Orang Tua (PC17)</li> </ol>



# Arsitektur Perangkat Lunak



## Arsitektur Papan Cerita



#### **IV.1.8 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - (PDHUPL-KAB-08)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan Tutorial yang berkaitan dengan Kecerdikan Anak Biosmart.

#### **IV.1.9 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Taktik Biosmart - (PDHUPL-KAB-09)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan Taktik Biosmart bagi Orang tua.

#### **IV.1.10 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Video Permainan - (PDHUPL-KAB-10)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan video permainan murah meriah bagi orang tua untuk menstimulasi kecerdasan anak melalui permainan sehari-hari yang dapat dilakukan orang tua dan anak dimana saja dan kapan saja.