

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

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

1. Penulis telah dapat membangun aplikasi pembelajaran dokter kecil untuk siswa SD berbasis multimedia.
2. Aplikasi Dokter Kecil (DokCil) dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dapat berjalan dengan baik.

6.2. Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi DokCil ini lebih lanjut adalah aplikasi dokter kecil dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran *online* sehingga aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna dari manapun juga dan menambahkan materinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, 2007, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished), Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Alisa, Marthya, 2010, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Panca Indera untuk Siswa SD Berbasis Multimedia*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished), Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Aryani, Tanti, 2006, *Aplikasi Belajar Bahasa Inggris dengan Visualisasi Animasi dan Game*, Skripsi Jurusan Teknik Informatika (Unpublished), Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Chandra, 2006, *ActionScript Flash MX 2004 untuk Profesional*, Maxikom, Palembang.
- Damayanti, Septi, Eka, 2010, *Aplikasi Ensiklopedia Sains Berbasis Multimedia*, Skripsi Prodi Teknik Informatika, STIMIK Amikom Yogyakarta.
- Dale, E. , 1946, *The cone of experience*, In Audio-visual methods in teaching, (pp. 37-51), New York: Dryden Press, In D. P. Ely & T. Plomp (Eds.), *Classic Writings on Instructional Technology* (Vol. 1, pp. 169 - 180), Englewood: Libraries Unlimited, Inc.

Hoess, Kressentia, 2009, *Pengembangan Aplikasi Multimedia Mengenai Pemanasan Global Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya (Unpublished), Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Hofstetter, Fred, T., 2001, *Multimedia Literacy*, Third Edition, McGrawHill.

Istiarti, T, Emmy R, Priyadi N. 2003. *Pemberdayaan Masyarakat*. Semarang: Bagian Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat UNDIP

Madcoms, 2004, *Macromedia Flash MX 2004*, Yogyakarta: Andi.

Menkes: *Dokter Kecil Penggerak Kesehatan Sekolah*, Tribunnews.com (20 Mei 2010).

Putri, Yuliani, Tri, 2010, *Aplikasi Multimedia sebagai Media Pengembangan Kreativitas Menggambar untuk Anak2 pada TK Islam Al Azhar 31 Yogyakarta*, Skripsi Prodi Tek.Informatika, STIMIK AMIKOM, Yogyakarta

Sigit, Bambang, Joko, 2008, *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*, Karya Tulis Ilmiah,

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Suyanto, M, 2005, *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.

Syarif, Maulana, Arry, dkk, 2009, *Membuat Mini Games Seru Dengan Flash*, Andi Offset, Yogyakarta.

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

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

**Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter
Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia
(DokCil)**

Disusun oleh:

Margareta Novita Shinta W.

05 07 04752

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-DokCil		1/40
		Revisi		17-12-2010

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	8
2	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	11
2.4	Batasan-batasan.....	11
3	Kebutuhan khusus.....	12
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	12
3.1.1	Antarmuka Pemakai	12
3.1.2	Antarmuka Perangkat Keras	12
3.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak	12
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas.....	13
3.2.1	Aliran Informasi	13
3.2.1.1	DFD Level 0	13
3.2.1.1.1	Entitas Data.....	13
3.2.1.1.2	Proses.....	13
3.2.1.1.3	Topologi.....	14
3.2.1.2	DFD Level 1 KARITOKI	15
3.2.1.2.1	Entitas Data.....	15
3.2.1.2.2	Proses.....	15
3.2.1.2.3	Topologi.....	16
3.2.1.3	DFD Level 2 Proses Cerita	17
3.2.1.3.1	Entitas Data.....	17
3.2.1.3.2	Proses.....	17
3.2.1.3.3	Topologi.....	17
3.2.2	Deskripsi Proses	18
3.2.2.1	Proses Cerita	18
3.2.2.1.1	Entitas data masukan.....	18
3.2.2.1.2	Algoritma atau formula dari proses.....	18
3.2.2.1.3	Entitas data terlibat.....	18
3.2.2.2	Proses Cerita Yusuf	18
3.2.2.2.1	Entitas data masukan.....	18
3.2.2.2.2	Algoritma atau formula dari proses.....	19
3.2.2.2.3	Entitas data terlibat.....	19
3.2.2.3	Proses fakta Cerita Yunus	19
3.2.2.3.1	Entitas data masukan.....	19
3.2.2.3.2	Algoritma atau formula dari proses.....	19
3.2.2.3.3	Entitas data terlibat.....	19
3.2.2.4	Proses Latihan	27
3.2.2.4.1	Entitas data masukan.....	27
3.2.2.4.2	Algoritma atau formula dari proses.....	27
3.2.2.4.3	Entitas data terlibat.....	27
3.2.2.5	Proses Permainan	27
3.2.2.5.1	Entitas data masukan.....	27
3.2.2.5.2	Algoritma atau formula dari proses.....	27
3.2.2.5.3	Entitas data terlibat.....	28
4	Kamus Data.....	28

Daftar Gambar

Gambar 1. DFD Level 0 KARITOKI.....	15
Gambar 2. DFD Level 1 KaRiToKi.....	17
Gambar 3. DFD Level 2 Proses 2 Cerita.....	18
Gambar 4. DFD Level 2 Proses 4 Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. DFD Level 3 Proses 2.1 cerita Yusuf...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. DFD Level 3 Proses 2.1 cerita Yusuf...	Error! Bookmark not defined.

Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil Siswa SD Berbasis Multimedia (DokCil)

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil Siswa SD Berbasis Multimedia (DokCil) 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 DokCil yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang peran penting dokter kecil, serta pengetahuan yang harus diketahui oleh dokter kecil.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak DokCil dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menampilkan aplikasi untuk pembelajaran dokter kecil.
2. Memberikan pengetahuan tentang informasi-informasi yang berhubungan dengan dokter kecil.
3. Menguji kemampuan pengguna dalam pemahamannya tentang pengetahuan, peran dan tugas dokter kecil.
4. Menguji kemampuan dokter kecil dalam permainan puzzle.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-DokCil-XX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada DokCil (Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia)
DokCil	Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia merupakan aplikasi yang dibuat.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi <i>output</i> .

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Alisa, Marthya. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Aplikasi Pembelajaran Panca Indera Untuk Siswa SD Berbasis Multimedia (AMPERA)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010

1.5 Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL tersebut terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak DokCil yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi perangkat lunak, karakteristik *user*, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak DokCil tersebut.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

DokCil adalah perangkat lunak yang dibangun untuk memberikan pembelajaran dokter kecil membantu pengguna, terutama anak-anak yang berusia 7-13 tahun dalam memberikan pengenalan tentang pengetahuan dokter kecil, dengan tampilan yang mudah dan menarik, menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-13 tahun mengenai pemahaman terhadap pengetahuan tentang dokter kecil dengan adanya quiz dan permainan yang berhubungan dengan dokter kecil.

Pengguna berinteraksi dengan sistem yang ditampilkan secara interaktif dan dilengkapi dengan

teks, gambar, animasi, suara, warna, dan video yang menarik sehingga diharapkan perangkat lunak ini dapat berguna sebagai alat bantu dalam mempelajari tentang pengetahuan dokter kecil secara lebih jelas dan nyata.

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

2.2 Fungsi Produk

DokCil seperti yang telah dijelaskan diatas, merupakan perangkat lunak untuk mempelajari tentang pengetahuan dokter kecil dalam aplikasi multimedia sehingga mempermudah dalam memahaminya. Adapun fungsi-fungsi produk perangkat lunak DokCil berdasarkan user adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Tampil Halaman Utama (SKPL-DOKCIL-01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman utama DokCil.

2. Fungsi Materi (SKPL-DOKCIL-02)

2.1 Fungsi Tampil Dokter Kecil (SKPL-DOKCIL-02-01) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan penjelasan dan elemen-elemen yang berhubungan dengan dokter kecil.

2.2 Fungsi Tampil Kesehatan (SKPL-DOKCIL-02-02) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik, dan Penghitungan Berat Badan Ideal. Fungsi Kesehatan meliputi:

2.1.1 Fungsi Tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (SKPL-DOKCIL-02-02-01)

Pilihan menu ini berisi macam-macam perilaku hidup bersih dan sehat yang disertai dengan penjelasannya.

2.1.1.1 Fungsi Tampil Video (SKPL-DOKCIL-02-02-01-01)

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan video perilaku hidup bersih dan sehat.

2.1.2 Fungsi Tampil 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik (SKPL-DOKCIL-02-02-02)

Pilihan menu ini menyajikan 10 tanda-tanda anak bergizi baik yang disertai dengan penjelasan untuk tiap-tiap poinnya.

2.1.3 Fungsi Menghitung Berat Badan Ideal (SKPL-DOKCIL-02-02-03)

Pilihan menu ini digunakan untuk menghitung berat badan ideal anak dengan masukan berat badan dan tinggi badan.

2.3 Fungsi Tampil Tubuh Kita (SKPL-DOKCIL-02-03)

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan gambar dan bagian-bagian dari tubuh manusia disertai penjelasannya.

3. Fungsi Tampil Latihan Soal (SKPL-DOKCIL-03)

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan latihan soal mengenai materi DokCil yang sudah disampaikan sebelumnya.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- DokCil	10/ 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		

4. Fungsi Tampil Permainan (SKPL-DOKCIL-04)

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan permainan yang berhubungan dengan pembelajaran dokter kecil.

5. Fungsi Tampil Profil (SKPL-DOKCIL-05)

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan profil pembuat dan profil aplikasi yang dibuat.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak DokCil ditujukan untuk anak-anak yang berusia 7-13 tahun. Tetapi, jika anak-anak tersebut masih kesulitan dalam mengoperasikan komputer, maka dibutuhkan pendampingan dalam pengoperasiannya.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak DokCil tersebut adalah :

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak DokCil.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

3. Kebutuhan keandalan

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

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

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

3.1.1 Antarmuka Pemakai

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

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak DokCil adalah:

1. PC dengan spesifikasi minimal:
 - Prosesor dengan kecepatan 2,40 GHz
 - Windows 2000/XP
 - Memori 256 MB RAM
 - VGA
2. Harddisk 40 G
3. Mouse dan Keyboard
4. Monitor
5. CD-ROM drive
6. Sound Card dan Speaker

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- DokCil	12/ 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		

1. Windows 2000/XP, Vista

Sumber : *Microsoft.*

Sebagai sistem operasi komputer.

2. Nama : Adobe Photoshop CS3

Sumber : Adobe

Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan gambar - gambar yang digunakan dalam perangkat lunak.

3. Nama : Adobe Flash CS3 Profesional

Sumber : Adobe

Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi yang digunakan sebagai elemen multimedia dalam DokCil.

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 DokCil (Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil) tersebut adalah user, dalam hal ini adalah anak-anak Yang berusia 7-13 tahun yang merupakan entitas yang terlibat dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak DokCil tersebut.

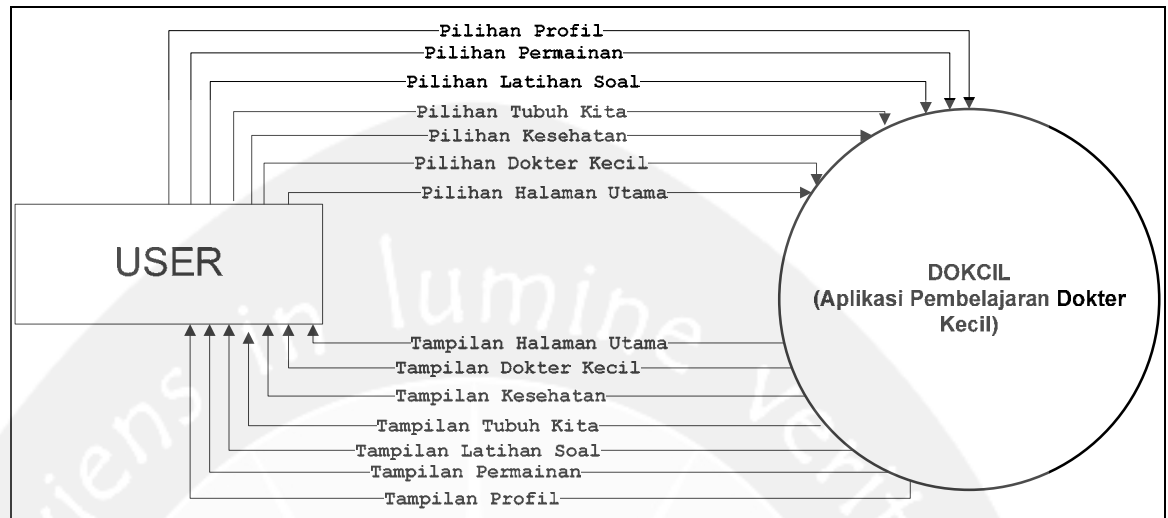
3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak DokCil tersebut adalah sistem akan menerima input data berupa pilihan proses yaitu pilihan proses tampil halaman

utama, proses tampil dokter kecil, proses tampil kesehatan, proses tampil tubuh kita, proses tampil latihan soal, proses tampil permainan, proses tampil profil. Kemudian sistem akan memberikan tanggapan atau respon kepada user berupa:

1. Tampilan awal halaman pembuka dari DokCil.
2. Tampilan materi menampilkan halaman menu materi tentang dokter kecil.
3. Tampilan dokter kecil untuk menampilkan penjelasan tentang dokter kecil.
4. Tampilan kesehatan untuk menampilkan pilihan menu perilaku hidup bersih dan sehat, 10 tanda umum anak bergizi baik, dan penghitungan berat badan ideal.
5. Tampilan tubuh kita untuk menjelaskan bagian dari tubuh manusia dan penjelasannya.
6. Tampilan latihan soal untuk mengetahui latihan soal mengenai materi dokter kecil yang sudah disampaikan.
7. Tampilan Permainan untuk menampilkan permainan.
8. Tampilan Profil untuk menampilkan profil pembuat dan profil aplikasi yang dibuat.
9. Topologi

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



Gambar 1. DFD Level 0 (Diagram Konteks) DokCil

3.2.1.2 DFD Level 1 DokCil

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 6 bagian yaitu :

1. Proses Halaman Utama

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

2. Proses Materi

Proses Materi adalah proses untuk menampilkan menu tentang materi yang dibahas dalam perangkat lunak DokCil ini yaitu meliputi:

2.1 Proses Kesehatan

Proses Kesehatan adalah proses untuk menampilkan menu tentang kesehatan yang meliputi:

a. Proses Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Proses ini untuk menampilkan poin-poin tentang perilaku hidup sehat.

b. Proses 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik

Proses ini untuk menampilkan poin-poin tentang tanda umum anak bergizi baik.

c. Proses Penghitungan Berat Badan Ideal

Proses ini untuk menampilkan dan menghitung berat badan ideal anak.

2.2 Proses Tubuh Kita

Proses tubuh kita adalah proses untuk menampilkan gambar bagian-bagian tubuh manusia serta menjelaskannya.

3. Proses Latihan Soal

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

4. Proses Permainan

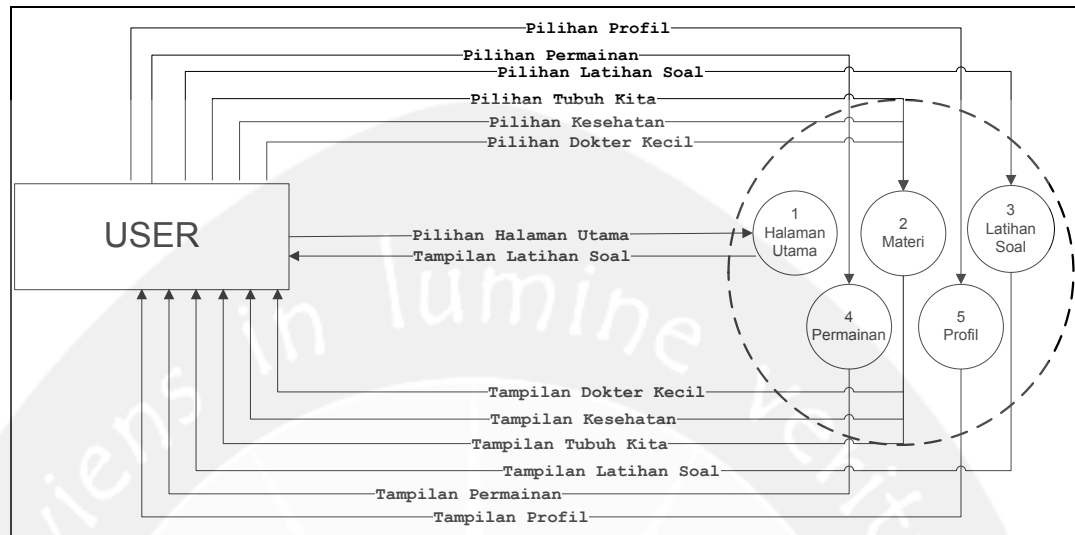
Proses Permainan adalah proses untuk menampilkan permainan.

5. Proses Profil

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

3.2.1.2.3 Topologi

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



Gambar 2. DFD Level 1 (Diagram Konteks) DokCil

3.2.1.3 DFD Level 2 Proses Materi

3.2.1.3.1 Entitas Data

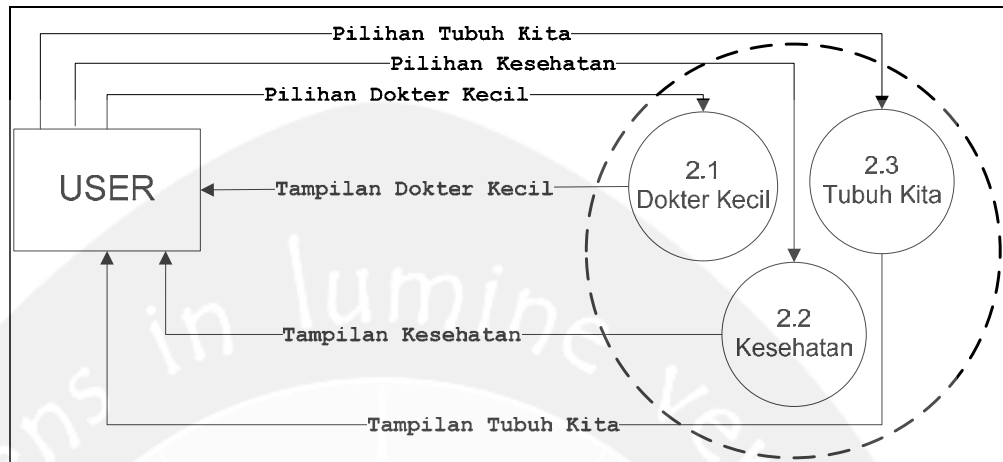
Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 proses materi adalah proses untuk menampilkan menu-menu utama yang terdapat pada materi dokter kecil.

3.2.1.3.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 proses materi adalah untuk menampilkan menu-menu dari materi dokter kecil.

3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak DokCil dapat dilihat pada Gambar 3 DFD Level 2 proses materi.



Gambar 3. DFD Level 2 Proses Materi

3.2.2 Deskripsi Proses

3.2.2.1 Proses Materi

3.2.2.1.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses materi yaitu pilihan proses tentang materi dokter kecil.

3.2.2.1.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.1.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah materi mengenai dokter kecil.

3.2.2.2 Proses Dokter Kecil

3.2.2.2.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses Dokter Kecil yaitu pilihan proses dokter kecil.

3.2.2.2.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.2.3 Entitas data terlibat

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

3.2.2.3 Proses Kesehatan

3.2.2.3.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses kesehatan yaitu pilihan proses kesehatan.

3.2.2.3.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.3.3 Entitas data terlibat

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

3.2.2.4 Proses Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

3.2.2.4.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses perilaku hidup bersih dan sehat yaitu pilihan proses perilaku hidup bersih dan sehat.

3.2.2.4.2 Algoritma atau formula dari proses

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- DokCil	19/ 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		

Subproses yang terjadi yaitu memilih perilaku hidup bersih dan sehat, kemudian akan muncul informasi materi mengenai perilaku hidup bersih dan sehat berupa teks, gambar, suara, video dan animasi.

3.2.2.4.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai perilaku hidup bersih dan sehat.

3.2.2.5 Proses video perilaku hidup bersih dan sehat

3.2.2.5.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses video perilaku hidup bersih dan sehat yaitu pilihan proses video perilaku hidup bersih dan sehat.

3.2.2.5.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.5.3 Entitas data terlibat

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

3.2.2.6 Proses 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik

3.2.2.6.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses 10 tanda umum anak bergizi baik yaitu pilihan proses 10 tanda umum anak bergizi baik.

3.2.2.6.2 Algoritma atau formula dari proses

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- DokCil	20/ 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		

Subproses yang terjadi yaitu memilih 10 tanda umum anak bergizi baik, kemudian akan muncul informasi materi mengenai 10 tanda umum anak bergizi baik berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.6.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai 10 tanda umum anak bergizi baik.

3.2.2.7 Proses Tanda Umum 1

3.2.2.7.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 1 yaitu pilihan proses tanda umum 1.

3.2.2.7.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.7.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 1.

3.2.2.8 Proses Tanda Umum 2

3.2.2.8.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 2 yaitu pilihan proses tanda umum 2.

3.2.2.8.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.8.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 2.

3.2.2.9 Proses Tanda Umum 3

3.2.2.9.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 3 yaitu pilihan proses tanda umum 3.

3.2.2.9.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.9.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 3.

3.2.2.10 Proses Tanda Umum 4

3.2.2.10.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 1 yaitu pilihan proses tanda umum 4.

3.2.2.10.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 4, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 4 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.10.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 4.

3.2.2.11 Proses Tanda Umum 5

3.2.2.11.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 5 yaitu pilihan proses tanda umum 5.

3.2.2.11.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 5, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 5 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.11.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 5.

3.2.2.12 Proses Tanda Umum 6

3.2.2.12.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 6 yaitu pilihan proses tanda umum 6.

3.2.2.12.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 6, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 6 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.12.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 6.

3.2.2.13 Proses Tanda Umum 7

3.2.2.13.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 7 yaitu pilihan proses tanda umum 7.

3.2.2.13.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 7, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 7 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.13.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 7.

3.2.2.14 Proses Tanda Umum 8

3.2.2.14.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses tanda umum 8 yaitu pilihan proses tanda umum 8.

3.2.2.14.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 8, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 8 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.14.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 8.

3.2.2.15 Proses Tanda Umum 9

3.2.2.15.1 Entitas data masukan

Entitas data masukkan dalam subproses tanda umum 9 yaitu pilihan proses tanda umum 9.

3.2.2.15.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 9, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 9 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.15.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 9.

3.2.2.16 Proses Tanda Umum 10

3.2.2.16.1 Entitas data masukan

Entitas data masukkan dalam subproses tanda umum 10 yaitu pilihan proses tanda umum 10.

3.2.2.16.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih tanda umum 10, kemudian akan muncul informasi materi mengenai tanda umum 10 berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.16.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai tanda umum 10.

3.2.2.17 Video 10 tanda umum anak bergizi baik

3.2.2.17.1 Entitas data masukan

Entitas data masukkan dalam subproses video 10 tanda umum anak bergizi baik yaitu pilihan proses video 10 tanda umum anak bergizi baik.

3.2.2.17.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih video 10 tanda umum anak bergizi baik, kemudian akan muncul informasi materi mengenai video 10 tanda umum anak bergizi baik berupa teks, gambar, suara, video dan animasi.

3.2.2.17.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai video 10 tanda umum anak bergizi baik.

3.2.2.18 Proses Penghitungan Berat Badan Ideal

3.2.2.18.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses penghitungan berat badan ideal yaitu pilihan proses penghitungan berat badan ideal.

3.2.2.18.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih penghitungan berat badan ideal, kemudian akan muncul informasi materi mengenai penghitungan berat badan ideal berupa teks, gambar, suara dan animasi.

3.2.2.18.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi materi mengenai penghitungan berat badan ideal.

3.2.2.19 Proses Tubuh Kita

3.2.2.19.1 Entitas data masukan

Entitas data masukkan dalam subproses tubuh kita yaitu pilihan proses tubuh kita.

3.2.2.19.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.19.3 Entitas data terlibat

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

3.2.2.20 Proses Latihan Soal

3.2.2.20.1 Entitas data masukan

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

3.2.2.20.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan latihan soal, kemudian akan muncul informasi soal mengenai materi dokter kecil berupa teks, gambar.

3.2.2.20.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi soal mengenai materi dokter kecil.

3.2.2.21 Proses Permainan

3.2.2.21.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses Permainan yaitu pilihan proses Permainan.

3.2.2.21.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih pilihan Permainan, kemudian akan muncul permainan yang berhubungan dengan materi dokter kecil.

3.2.2.21.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi permainan.

3.2.2.22 Proses Profil

3.2.2.22.1 Entitas data masukan

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

3.2.2.22.2 Algoritma atau formula dari proses

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

3.2.2.22.3 Entitas data terlibat

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

4 Spesifikasi data DokCil

4.1 Konstruksi data DokCil

Tipe record dalam konstruksi data DokCil adalah :

- a. Data Soal (berisi soal pilihan ganda, suara soal pilihan ganda, pilihan jawaban, jawabannya)

5 Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

Nama Data: Halaman Utama
Deskripsi: Pilihan proses tentang halaman utama yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Halaman Utama
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Halaman Utama
Deskripsi: Tampilan proses halaman utama yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Halaman Utama
Ke : *User*
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan Materi
Deskripsi: Pilihan proses tentang materi yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : *User*
Ke : Materi
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Materi
Deskripsi: Tampilan proses informasi singkat materi yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : Materi
Ke : *User*
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan Dokter Kecil
Deskripsi: Pilihan proses dokter kecil yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User
Ke : dokter kecil

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan dokter kecil
Deskripsi: Tampilan proses dokter kecil yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : dokter kecil

Ke : User

Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan Kesehatan
Deskripsi: Pilihan proses kesehatan yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : kesehatan

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan kesehatan
Deskripsi: Tampilan proses kesehatan yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Kesehatan

Ke : User

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat
Deskripsi: Pilihan proses perilaku hidup bersih

dan sehat yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : perilaku hidup bersih dan sehat

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan perilaku hidup bersih dan sehat

Deskripsi: Tampilan proses perilaku hidup bersih dan sehat yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : perilaku hidup bersih dan sehat

Ke : User

Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan video perilaku hidup bersih dan sehat

Deskripsi: Pilihan proses video perilaku hidup bersih dan sehat yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : video perilaku hidup bersih dan sehat

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan video perilaku hidup bersih dan sehat

Deskripsi: Tampilan proses video perilaku hidup bersih dan sehat yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : video perilaku hidup bersih dan sehat

Ke : User

Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan 10 tanda umum anak bergizi baik

Deskripsi: Pilihan proses 10 tanda umum anak bergizi baik yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : 10 tanda umum anak bergizi baik

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan 10 tanda umum anak bergizi baik

Deskripsi: Tampilan proses 10 tanda umum anak bergizi baik yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : 10 tanda umum anak bergizi baik

Ke : User

Struktur Data .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 1

Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 1 yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses tanda umum 1

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 1

Deskripsi: Tampilan proses video tanda umum 1 yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Cerita tanda umum 1

Ke : User

Struktur Data .fla

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

Nama Data: Tampilan tanda umum 2
Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 2 yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : tanda umum 2
Ke : *User*
Struktur Data: .fla

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

Nama Data: Tampilan tanda umum 3
Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 3 yang dipilih *user* untuk ditampilkan
Dari : tanda umum 3
Ke : *User*
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 4
Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 4 yang

dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses tanda umum 4

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 4

Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 4 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses tanda umum 4

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 5

Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 5 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses tanda umum 5

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 5

Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 5 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses tanda umum 5

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 6

Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 6 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses tanda umum 6

Struktur Data: Boolean
Nama Data: Tampilan tanda umum 6
Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 6 yang
dipilih user untuk ditampilkan
Dari : Proses tanda umum 6
Ke : User
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 7
Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 7 yang
dipilih user untuk ditampilkan
Dari : User
Ke : Proses tanda umum 7
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 7
Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 7 yang
dipilih user untuk ditampilkan
Dari : Proses tanda umum 7
Ke : User
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 8
Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 8 yang
dipilih user untuk ditampilkan
Dari : User
Ke : Proses tanda umum 8
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 8
Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 8 yang

dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses tanda umum 8

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 9

Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 9 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses tanda umum 9

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 9

Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 9 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses tanda umum 9

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan tanda umum 10

Deskripsi: Pilihan proses tanda umum 10 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : *User*

Ke : Proses tanda umum 10

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan tanda umum 10

Deskripsi: Tampilan proses tanda umum 10 yang
dipilih *user* untuk ditampilkan

Dari : Proses tanda umum 10

Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan video 10 tanda umum anak bergizi baik

Deskripsi: Pilihan proses video 10 tanda umum anak bergizi baik yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Video 10 tanda umum anak bergizi baik

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Pilihan penghitungan berat badan ideal

Deskripsi: Pilihan proses penghitungan berat badan ideal yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Penghitungan berat badan ideal

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Penghitungan berat badan ideal

Deskripsi: Tampilan proses Penghitungan berat badan ideal yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Penghitungan berat badan ideal

Ke : User

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan Tubuh Kita

Deskripsi: Pilihan proses tubuh kita yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : *User*
Ke : Proses Tubuh Kita
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Tubuh Kita
Deskripsi: Tampilan proses permainan yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : Proses Tubuh Kita
Ke : *User*
Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan
Deskripsi: Pilihan proses Permainan yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : *User*
Ke : Proses Permainan
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Pilihan Permainan
Deskripsi: Pilihan proses Permainan yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : *User*
Ke : Proses Permainan
Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan permainan
Deskripsi: Tampilan proses permainan yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : Proses permainan
Ke : *User*

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan puzzle Yusuf

Deskripsi: Pilihan proses puzzle Yusuf yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses puzzle Yusuf

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan puzzle Yusuf

Deskripsi: Tampilan proses puzzle Yusuf yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Permainan

Ke : User

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan puzzle Yunus

Deskripsi: Pilihan proses puzzle Yunus yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses puzzle Yunus

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan puzzle Yunus

Deskripsi: Tampilan proses puzzle Yunus yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Permainan

Ke : User

Struktur Data: .fla

Nama Data: Pilihan Profil

Deskripsi: Pilihan proses Profil yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Profil

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Profil

Deskripsi: Tampilan proses Profil yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Profil

Ke : User

Struktur Data: .fla

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk
Siswa Sekolah Dasar Berbasis Multimedia
(DokCil)

Untuk :
Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:
Margareta Novita Shinta W. / 05 07 04752

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri		Nomor Dokumen	Halaman
			DPPL-DokCil	1/31
			Revisi	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DokCil	1/31
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		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

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

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

Daftar Gambar

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

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Deskripsi perancangan perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil) yang akan dibangun. Dokumen DPPL ini digunakan sebagai acuan dalam implementasi perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2. Ruang Lingkup

Perangkat Lunak DokCil dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan tentang pengertian dan tugas.
2. Menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-13 tahun mengenai pemahaman terhadap pengertian dokter kecil.
3. Menguji kemampuan anak-anak yang berusia 7-13 tahun dengan permainan mencocokkan.

1.3. Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

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

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Wardhani, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.
2. Hoes, Aplikasi Pengetahuan Mengenai Pemanasan Global, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

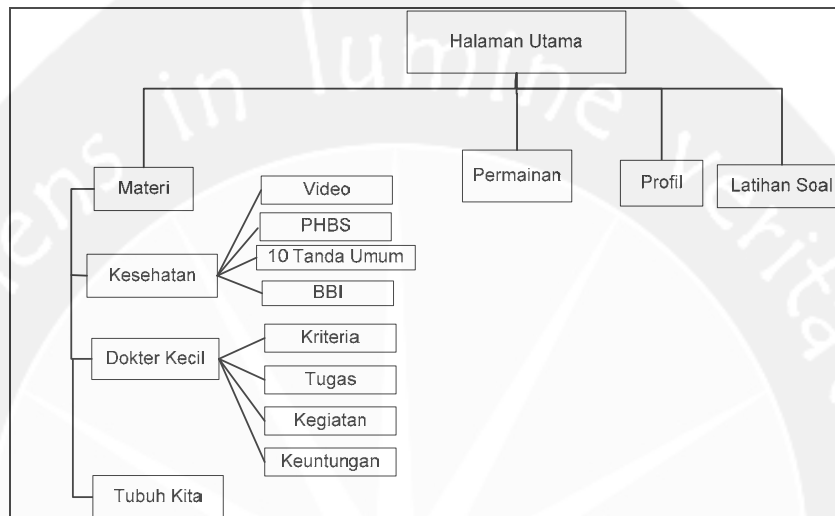
1.5. Deskripsi Umum

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

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

2. Dekomposisi Modul

2.1 Rancangan Arsitektur



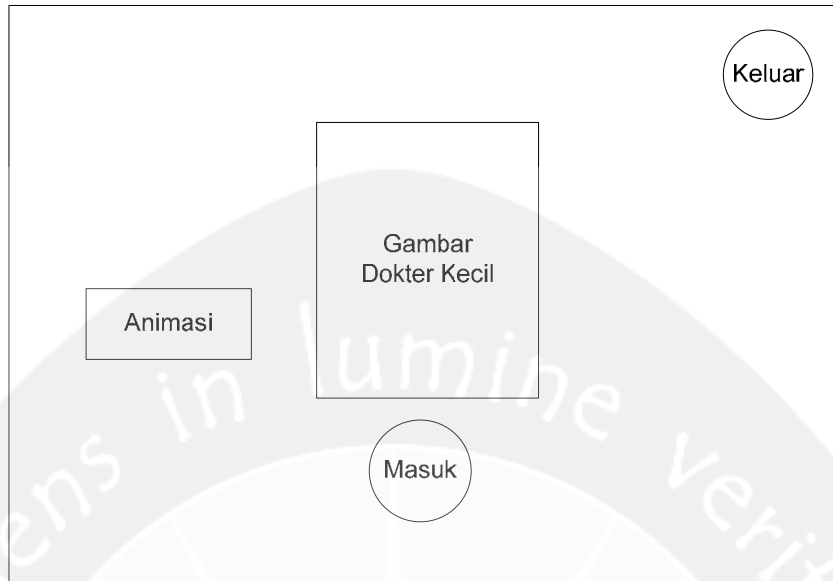
Gambar 1. Arsitektur Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil
(DokCil)

3. Deskripsi Perancangan Modul dan Fungsional

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

3.1. Deskripsi Antarmuka Halaman Pembuka

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



Gambar 2. Antarmuka Halaman Pembuka

3.1.1. Deskripsi Tombol Masuk

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

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

3.1.2. Deskripsi Tombol Keluar

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

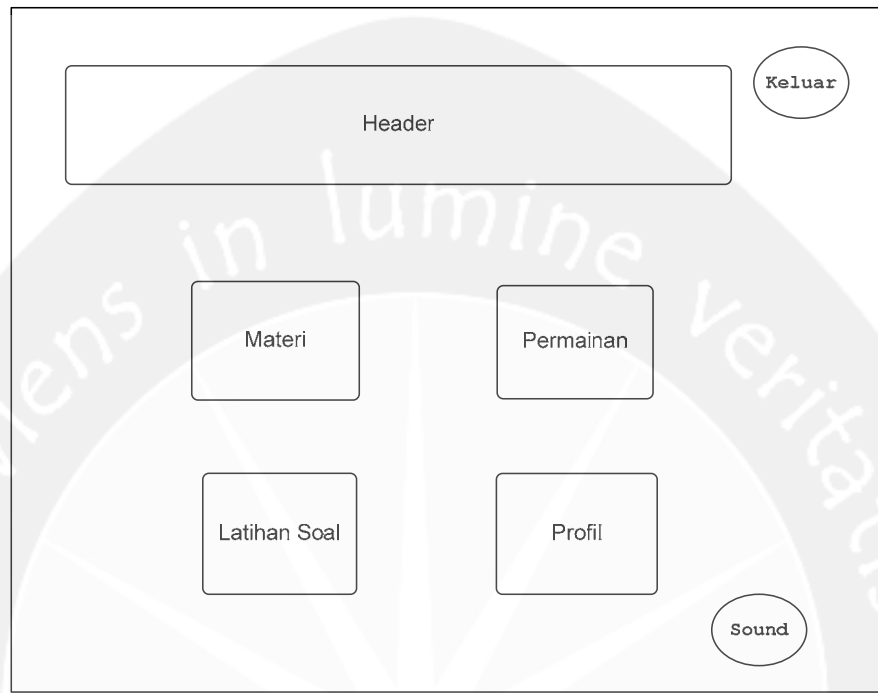
```
exit_btn.onRelease = function() {
    fscommand("quit", "true");
};
```

3.2. Deskripsi Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka halaman utama merupakan halaman utama dari DokCil (Gambar 3). Terdiri dari tombol materi,

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DokCil	10/31
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		

tombol latihan soal, tombol permainan serta tombol profil.



Gambar 3. Antarmuka Halaman Utama

3.2.1. Deskripsi Tombol Materi

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

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(6);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(21);
}
```

3.2.2. Deskripsi Tombol Latihan Soal

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

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(6);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(56);
}
```

3.2.3. Deskripsi Tombol Permainan

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

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(6);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(57);
}
```

3.2.4. Deskripsi Tombol Profil

Tombol profil merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan profil pembuat aplikasi. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(6);
}
```

```

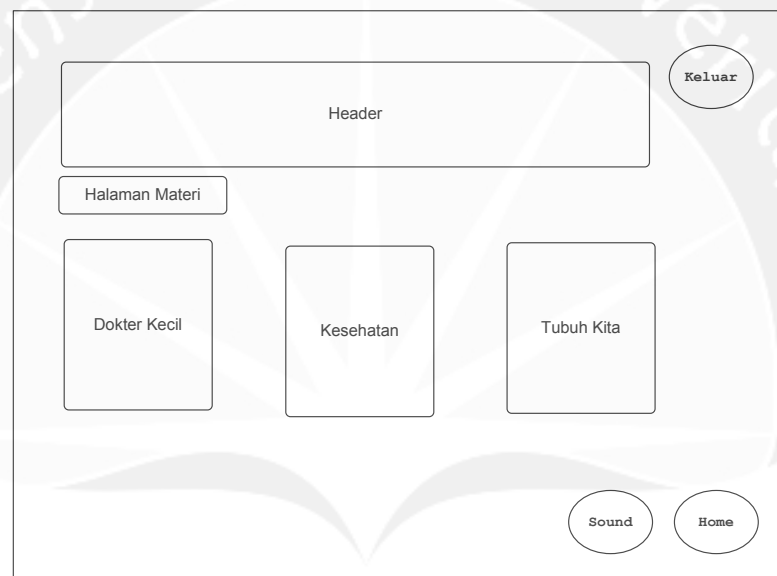
    }
    on(release){
        this._parent.gotoAndStop(58);
    }
}

```

3.2.5. Deskripsi Tombol keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Di mana secara prosedural:

3.3. Deskripsi Antarmuka Materi



Gambar 4. Antarmuka Halaman Materi

3.3.1. Deskripsi Tombol Dokter Kecil

Tombol dokter kecil merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan materi dokter kecil. Di mana secara prosedural:

```

        on(rollOver){
            this.gotoAndPlay(2);
        }

        on(rollOut){
            this.gotoAndPlay(6);
        }
    }
}

```

```

    }
    on(release){
        this._parent.gotoAndStop(24);
    }

```

3.3.2. Deskripsi Tombol Kesehatan

Tombol kesehatan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan materi kesehatan. Di mana secara prosedural:

```

    on(rollOver){
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    on(rollOut){
        this.gotoAndPlay(21);
    }
    on(release){
        this._parent.gotoAndStop(22);
    }

```

3.3.3. Deskripsi Tombol Tubuh Kita

Tombol tubuh kita merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan materi tubuh kita. Di mana secara prosedural:

```

    on(rollOver){
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    on(rollOut){
        this.gotoAndPlay(6);
    }
    on(release){
        this._parent.gotoAndStop(23);
    }

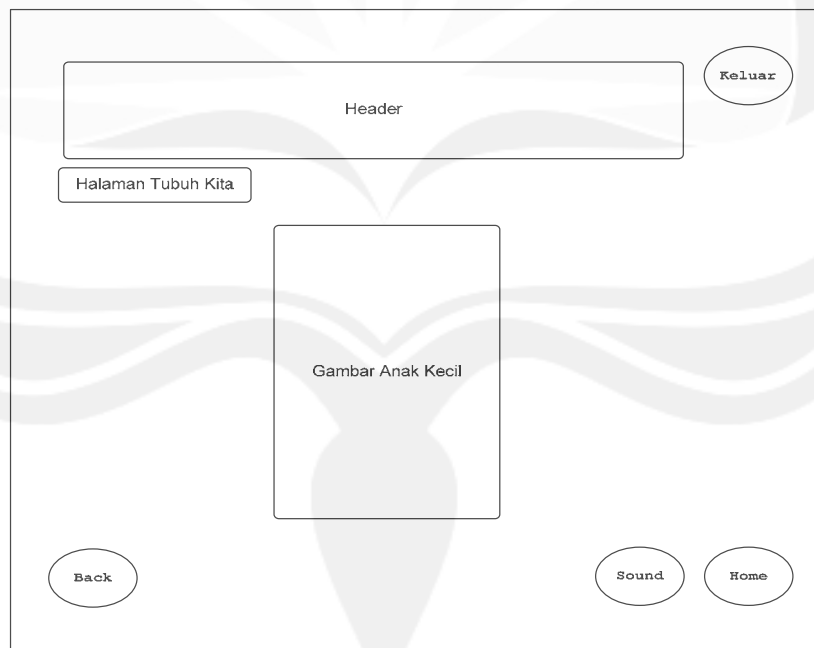
```

3.3.4. Deskripsi Tombol *Home*

Tombol *home* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman menu utama. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
on(rollOut){  
    this.gotoAndPlay(1);  
}  
on(release){  
    this._parent.gotoAndStop(2);  
}
```

3.4. Deskripsi Antarmuka Tubuh Kita



Gambar 5. Antarmuka Halaman Tubuh kita

3.4.1. Deskripsi Tombol Back

Tombol *back* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(21);
}
```

3.4.2. Deskripsi Tombol keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Di mana secara prosedural:

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

3.5. Deskripsi Antarmuka Dokter Kecil



Gambar 6. Antarmuka Halaman Dokter Kecil

3.5.1. Deskripsi Tombol Back

Tombol *back* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(21);
}
```

3.6. Deskripsi Antarmuka 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik



Gambar 7. Antarmuka Halaman 10 Tanda Umum

3.6.1. Deskripsi Tombol Back

Tombol *back* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(55);
}
```

3.6.2. Deskripsi Tombol next

Tombol next merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan penjelasan halaman berikutnya. Di mana secara prosedural:

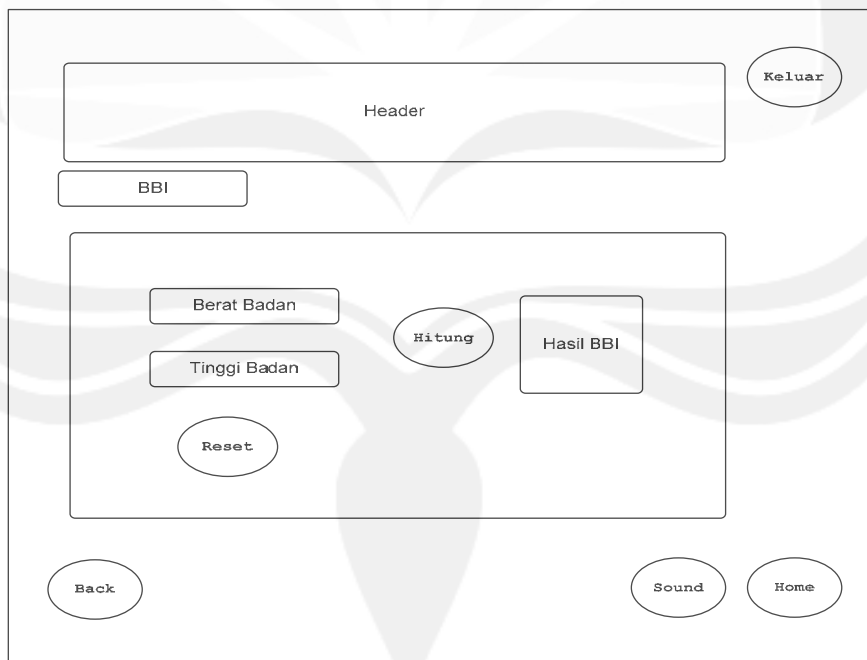
```
on(release){  
    gotoAndStop(58);  
}
```

3.6.3. Deskripsi Tombol Previous

Tombol previous merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan penjelasan materi 10 tanda umum sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```
on(release){  
    gotoAndStop(56);  
}
```

3.7. Deskripsi Antarmuka Berat Badan Ideal



Gambar 8. Antarmuka Halaman Berat Badan Ideal

3.7.1. Deskripsi Tombol Back

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DokCil	19/31
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		

Tombol *back* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(22);
}
```

3.7.2. Deskripsi Tombol Hitung

Tombol hitung merupakan tombol yang digunakan untuk menghitung berat badan ideal. Di mana secara prosedural:

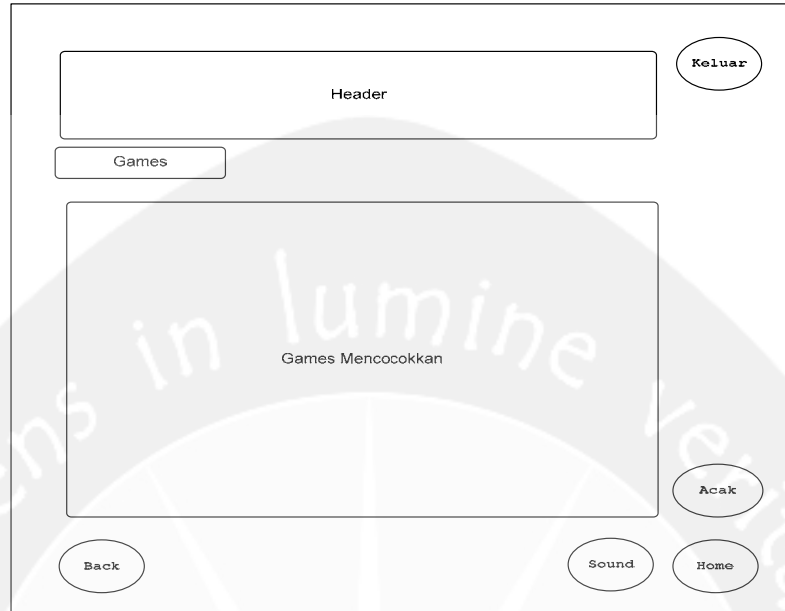
```
function aa(){
    var BBI:Number=Number((nilai_B.text)-
    100)*0.9;
    BBI*=100;
    BBI=Math.round(BBI);
    BBI /=100;
    Hasil.text=BBI;
}
```

3.7.3. Deskripsi Tombol Reset

Tombol reset merupakan tombol yang digunakan untuk mereset ulang hitungan berat badan ideal. Di mana secara prosedural:

```
function reset(){
    nilaiA="";
    nilaiB="";
    hasil="";}
```

3.8. Deskripsi Antarmuka Permainan



Gambar 9. Antarmuka Halaman Permainan

3.8.1. Deskripsi Tombol Acak

Tombol acak merupakan tombol yang digunakan untuk mengacak gambar dalam permainan. Di mana secara proseedural:

```
function acak_gambar(){
    for(i=0;i<8;i++){
        belum=0;
        while(belum==0){
            item=random(27);
            if(sudah[item]==0){
                belum=1;
                sudah[item]=1;
            }
        }
        gambar_terpilih[i]=bank_data[item];
    }
}
```

```

    }
    acak_gambar();

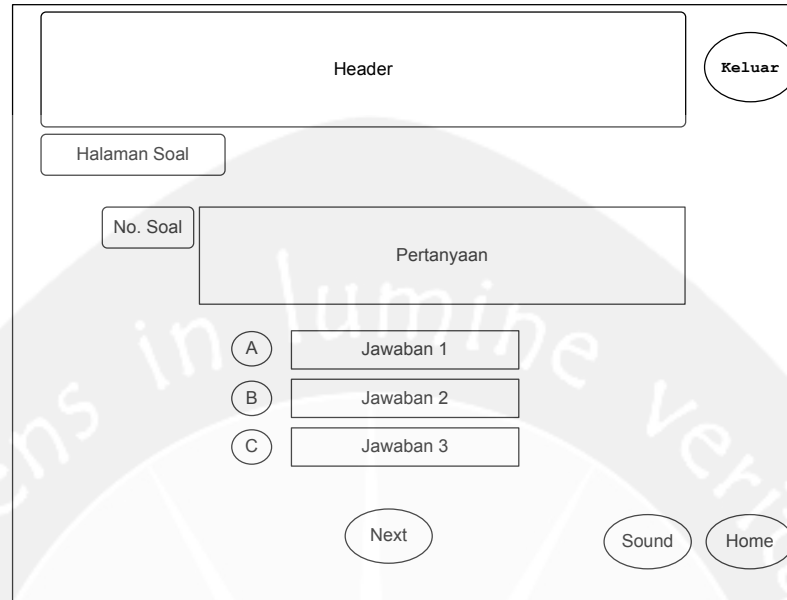
    sudah2 = new Array();
    for(i=0;i<27;i++){
        sudah2[i] = 0;
    }
    gambar_terpilih2=new Array();
    for(i=0;i<8;i++){
        gambar_terpilih2[i]=0;
    }

    function acak_gambar2(){
        for(i=0;i<8;i++){
            belum2=0;
            while(belum2==0){
                item2=random(8);
                if(sudah2[item2]==0){
                    belum2=1;
                    sudah2[item2]=1;
                }
            }
            gambar_terpilih2[i]=gambar_terpilih[item2];
        }
    }

    acak_gambar2();

```

3.9. Deskripsi Antarmuka Latihan Soal



Gambar 10. Antarmuka Halaman Latihan Soal

3.9.1. Deskripsi Tombol Next

Tombol next merupakan tombol yang digunakan untuk menuju halaman latihan soal berikutnya. Di mana secara prosedural:

3.9.2. Deskripsi Tombol A

Tombol A merupakan tombol yang digunakan untuk pilihan jawaban dari soal latihan. Di mana secara prosedural:

```
_root.btn_A.onRelease = function() {  
    _root.jawab_ku = "A";  
    cek_jawab();    //memanggil fungsi cek jawaban  
};
```

3.9.3. Deskripsi Tombol B

Tombol B merupakan tombol yang digunakan untuk pilihan jawaban dari soal latihan. Di mana secara prosedural:

```
_root.btn_B.onRelease = function() {  
    _root.jawab_ku = "B";  
    cek_jawab(); //memanggil fungsi cek jawaban  
};
```

3.9.4. Deskripsi Tombol C

Tombol C merupakan tombol yang digunakan untuk pilihan jawaban dari soal latihan. Di mana secara prosedural:

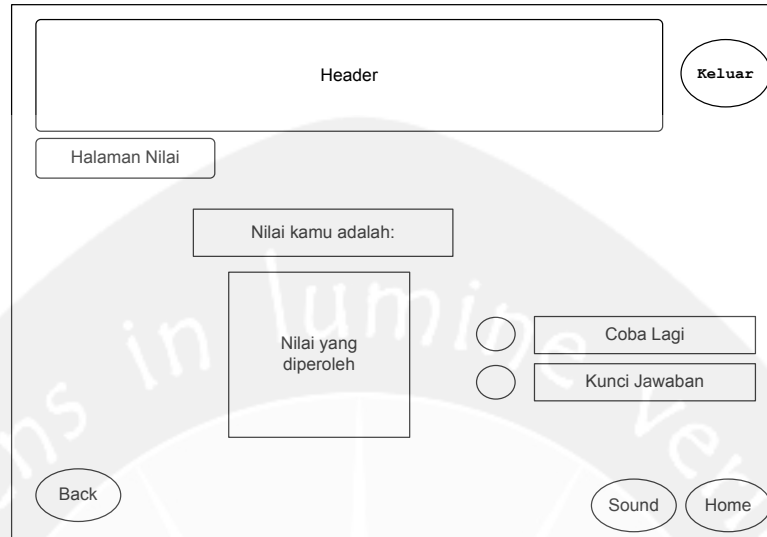
```
_root.btn_C.onRelease = function() {  
    _root.jawab_ku = "C";  
    cek_jawab(); //memanggil fungsi cek jawaban  
};
```

3.9.5. Deskripsi Tombol D

Tombol D merupakan tombol yang digunakan untuk pilihan jawaban dari soal latihan. Di mana secara prosedural:

```
_root.btn_D.onRelease = function() {  
    _root.jawab_ku = "D";  
    cek_jawab(); //memanggil fungsi cek jawaban  
};
```

3.10. Deskripsi Hasil Latihan Soal



Gambar 11. Antarmuka Halaman Hasil Latihan Soal

3.10.1. Deskripsi Tombol Coba Lagi

Tombol coba lagi merupakan tombol yang digunakan untuk memberi pilihan mencoba lagi latihan soal. Di mana secara prosedural:

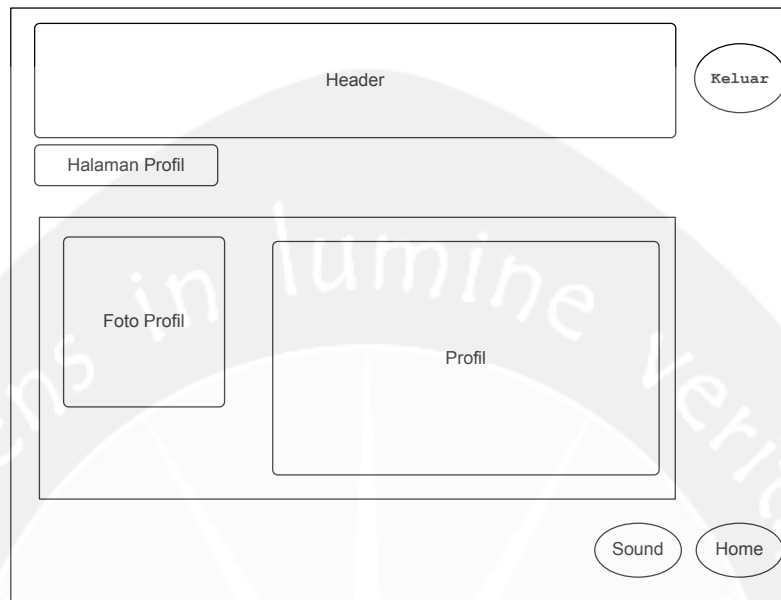
```
cobalagi_btn.onRelease = function() {  
    gotoAndStop(4);  
};
```

3.10.2. Deskripsi Tombol Kunci Jawaban

Tombol kunci jawaban merupakan tombol yang digunakan untuk melihat jawaban yang benar dalam latihan soal. Di mana secara prosedural:

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

3.11. Deskripsi Antarmuka Profil



Gambar 12. Antarmuka Halaman Profil

3.11.1. Deskripsi Tombol *Home*

Tombol *home* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman menu utama. Di mana secara prosedural:

```
on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(2);
}
```

3.11.2. Deskripsi Tombol keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Di mana secara prosedural:

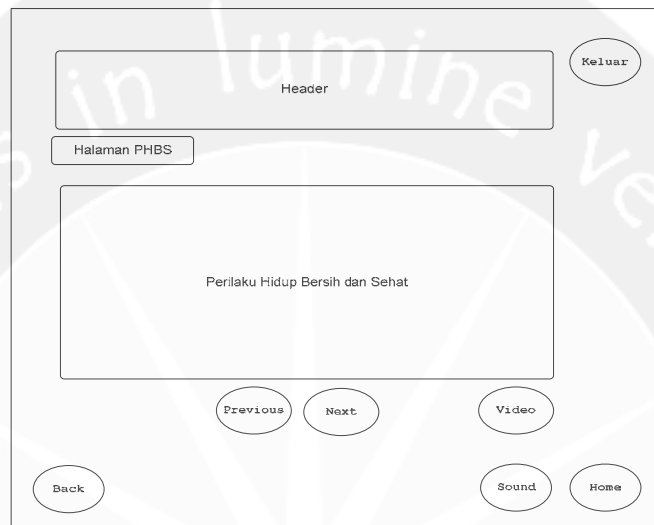
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DokCil	26/31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

```

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

```

3.12. Deskripsi Antarmuka Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat



Gambar 13. Antarmuka Halaman Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat

3.12.1. Deskripsi Tombol video

Tombol video merupakan tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman video. Di mana secara prosedural:

```

_root.btn_papancerita.onRelease = function(){
    gotoAndStop(76);
}

```

3.12.2. Deskripsi Tombol Back

Tombol *back* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```

on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}

```

```

on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(23);
}

```

3.12.3. Deskripsi Tombol *Home*

Tombol *home* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman menu utama. Di mana secara prosedural:

```

on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(2);
}

```

3.12.4. Deskripsi Tombol keluar

Tombol keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Di mana secara prosedural:

```

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

```

3.12.5. Deskripsi Tombol *next*

Tombol *next* merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan penjelasan halaman berikutnya. Di mana secara prosedural:

```

on(release){

```

```

gotoAndStop(78);
}

```

3.12.6. Deskripsi Tombol Previous

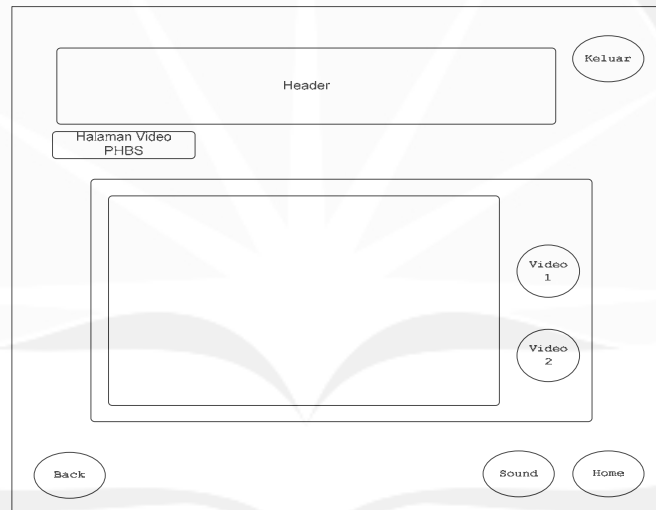
Tombol previous merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan penjelasan materi perilaku hidup bersih dan sehat sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```

on(release){
    gotoAndStop(79);
}

```

3.13. Deskripsi Antarmuka Video



Gambar 14. Antarmuka Halaman Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat

3.13.1. Deskripsi Tombol Back

Tombol *back* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Di mana secara prosedural:

```

on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}

```

```

on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(23);
}

```

3.13.2. Deskripsi Tombol Home

Tombol *home* merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman menu utama. Di mana secara prosedural:

```

on(rollOver){
    this.gotoAndPlay(2);
}
on(rollOut){
    this.gotoAndPlay(1);
}
on(release){
    this._parent.gotoAndStop(2);
}

```

3.13.3. Deskripsi Tombol keluar

Tombol *keluar* merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Di mana secara prosedural:

```

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

```

3.13.4. Deskripsi Tombol Video 1

Tombol *video 1* merupakan tombol yang digunakan untuk melihat video 1. Di mana secara prosedural:

```

suaratombol2.setVolume(0);
video1.onRollOver = function() {

```

```

//suaratombol
efektombol = "../sound/sikat_gigi/1.mp3";
suaratombol1 = new Sound();
suaratombol1.loadSound(efektombol, true);
suaratombol1.setVolume(100);
};

```

3.13.5. Deskripsi Tombol Video 2

Tombol video 2 merupakan tombol yang digunakan untuk melihat video 2. Di mana secara prosedural:

```

suaratombol2.setVolume(0);
video2_mc.onRollOver = function() {
    //suaratombol
    efektombol = "../sound/cuci_tangan/1.mp3";
    suaratombol1 = new Sound();
    suaratombol1.loadSound(efektombol, true);
    suaratombol1.setVolume(100);
};

```

PDHUPL

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

**Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil
untuk Siswa SD Berbasis Multimedia
(DokCil)**

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

Margareta Novita Shinta W.

05 07 04752

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-DokCil		1/19
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- DokCil	1/34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan.....	6
1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen	6
1.2. Deskripsi Umum Sistem	6
1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	7
1.4. Definisi dan Singkatan	8
1.5. Dokumen Referensi	8
2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak.....	8
2.1. Perangkat Lunak Pengujian	8
2.2. Perangkat Keras Pengujian	9
2.3. Material Pengujian	9
2.4. Sumber Daya Manusia	9
2.5. Prosedur Umum Pengujian	9
2.5.1. Pengenalan dan Latihan	9
2.5.2. Persiapan Awal	9
2.5.2.1. Persiapan Prosedural	9
2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras	10
2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak	10
2.5.3. Pelaksanaan	10
2.5.4. Pelaporan Hasil	10
3. Identifikasi dan Rencana Pengujian.....	12
3.1. Identifikasi dan Rencana Pengujian Fungsionalitas	12
4. Deskripsi dan Hasil Uji.....	14
4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Halaman Pembuka (PDHUPL-DokCil 01)	14
4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Materi (PDHUPL-DokCil 02)	14
4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Dokter Kecil (PDHUPL-DokCil 02-01)	14
4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Kesehatan (PDHUPL- DokCil 02-02)	14
4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PDHUPL- DokCil 02-02-01)	15
4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Video (PDHUPL- DokCil 02-02-01-01)	15
4.7. Identifikasi Kelas Pengujian 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik (PDHUPL- DokCil 02-02-02)	15
4.8. Identifikasi Kelas Pengujian Menghitung Berat Badan Ideal (PDHUPL- DokCil 02-02-03)	15
4.9. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Tubuh Kita (PDHUPL- DokCil 02-03)	16
4.10. Identifikasi Kelas Pengujian Latihan Soal (PDHUPL- DokCil 03)	16
4.11. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Permainan (PDHUPL- DokCil 04)	16
4.12. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Profil (PDHUPL- DokCil 05)	16
5. Deskripsi Hasil Pengujian.....	17

Daftar Tabel

PDHUPL-TBL-01. Tabel Definisi dan Singkatan.....	8
PDHUPL-TBL-02. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	12
PDHUPL-TBL-03. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	17



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL DokCil ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL- DokCil (Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia). Dokumen PDHUPL DokCil ini dibuat untuk jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan untuk memenuhi syarat tugas akhir. Selanjutnya dokumen PDHUPL DokCil ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap DokCil. PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem DokCil.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak DokCil secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang panduan untuk menjadi dokter kecil. Sistem ini secara garis besar terdiri dari empat komponen besar, yaitu:

1. Modul yang menangani halaman utama.
2. Modul yang menangani materi, yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:
 - a. Fungsi untuk menampilkan dokter kecil.
 - b. Fungsi untuk menampilkan kesehatan (yang berupa perilaku hidup bersih dan sehat dan fungsi untuk menampilkan video), fungsi untuk menampilkan 10 tanda umum anak bergizi baik, fungsi untuk menghitung berat badan ideal.
 - c. Fungsi untuk menampilkan tubuh.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– DokCil	6/19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Modul yang menangani latihan soal.
4. Modul yang menangani permainan.
5. Modul yang menangani profil pembuat aplikasi.

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

Bagian 1. Pendahuluan

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

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

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

Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji

- 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
 - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– DokCil	7/19
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		

1.4 Definisi dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Tabel 1. Tabel Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perancangan, deskripsi, dan hasil uji perangkat lunak.
DokCil	Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia merupakan aplikasi yang dibuat.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi <i>output</i> .

1.5 Dokumen Referensi

1. Alisa, Marthya, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Aplikasi Pembelajaran Panca Indera Untuk Siswa SD Berbasis Multimedia (AMPERA)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.
2. Wardhani, Margareta Novita Shinta, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil untuk Siswa SD Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa:

1. Windows XP atau Windows vista dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Adobe Flash CS3 Professional dengan menggunakan fitur *Flash MX* sebagai penjalan aplikasi

3. Adobe Photoshop CS3 dari adobe sebagai tool untuk penggambaran
4. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

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

2.3 Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu manual DokCil.

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Dosen Pembimbing yaitu dosen pembimbing tugas akhir ini.
2. Anak-anak yang berusia 7-13 tahun.

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

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

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– DokCil	9/19
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		

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

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

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

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa :

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

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

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

2.5.3 Pelaksanaan

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

2.5.4 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak UAJY, yang diwakili oleh

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- DokCil	10/19
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		

dosen pembimbing dan dosen penguji. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji setelah pengujian selesai.



3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

3.1. Identifikasi dan Rencana Pengujian Fungsionalitas

Tabel 2. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Halaman Pembuka	Pengujian Halaman Pembuka	SKPL-DokCil-01	PDHUPL-DokCil-01	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Materi	Pengujian Materi	SKPL-DokCil-02	PDHUPL-DokCil-02	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Dokter Kecil	Pengujian Tampil Dokter Kecil	SKPL-DokCil-02-01	PDHUPL - DokCil-02-01	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Kesehatan	Pengujian Tampil Kesehatan	SKPL - DokCil-02-02	PDHUPL - DokCil-02-02	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	Pengujian Tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	SKPL-DokCil-02-01	PDHUPL-DokCil-02-01	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Video	Pengujian Tampil Video	SKPL-DokCil-02-01-01	PDHUPL-DokCil-02-01-01	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil 10 Tamda Umum	Pengujian Tampil 10 Tamda Umum	SKPL-DokCil-02-02	PDHUPL-DokCil-02-02	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– DokCil	12/19
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		

Anak Bergizi Baik	Anak Bergizi Baik					
Pengujian Menghitung Berat Badan Ideal	Pengujian Menghitung Berat Badan Ideal	SKPL-DokCil-02-02-03	PDHUPL-DokCil-02-02-03	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Latihan Soal	Pengujian Tampil Latihan Soal	SKPL-DokCil-03	PDHUPL-DokCil-03	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Permainan	Pengujian Tampil Permainan	SKPL-DokCil-04	PDHUPL-DokCil-04	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011
Pengujian Tampil Profil	Pengujian Tampil Profil	SKPL-DokCil-05	PDHUPL-DokCil-05	Pengujian Unit	Black Box	Januari 2011

4. Deskripsi dan Hasil Uji

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

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

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Materi (PDHUPL-DokCil 02)

Kelas pengujian antarmuka materi adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi untuk menampilkan dokter kecil, kesehatan, perilaku hidup bersih dan sehat, video, 10 tanda umum anak bergizi baik, fungsi untuk menghitung berat badan ideal, dan fungsi untuk menampilkan tubuh kita.

4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Dokter Kecil (PDHUPL- DokCil 02-01)

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

4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Kesehatan (PDHUPL-DokCil 02-02)

Kelas pengujian antarmuka kesehatan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil kesehatan.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- DokCil	14/19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

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

4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PDHUPL-DokCil 02-02-01)

Kelas pengujian antarmuka Perilaku Hidup Bersih dan Sehat adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Meliputi warna, tulisan (teks), dan suara.

4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Video (PDHUPL-DokCil 02-02-01-01)

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

4.7. Identifikasi Kelas Pengujian 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik (PDHUPL-DokCil 02-02-02)

Kelas pengujian antarmuka 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

4.8. Identifikasi Kelas Pengujian Menghitung Berat Badan Ideal (PDHUPL-DokCil 02-02-03)

Kelas pengujian antarmuka Menghitung Berat Badan Ideal adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka menghitung berat badan ideal. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, dan gambar.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– DokCil	15/19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.9. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Tubuh Kita (PDHUPL-DokCil 02-03)

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

4.10. Identifikasi Kelas Pengujian Latihan Soal (PDHUPL-DokCil 03)

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

4.11. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Permainan (PDHUPL-DokCil 04)

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

4.12. Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Profil (PDHUPL-DokCil 05)

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

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– DokCil	16/19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Deskripsi Hasil Pengujian

Tabel 3. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-DokCil-01	Pengujian Halaman Pembuka	Pengguna menjalankan aplikasi	Pengguna menekan tombol masuk	Aplikasi menampilkan halaman utama	Aplikasi menampilkan halaman utama	Tampil menu utama DokCil	Handal
PDHUPL-DokCil-02	Pengujian Materi	Pengguna memilih menu yang ada dalam aplikasi DokCil	Pengguna memilih menu yang dikendaki	Aplikasi akan menampilkan pilihan menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan isi menu yang dipilih	Tampil isi menu yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL-DokCil-02-01	Pengujian Tampil Dokter Kecil	Pengguna memilih menu tampil dokter kecil	Pengguna memilih menu tampil dokter kecil	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan pengertian dokter kecil	Tampil pengertian dokter kecil	Handal
PDHUPL-DokCil-02-02	Pengujian Tampil Kesehatan	Pengguna memilih menu tampil kesehatan	Pengguna memilih menu tampil kesehatan	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih oleh	Aplikasi mampu menampilkan menu Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik,	Tampil menu Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik,	Handal

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- DokCil	17/19
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		

				pengguna	Bergizi Baik, dan Penghitungan Berat Badan Ideal	dan Penghitungan Berat Badan Ideal	
PDHUPL- DokCil-02- 02-01	Pengujian Tampil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	Pengguna memilih menu tampil perilaku hidup bersih dan sehat	Pengguna memilih menu tampil perilaku hidup bersih dan sehat	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan macam-macam perilaku hidup sehat	Tampil macam- macam perilaku hidup sehat	Handal
PDHUPL- DokCil-02- 02-01-01	Pengujian Tampil Video	Pengguna memilih menu tampil video	Pengguna memilih menu tampil video	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan video perilaku hidup bersih dan sehat	Tampil video perilaku hidup bersih dan sehat	Handal
PDHUPL- DokCil-02- 02-02	Pengujian Tampil 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik	Pengguna memilih menu Tampil 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik	Pengguna memilih menu tampil 10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan 10 tanda anak bergizi baik	Tampil penjelasan 10 tanda anak bergizi baik	Handal
PDHUPL- DokCil-02- 02-03	Pengujian Menghitung Berat Badan Ideal	Pengguna memilih menu Menghitung Berat Badan	Pengguna memilih menu Menghitung Berat Badan	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih	Aplikasi mampu menghitung Berat Badan Ideal	Tampil hasil dari perhitungan berat badan dan tinggi badan anak yang ideal	Handal

		Ideal	Ideal	pengguna			
PDHUPL-DokCil-02-03	Pengujian Tampil Tubuh Kita	Pengguna memilih menu tampil tubuh kita	Pengguna memilih menu tampil tubuh kita	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan gambar bagian-bagian tubuh manusia dan penjelasannya.	Tampil gambar bagian-bagian tubuh manusia dan penjelasannya.	Handal
PDHUPL-DokCil-03	Pengujian Latihan Soal	Pengguna memilih menu latihan soal	Pengguna memilih menu latihan soal	Aplikasi akan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan latihan soal dari materi DokCil	Tampil latihan soal dari materi Dokcil	Handal
PDHUPL-DokCil-04	Pengujian Tampil Permainan	Pengguna memilih menu tampil permainan	Pengguna memilih menu tampil permainan	Aplikasi akan menampilkan isi dari menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan permainan yang berhubungan dengan materi DokCil	Tampil permainan yang berhubungan dengan materi DokCil	Handal
PDHUPL-DokCil-05	Pengujian Tampil Profil	Pengguna memilih menu tampil profil	Pengguna memilih menu tampil profil	Aplikasi akan menampilkan isi dari menu yang dipilih pengguna	Aplikasi mampu menampilkan profil pembuat aplikasi	Tampil profil pembuat aplikasi	Handal

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin :
Sekolah :

KUESIONER

PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA MENGENAI PEMBELAJARAN
DOKTER KECIL BAGI SISWA SD
(APLIKASI PEMBELAJARAN DOKTER KECIL)

Berikan pendapat kamu dan penilaian kamu mengenai aplikasi DokCil (Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil) berdasarkan persepsi kamu atas pertanyaan di bawah dengan memberikan tanda cek (✓) pada pilihan yang disediakan.

Keterangan :

SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
TB : Tidak Baik
SB : Sangat Tidak Baik

No	Pernyataan	SB	B	C	TB	SB
1.	Bagaimana tampilan / antarmuka aplikasi DokCil?					
2.	Bagaimana penggunaan warna tiap halaman aplikasi DokCil?					
3.	Bagaimana penggunaan efek suara pada tiap halaman aplikasi DokCil yang menggunakan efek suara?					
4.	Bagaimana penggunaan teks pada setiap halaman aplikasi DokCil (tulisan maupun warna tulisan)?					
5.	Bagaimana penggunaan tombol yang ada dalam aplikasi DokCil?					
6.	Bagaimana penyampaian tutorial yang ada dalam aplikasi DokCil?					
7.	Bagaimana penggunaan animasi (teks, logo, gambar) dalam aplikasi DokCil?					
8.	Bagaimana penyampaian informasi lewat video dalam aplikasi DokCil?					
9.	Bagaimana penyampaian materi tentang Dokter Kecil dalam aplikasi DokCil?					
10.	Mudahkah penggunaan aplikasi DokCil secara keseluruhan?					

Apakah menurut pendapat kamu menambah pengetahuan tentang Dokter Kecil lebih menarik dengan menggunakan aplikasi DokCil ini dibandingkan dengan menambah pengetahuan tentang Dokter Kecil dengan membaca dari buku?

a. ya b. tidak

mengapa :

Terima Kasih

PAPAN CERITA

(STORY BOARD)

Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil
(DokCil)

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

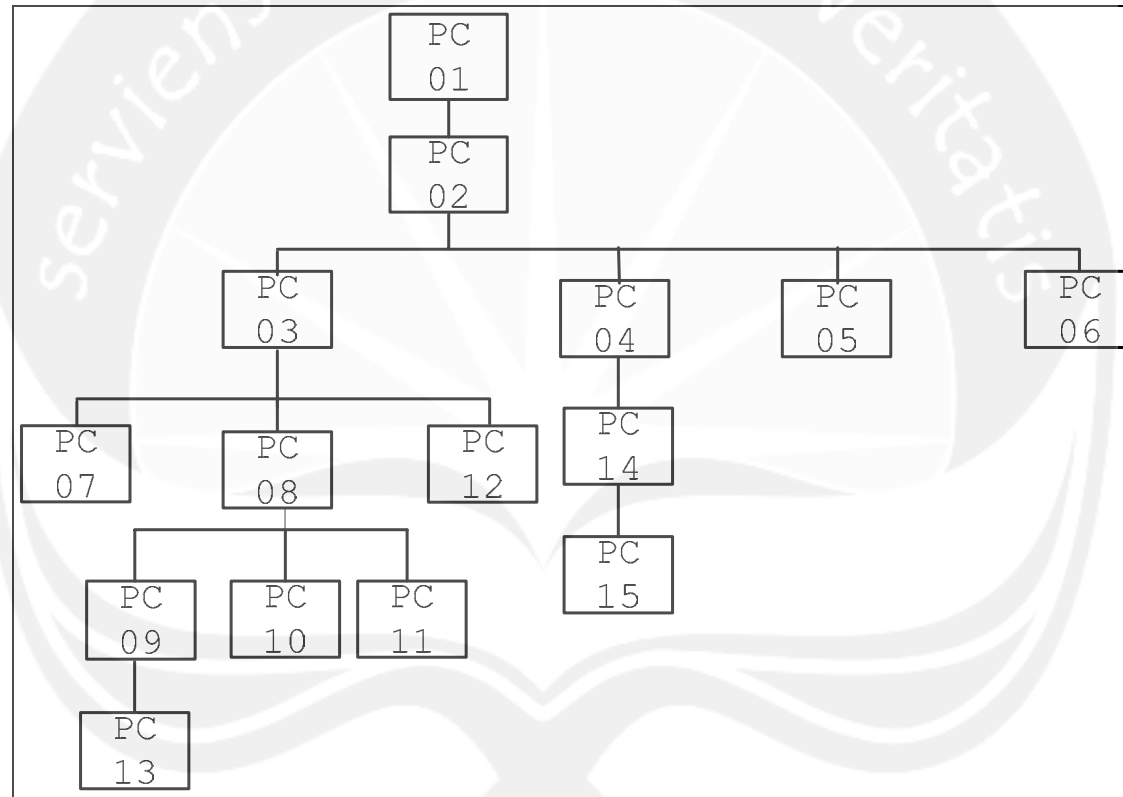
Margareta Novita Shinta W. / 05 07 04752

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PAPAN CERITA-DokCil		
		Revisi		

Perancangan Arsitektur Papan Cerita DokCil
(Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil)



PAPAN CERITA

No papan cerita : PC 01

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Halaman Pembuka	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : teks "Dokter Kecil" T2 : teks "Keluar" G1 : Grafik dokter kecil G2 : Grafik tombol "keluar" T2 : tombol "Keluar" T3 : tombol "Masuk" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika T3 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC02) • Jika G2 diklik, akan keluar dari aplikasi DokCil ini

No papan cerita : PC 02

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A5 T5 G1 A1 T1 A2 T2 A3 T3 A4 T4 S1 S2 G2 G3	T1 : teks "Materi" T2 : teks "Latihan Soal" T3 : teks "Permainan" T4 : teks "Profil" T5 : teks "Halaman Utama" A1 : animasi tombol "Materi" A2 : animasi tombol "Latihan soal" A3 : animasi tombol "Permainan" A4 : animasi tombol "Profil" A5 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Home" G3 : Grafik tombol "Mute" G4 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke Materi (PC 03) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke Latihan Soal (PC 04) • Jika A3 diklik, maka akan menuju ke Permainan (PC 05) • Jika A4 diklik, maka akan menuju ke Profil (PC 06) • Jika G2 diklik, maka suara akan mati • Jika G3 diklik, maka akan keluar dari aplikasi

No papan cerita : PC 03

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Materi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A4 T1 G1 A1 T2 A2 T3 A3 T4 S1 S2 G2 G3 G4	T1 : teks "Materi" T2 : teks "Dokter Kecil" T3 : teks "Kesehatan" T4 : teks "Tubuh Kita" A1 : animasi tombol "Dokter Kecil" A2 : animasi tombol "Kesehatan" A3 : animasi tombol "Tubuh Kita" A4 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Home" G3 : Grafik tombol "Mute" G4 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke Materi (PC 07) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke Latihan Soal (PC 08) • Jika A3 diklik, maka akan menuju ke Permainan (PC 12) • Jika G2 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G3 diklik, maka suara akan mati • Jika G4 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.

No papan cerita : PC 04

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul :Latihan Soal	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram consists of several frames: Frame 1: A4 (Animasi header) Frame 2: T1 (teks "Latihan Soal"), G1 (Grafik Background), T6 (teks "10 Tanda Umum"), T5 (teks "PHBS") Frame 3: T2 (teks "Jawaban 1"), G5 (Grafik tombol "Home"), T3 (teks "Jawaban 2"), G6 (Grafik tombol "Mute"), T4 (teks "Jawaban 3"), G7 (Grafik tombol "Keluar"), G8 (Grafik tombol "A") Frame 4: S1 (backsound utama), S2 (backsound suara tombol), G2 (Grafik tombol "B"), G3 (Grafik tombol "C"), G4 (Grafik tombol "Next")	T1 : teks "Latihan Soal" T2 : teks Jawaban 1 T3 : teks Jawaban 2 T4 : teks Jawaban 3 T5 : teks soal T6 : teks nomer soal A1 : animasi tombol "PHBS" A2 : animasi tombol "10 Tanda Umum" A3 : animasi tombol "BBI" A4 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Home" G3 : Grafik tombol "Mute" G4 : Grafik tombol "Keluar" G5 : Grafik tombol "A" G6 : Grafik tombol "B" G7 : Grafik tombol "C" G8 : Grafik Tombol "Next" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	- Jika G2 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) - Jika G3 diklik, maka suara akan mati - Jika G4 diklik, maka akan keluar dari aplikasi - Jika G5 atau G6 atau G7 diklik, maka jawaban dipilih - Jika G8 diklik, maka akan menuju ke pertanyaan selanjutnya.

No papan cerita : PC 05

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Permainan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Permainan' shows a sequence of elements: A1 (header animation) at the top, followed by T1 (text) and G1 (background graphic) in a box. Below this is G5 (button graphic). At the bottom are S1 and S2 (sound elements) and G2, G3, and G4 (button graphics).	T1 : teks "Berat Badan Ideal" T2 : teks Berat Badan T3 : teks Tinggi Badan T4 : teks hasil perhitungan BBI A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Home" G3 : Grafik tombol "Mute" G4 : Grafik tombol "Keluar" G5 : Grafik tombol "Acak" S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G3 diklik, maka suara akan mati • Jika G4 diklik, maka akan keluar dari aplikasi • Jika G5 diklik, maka permainan mencocokkan gambar akan mengacak lagi susunan gambar.

No papan cerita : PC 06

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Profile	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for the 'Profile' screen includes the following elements: A1: animasi header T1: teks "Profil" G1: Grafik <i>Background</i> G6: Grafik foto pembuat T2: teks data pembuat dan ucapan terima kasih S1: <i>backsound utama</i> S2: <i>backsound suara tombol</i> G2: Grafik tombol "Back" G3: Grafik tombol "Home" G4: Grafik tombol "Mute" G5: Grafik tombol "Keluar"	T1 : teks "Profil" T2 : teks data pembuat dan ucapan terima kasih A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" G6 : Grafik foto pembuat S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan kembali ke halaman Kesehatan (PC 08) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi

No papan cerita : PC 07

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Dokter Kecil	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A1 T1 G1 T2 S1 S2 G2 G3 G4 G5	T1 : teks "Dokter Kecil" T2 : Penjelasan Dokter Kecil A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan kembali ke halaman Kesehatan (PC 08) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 03) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.

No papan cerita : PC 08

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Kesehatan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A4 T1 G1 A1 T2 A2 T3 A3 T4 S1 S2 G2 G3 G4 G5	T1 : teks "Kesehatan" T2 : teks "PHBS" T3 : teks "10 Tanda Umum" T4 : teks "BBI" A1 : animasi tombol "PHBS" A2 : animasi tombol "10 Tanda Umum" A3 : animasi tombol "BBI" A4 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, maka akan menuju ke Materi (PC 09) • Jika A2 diklik, maka akan menuju ke Latihan Soal (PC 10) • Jika A3 diklik, maka akan menuju ke Permainan (PC 11) • Jika G2 diklik, maka akan kembali ke halaman materi • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.

No papan cerita : PC 09

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : PHBS	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram illustrates the layout of the PHBS application interface. It is divided into several sections: a header area (A1), a text area (T1), a background area (G1), a main content area (T2), and a bottom navigation bar. The navigation bar contains six elements: two sound icons (S1, S2) and four graphic icons (G3, G4, G5, G6). A specific graphic icon (G2) is also shown as a button in the main content area.	T1 : teks "Perilaku Hidup Bersih dan Sehat" T2 : Penjelasan PHBS A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Video" G3 : Grafik tombol "Back" G4 : Grafik tombol "Home" G5 : Grafik tombol "Mute" G6 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan ditampilkan video • Jika G3 diklik, maka akan kembali ke halaman Kesehatan (PC 08) • Jika G4 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G5 diklik, maka suara akan mati • Jika G6 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.

No papan cerita : PC 10

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : 10 Tanda Umum	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for PC 10 illustrates the layout of the application interface. It includes a header (A1), a title (T1), a background graphic (G1), a main content area (T2), navigation buttons (G6, G7), and a bottom bar with status indicators (S1, S2) and additional graphics (G3, G4, G5, G6).	T1 : teks "10 Tanda Umum Anak Bergizi Baik" T2 : Penjelasan 10 Tanda Umum A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" G6 : Grafik tombol "Prev" G7 : Grafik tombol "Next" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan kembali ke halaman Kesehatan (PC 08) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi • Jika G6 diklik, maka akan kembali ke halaman sebelumnya dari halaman 10 Tanda Umum • Jika G7 diklik, maka akan kembali ke halaman selanjutnya dari halaman 10 Tanda Umum.

No papan cerita : PC 11

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

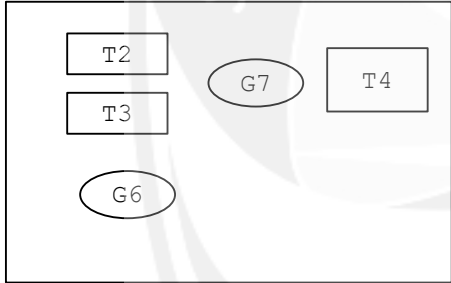
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : BBI	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A1 T1 G1  S1 S2 G2 G3 G4 G5	T1 : teks "Berat Badan Ideal" T2 : teks Berat Badan T3 : teks Tinggi Badan T4 : teks hasil perhitungan BBI A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" G6 : Grafik tombol "Reset" G7 : Grafik tombol "Hitung" S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan kembali ke halaman Kesehatan (PC 08) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi • Jika G6 diklik, maka T2, T3, dan T4 akan di-reset atau dibersihkan • Jika G7 diklik, maka hasil perhitungan BBI akan tampil.

No papan cerita : PC 12

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Tubuh Kita	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Tubuh Kita' is structured as follows: Header: A1 (animasi header) Main Content Area: Text: T1 (teks "Tubuh Kita") Graphic: G1 (Grafik <i>Background</i>) Graphic: G2 (Grafik anak kecil) Text: T2 (teks anggota tubuh) Bottom Navigation Bar: S1, S2, G3, G4, G5, G6	T1 : teks "Tubuh Kita" T2 : teks anggota tubuh A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik anak kecil G3 : Grafik tombol "Back" G4 : Grafik tombol "Home" G5 : Grafik tombol "Mute" G6 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan ditampilkan penjelasan tiap bagian tubuh • Jika G3 diklik, maka akan kembali ke Materi (PC 03) • Jika G4 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G5 diklik, maka suara akan mati • Jika G6 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.

No papan cerita : PC 13

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Video PHBS	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard frame contains the following elements: A1: Header area at the top. T1: Title text on the left side. G1: Background graphic on the left side. G6 and G7: Two circular buttons on the right side. V1: A large rectangular video area in the center. S1 and S2: Two circular buttons at the bottom left. G2, G3, G4, and G5: Four circular buttons at the bottom right.	T1 : teks "Video PHBS" A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" G6 : Grafik tombol "Video 1" G7 : Grafik tombol "Video 2" V1 : Tampilan Video S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan kembali ke halaman PHBS (PC 13) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi. • Jika G6 diklik, maka akan ditampilkan video 1 • Jika G7 diklik, maka akan ditampilkan video 2

No papan cerita : PC 14

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

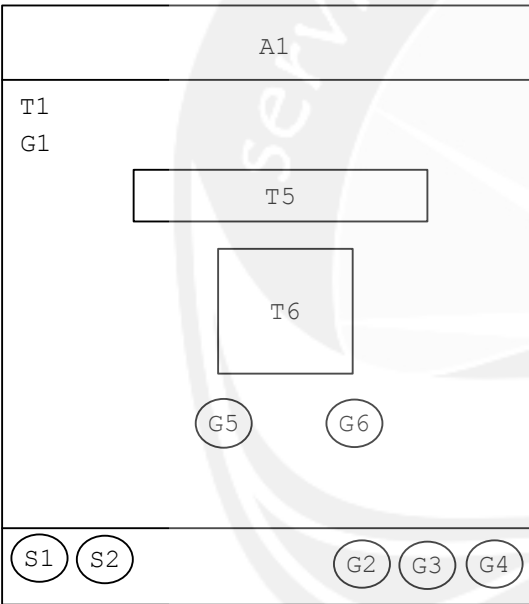
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Review Nilai	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard diagram for 'Review Nilai' consists of several elements arranged in a sequence. At the top is A1 (header). Below it is T1 (text). To the left of the main content area is G1 (background). In the center is T5 (text box). Below T5 is T6 (text box). At the bottom are G5 (button) and G6 (button). At the very bottom are S1 (background sound), S2 (button sound), G2 (button), G3 (button), and G4 (button).	T1 : teks "Latihan Soal" T2 : teks Jawaban 1 T3 : teks Jawaban 2 T4 : teks Jawaban 3 T5 : teks "Nilai Kamu adalah :" T6 : teks untuk nilai yang diperoleh A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Home" G3 : Grafik tombol "Mute" G4 : Grafik tombol "Keluar" G5 : Grafik tombol "Coba Lagi" G6 : Grafik tombol "Kunci Jawaban" S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G3 diklik, maka suara akan mati • Jika G4 diklik, maka akan keluar dari aplikasi • Jika G5 diklik, maka akan kembali menampilkan halaman latihan soal yang berbeda • Jika G6 diklik, maka akan menuju ke Halaman Kunci Jawaban.

No papan cerita : PC 15

Topik : Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil (DokCil)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Kunci Jawaban	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A1 T1 G1 T2 S1 S2 G2 G3 G4 G5	T1 : teks "Kuci Jawaban" T2 : teks jawaban dari latihan soal A1 : animasi header G1 : Grafik <i>Background</i> G2 : Grafik tombol "Back" G3 : Grafik tombol "Home" G4 : Grafik tombol "Mute" G5 : Grafik tombol "Keluar" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika G2 diklik, maka akan kembali ke Review Nilai (PC 14) • Jika G3 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC 02) • Jika G4 diklik, maka suara akan mati • Jika G5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.