

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada 32 responden, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penulis telah berhasil mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah Untuk Anak SD Berbasis Multimedia (Platasia) yang dapat membantu mempermudah pemahaman pengguna dalam mempelajari materi lapisan tanah.
2. Empat elemen multimedia yaitu teks, gambar, animasi, dan suara yang ada dalam aplikasi "Platasia" ini telah berhasil digabungkan dan dapat berjalan dengan baik lewat komputer ataupun laptop.
3. Aplikasi ini telah diujicoba pada 32 responden dengan hasil yang hampir sebagian besar menyatakan bahwa aplikasi ini baik digunakan sebagai alat bantu dalam mempelajari lapisan tanah.

VI.2. Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut pada aplikasi Platasia adalah:

1. Memuat interaksi lebih menarik dengan animasi 3D dan permainan yang lebih interaktif bagi anak SD.
2. Menyediakan fasilitas mengubah atau menambah materi dan soal-soal latihan serta teka teki silang.

Daftar Pustaka

- Erlina, Briggita Nurmalasari. 2009. *Pengembangan Aplikasi Alat Bantu Belajar Pengetahuan Atmosfer dan Hidrosfer Berbasis Multimedia*. Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta.
- McDonald, R. C., dkk. 1990. *Australian Soil and Land Survey Field Handbook*, 2nd Ed. Inkata Press. Melbourne.
- Madcoms. 2007. *Panduan Aplikatif AutoDesk 3D Studio Max*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Sulistiyanto, Heri, Edy Wiyono. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD Kelas V*. Pusat Perbukuan. Jakarta.
- Suyoso, Suharto dan Sujoko. 1998. *Ilmu Alamiah Dasar*. IKIP. Yogyakarta.
- Suyoto, 2003, *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Tim Bina Karya Guru. 2008. *IPA SD Untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Erlangga. Jakarta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Wardiyatmoko, K. 2004. *Geografi*. Erlangga. Jakarta.
- Widiarunto, Yos. 2008. *Pengembangan Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan Dalam Bidang Teknologi Informasi Berbasis Multimedia*. Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta.

Wiradisastra, U.S, dkk. 1999. *Geomorfologi dan Analisis Lanskap*. Laboratorium Penginderaan Jauh dan Kartografi. IPB. Bogor.

Wismono, Jaka, Riyanto. 2004. *Gembira Belajar Sains*. Grasindo. Jakarta.

<http://www.fotosearch.com/clip-art/> (tanggal akses, April 2010)

http://id.wikipedia.org/wiki/ilmu_tanah (tanggal akses, 5 Februari 2010)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran> (tanggal akses, 5 Februari 2010)

<http://media.diknas.go.id/media/document/5335.pdf> (tanggal akses, 5 Februari 2010)

<http://p4tkmatematika.org/downloads/sd/GeometriRuang.pdf> (tanggal akses, 5 Februari 2010)

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Platasia

(Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah
untuk Anak SD Berbasis Multimedia)

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

Theresia Puspa W / 05 07 04807

Program Studi Teknik Informatika – Fakultas
Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-Platasia		1/30
		Revisi		

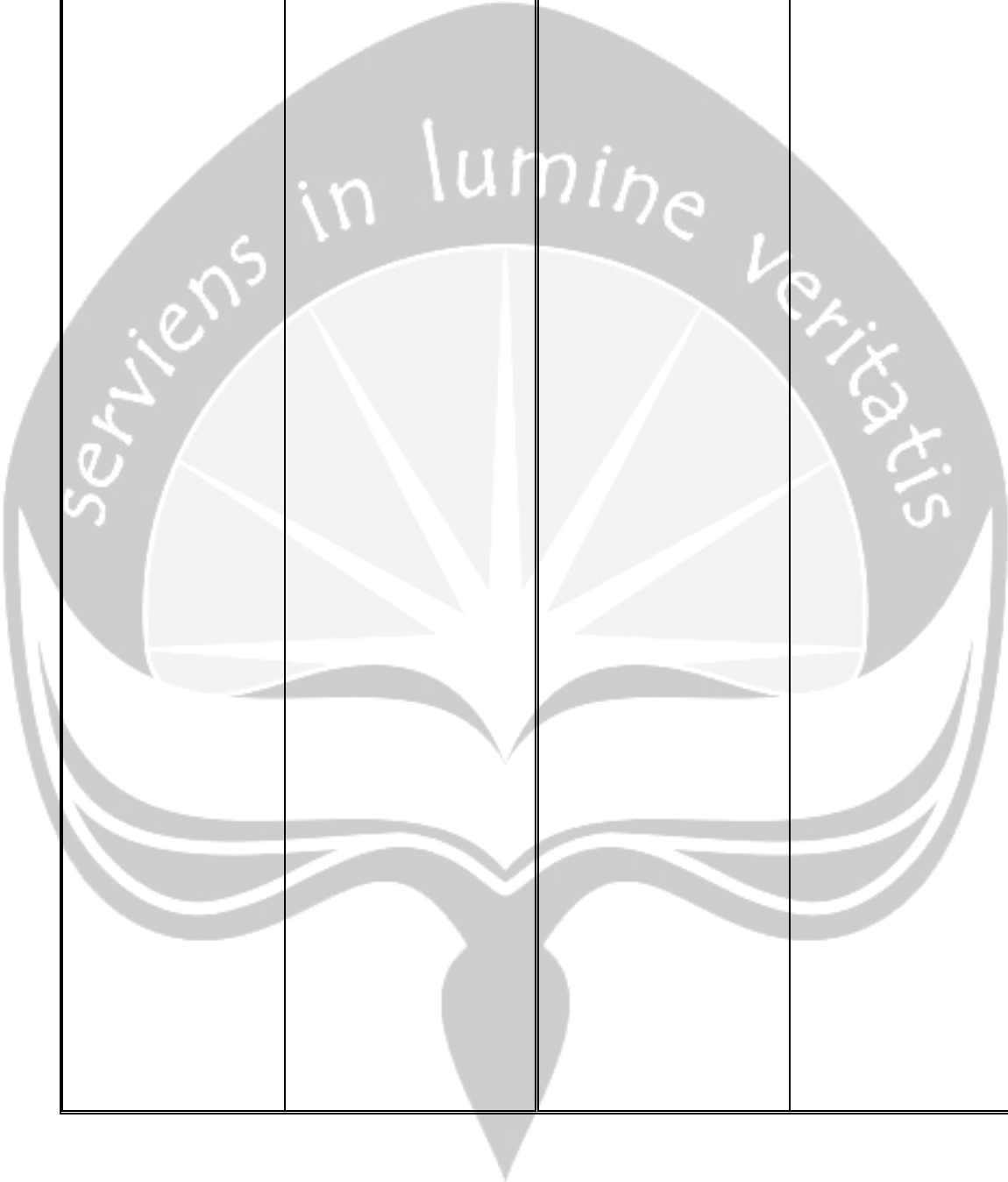
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – Platasia	1/30
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

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	7
1.1. Tujuan	7
1.2. Lingkup Masalah	7
1.3. Definisi Akronim dan Singkatan	7
1.4. Referensi	8
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	8
2. Deskripsi Keseluruhan	9
2.1. Perspektif Produk	9
2.2. Fungsi Produk	9
2.3. Karakteristik Pengguna	12
2.4. Batasan-batasan	12
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	13
3. Kebutuhan Khusus	13
3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal	13
3.1.1. Antarmuka pemakai	13
3.1.2. Antarmuka perangkat keras	13
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	14
3.2 Kebutuhan Fungsionalitas	14
3.2.1. Aliran Informasi	14
3.2.1.1. DFD Level 0 Platasia	15
3.2.1.1.1. Entitas Data ..	15
3.2.1.1.2. Proses	15
3.2.1.1.3. Topologi	16
3.2.1.2. DFD Level 1 Platasia	16
3.2.1.2.1. Entitas Data...	16
3.2.1.2.2. Proses	16
3.2.1.2.3. Topologi	18
3.2.1.3. DFD Level 2 Platasia	19
3.2.1.3.1. Entitas Data...	19
3.2.1.3.2. Proses	19

3.2.1.3.3. Topologi.....	20
3.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)	20
3.2.3. Kamus Data	21



Daftar Gambar

SKPL-GBR-01. DFD Level 0 Platasia.....	16
SKPL-GBR-02. DFD Level 1 Platasia.....	18
SKPL-GBR-03. DFD Level 2 Platasia.....	20



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan Dokumen Aplikasi mengenai Lapisan Tanah (Platasia) 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 pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak Platasia.

1.2. Lingkup Masalah

Dalam pembuatan perangkat lunak yang bernama Platasia ini, pembuat mengembangkan perangkat lunak yang diharapkan antara lain:

1. Menampilkan susunan tanah.
2. Menampilkan jenis dan karakteristik lapisan tanah.
3. Menampilkan proses pembentukan tanah secara fisika, kimiawi dan biologi serta apa saja yang berperan dalam proses tersebut.
4. Menguji kemampuan pemahaman anak SD dengan latihan soal dan teka teki silang.

1.3 Definisi Akronim dan Singkatan

1. SKPL merupakan akronim dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, biasa juga disebut sebagai *Software Requeirments Spesifications* (SRS) merupakan spesifikasi dari produk perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – Platasia	7/30
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Platasia merupakan istilah dari Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk SD Berbasis Multimedia
3. DFD atau *Data Flow Diagram*, menggambarkan diagram aliran proses yang akan terjadi.

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan perangkat lunak ini adalah :

1. SKPL Aplikasi Pembelajaran Daur Biogeokimia untuk SMA Berbasis Multimedia, disusun oleh Ceny Rapa-UAJY-2009.
2. Presman Roger S., *Rekayasa Perangkat Lunak*, McGraw-Hill Book Co., Andi Yogyakarta, 1997.

1.5. Deskripsi Umum (Overview)

Dokumen SKPL ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama berisikan penjelasan tentang SKPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh aplikasi ini, referensi, definisi kata dan deskripsi umum. Bagian kedua berisikan penjelasan secara umum mengenai perangkat lunak Platasia yang akan dikembangkan meliputi perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan – batasan dan asumsi serta ketergantungan yang diambil dalam pengembangan perangkat lunak. Bagian ketiga berisi penjelasan lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak Platasia yang akan dikembangkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – Platasia	8/30
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Deskripsi Keseluruhan

2.1. Perspektif Produk

Platasia adalah perangkat lunak yang dibangun untuk membantu siswa SD dalam mempelajari lapisan tanah dengan tampilan yang mudah dan menarik, sehingga pengetahuan tentang lapisan tanah dapat diserap dengan mudah oleh siswa. Di dalam aplikasi mengenai lapisan tanah ini, ditampilkan beberapa hal-hal seperti susunan tanah, jenis dan karakteristik tanah, proses terjadinya tanah secara fisika, kimiawi dan biologi beserta unsur-unsur pembentuk yang membantu proses terjadinya, latihan soal serta teka teki silang yang membantu dalam memahami lebih lagi tentang lapisan tanah ini.

Pengguna 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

Fungsi produk perangkat lunak Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk Anak SD Berbasis Multimedia adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Halaman Utama (**SKPL-Platasia-01**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman utama Platasia dan penjelasan tentang program Platasia.
2. Fungsi Profil(**SKPL-Platasia-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi pembuat Platasia.

3. Fungsi Lapisan Tanah (**SKPL-Platasia-03**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan pengetahuan tentang lapisan tanah.

Fungsi yang dibuat mencakup :

3.1. Fungsi Susunan Tanah(**SKPL-Platasia-03-01**) adalah fungsi untuk menampilkan susunan tanah dan memberikan informasi mengenai pengertian tanah.

3.1.1. Fungsi Tanah Humus (**SKPL-Platasia-03-01-01**) adalah fungsi untuk menampilkan pengertian dan karakteristik humus disertai gambar.

3.1.2. Fungsi Tanah Lapisan Atas (**SKPL-Platasia-03-01-02**) adalah fungsi untuk menampilkan pengertian dan karakteristik tanah atas disertai gambar.

3.1.3. Fungsi Tanah Pasir (**SKPL-Platasia-03-01-03**) adalah fungsi untuk menampilkan pengertian dan karakteristik tanah pasir disertai gambar.

3.1.4. Fungsi Lapisan Regolith (**SKPL-Platasia-03-01-04**) adalah fungsi untuk menampilkan pengertian dan karakteristik lapisan regolith disertai gambar.

3.1.5. Fungsi Batuan Induk (**SKPL-Platasia-03-01-05**) adalah fungsi untuk menampilkan pengertian dan karakteristik lapisan batuan induk disertai gambar.

3.2. Fungsi Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah (**SKPL-Platasia-03-02**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah disertai dengan gambar.

3.2.1. Fungsi Tanah Alluvial (**SKPL-Platasia-03-02-01**) adalah fungsi untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah alluvial disertai animasi.

3.2.2. Fungsi Tanah Podzolit (**SKPL-Platasia-03-02-02**) adalah fungsi untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah podzolit disertai animasi.

3.2.3. Fungsi Tanah Vulkanik (**SKPL-Platasia-03-02-03**) adalah fungsi untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah vulkanik disertai animasi.

3.2.4. Fungsi Tanah Laterit (**SKPL-Platasia-03-02-04**) adalah fungsi untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah laterit disertai animasi.

3.2.5. Fungsi Tanah Mediteran (**SKPL-Platasia-03-02-05**) adalah fungsi untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah mediteran disertai animasi.

3.2.6. Fungsi Tanah Gambut (**SKPL-Platasia-03-02-06**) adalah fungsi untuk menampilkan jenis dan karakteristik tanah gambut disertai animasi.

3.3. Fungsi Proses pembentukan Lapisan Tanah (**SKPL-Platasia-03-03**) adalah fungsi yang

digunakan untuk menampilkan proses terbentuknya lapisan tanah.

3.3.1. Fungsi Proses Fisika (**SKPL-Platasia-03-03-01**) adalah fungsi untuk menampilkan proses terbentuknya tanah secara fisika disertai animasi.

3.3.2. Fungsi Proses Kimiawi (**SKPL-Platasia-03-03-02**) adalah fungsi untuk menampilkan proses terbentuknya tanah secara kimiawi disertai animasi.

3.3.3. Fungsi Proses Biologi (**SKPL-Platasia-03-03-03**) adalah fungsi untuk menampilkan proses terbentuknya tanah secara biologi disertai animasi.

4. Fungsi Latihan (**SKPL-Platasia-04**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan soal-soal latihan yang berkaitan dengan lapisan tanah.

5. Fungsi Teka Teki Silang (**SKPL-Platasia-05**) adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan teka teki silang yang berkaitan dengan lapisan tanah.

2.3. Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak Platasia ditujukan untuk setiap anak SD yang dapat menggunakan komputer untuk membantu mempelajari tentang lapisan tanah.

2.4. Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak Platasia yaitu :

1. Aplikasi ini dibuat untuk anak SD sebagai alat bantu pembelajaran materi yang berhubungan dengan

lapisan tanah secara lebih jelas dengan berbasis multimedia.

2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan beberapa aspek multimedia yaitu gambar, audio, teks, dan animasi.
3. Aplikasi ini menyajikan soal-soal latihan yang berkaitan tentang lapisan tanah secara statis, dan tidak menggunakan basis data tertentu.
4. Soal-soal latihan yang ditampilkan hanya 5 buah soal saja tetapi akan dilakukan pengacakan terhadap soal yang ditampilkan.

2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak Platasia antara lain :

1. Aplikasi ini berjalan pada sistem operasi *Windows* berbasis *desktop*.
2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash 9* dan bahasa pemrograman *ActionScript3.0*
3. Tersedia komputer *dekstop* dengan spesifikasi minimal prosesor *Pentium 4 3.0 Ghz*, memori primer minimal *256 MB*, dengan sistem operasi *Windows XP Professional Edition*.

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal

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

3.1.1. Antarmuka pemakai

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – Platasia	13/30
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 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

Kebutuhan antarmuka perangkat keras yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan perangkat lunak Platasia, yaitu :

1. PC dengan spesifikasi :

Prosesor dengan kecepatan minimal 1,8 GHz

Sistem operasi *Windows XP* atau *Windows Vista*

2. Memory (RAM) minimal 256 MB, dan disarankan 512GB

3. VGA

4. *Mouse* dan *Keyboard*

5. Monitor

6. *Sound Card* dan *Speaker*

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan perangkat lunak Platasia adalah sebagai berikut :

1. Nama : *Windows XP Profesional Edition Service Pack 1*

Sumber : *Microsoft Corporation*

Sebagai sistem operasi komputer.

2. Nama : *Adobe CS3*

Sumber : *Adobe*

Sebagai tools untuk membuat desain layout, animasi dan grafis.

3. Nama : *Adobe Photoshop CS3*

Sumber : *Adobe*

Sebagai tools untuk membuat gambar.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1. Aliran Informasi

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

3.2.1.1. DFD Level 0 Platasia

3.2.1.1.1. Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak Platasia adalah pengguna.

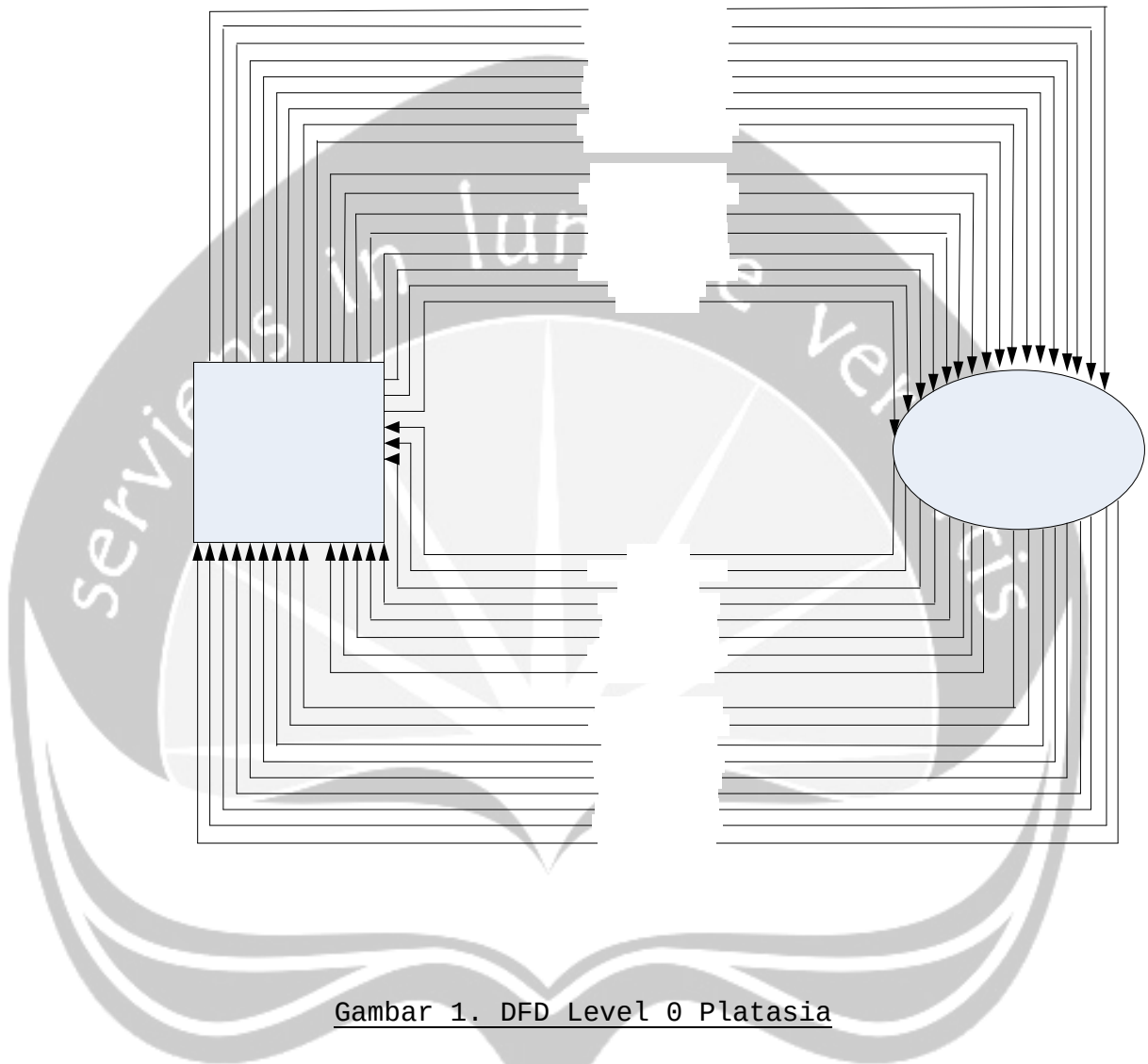
3.2.1.1.2. Proses

Pada diagram konteks atau disebut juga *DFD* level 0 ini merupakan *DFD* paling atas, terdapat satu elemen data yang berada diluar sistem, yang mempengaruhi sistem tersebut. Aliran data dari pengguna ke sistem berupa pilihan proses biologi, pilihan proses kimiawi, pilihan proses fisika, pilihan tanah gambut, pilihan tanah mediteran, pilihan tanah laterit, pilihan tanah vulkanik, pilihan tanah podzolit, pilihan aluvial, pilihan batuan induk, pilihan lapisan regolith, pilihan lapisan pasir, pilihan lapisan atas, pilihan tanah humus, pilihan teka teki silang, pilihan latihan, dan pilihan profil.

Kemudian sistem memberikan tanggapan kepada pengguna berupa info proses biologi, info proses kimiawi, info proses fisika, info tanah gambut, info tanah mediteran, info tanah laterit, info tanah vulkanik, info tanah podzolit, info aluvial, info batuan induk, info lapisan regolith, info lapisan pasir, info lapisan atas, info tanah humus, info teka teki silang, info latihan, dan info profil.

3.2.1.1.3. Topologi





Gambar 1. DFD Level 0 Platasia

3.2.1.2. DFD Level 1 Platasia

3.2.1.2.1. Entitas Data

Pada DFD level 1 seperti yang ditunjukkan pada gambar 2, entitas data yang terlibat adalah pengguna.

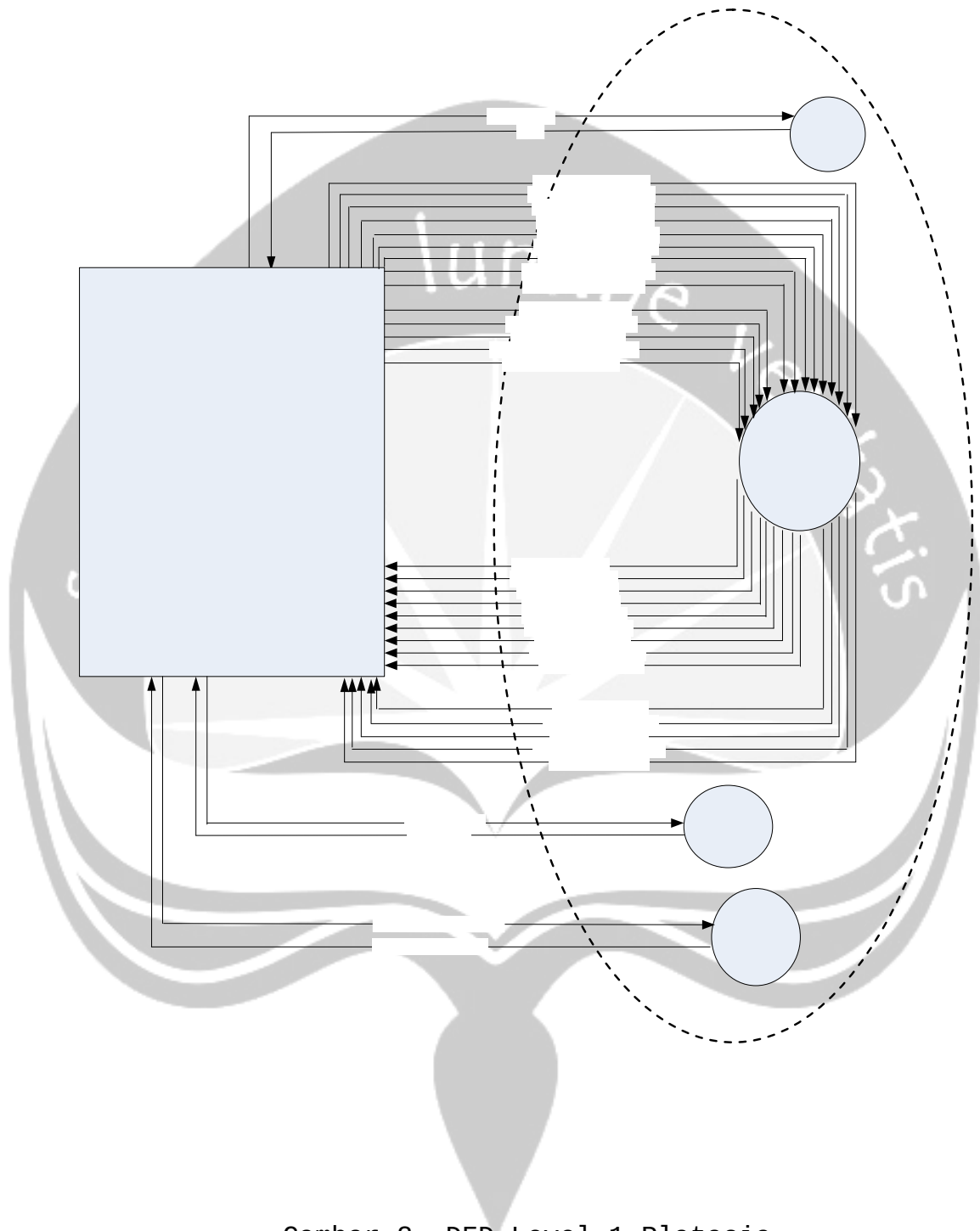
3.2.1.2.2. Proses

Pada DFD level 1 ini menjelaskan mengenai semua proses yang akan terjadi dalam sistem secara

keseluruhan. Secara garis besar, dalam sistem terjadi proses sebagai berikut :

1. Lapisan Tanah merupakan proses dimana pengguna memilih menu lapisan tanah, lalu terjadi proses untuk menampilkan susunan tanah, jenis dan karakteristik, proses pembentukan lapisan tanah.
2. Latihan, merupakan proses dimana pengguna memilih menu ini, lalu terjadi proses untuk menampilkan latihan soal-soal.
3. Profil, dimana sistem akan menampilkan tampilan berupa informasi mengenai pembuat program.
4. Teka Teki Silang, merupakan proses dimana pengguna memilih menu ini, lalu terjadi proses untuk menampilkan latihan soal yang berupa teka teki silang.

3.2.1.2.3. Topologi



Gambar 2. DFD Level 1 Platasia

3.2.1.3. DFD Level 2 Proses 2 (Lapisan Tanah)

3.2.1.3.1. Entitas Data

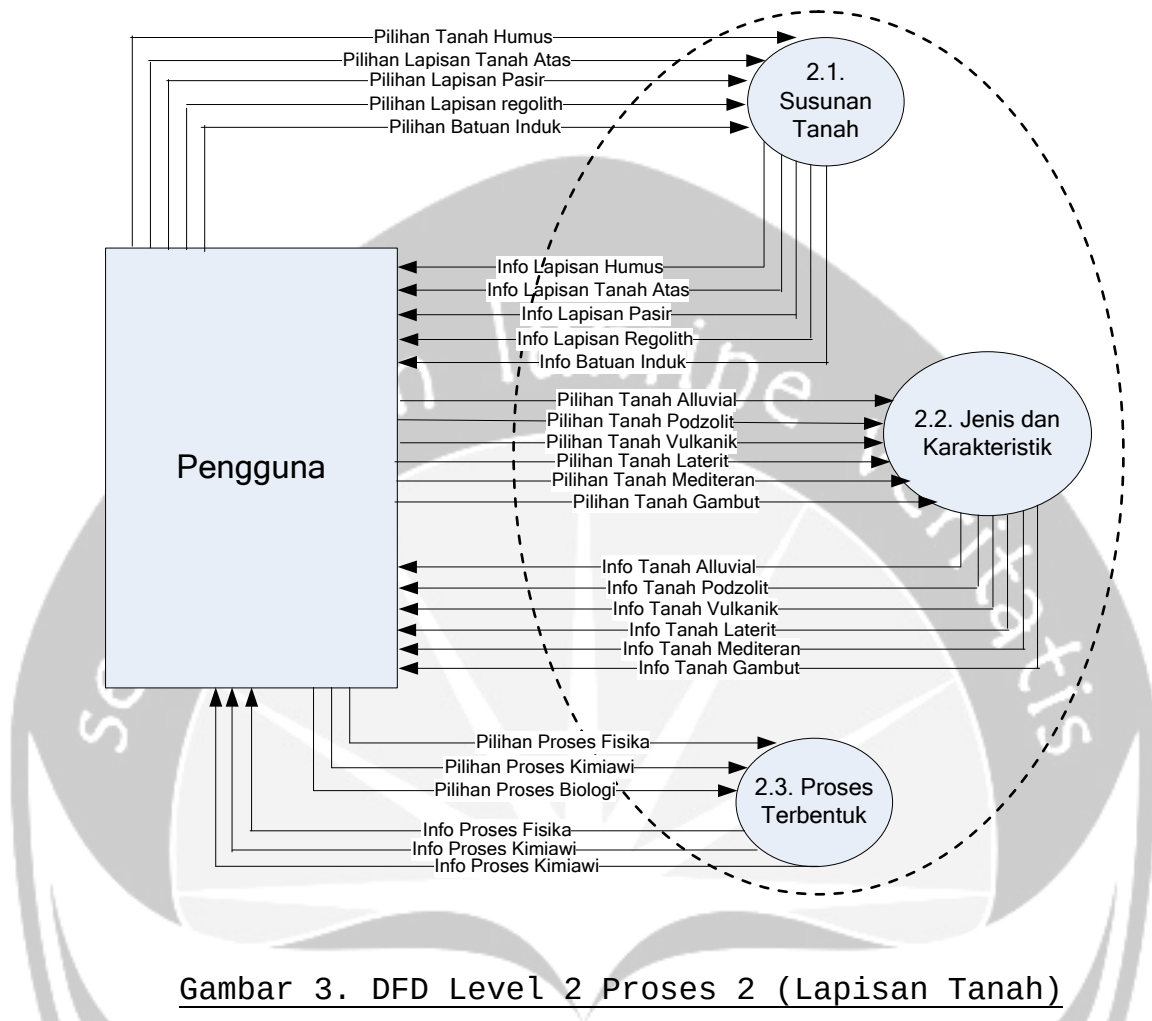
Pada DFD level 2 Platasia seperti yang ditunjukkan gambar 3, entitas data yang terlibat adalah pengguna.

3.2.1.3.2. Proses

Pada DFD level 2 Platasia, terdapat beberapa proses, yakni :

1. Susunan Tanah merupakan proses dimana pengguna memilih menu susunan tanah, lalu terjadi proses untuk menampilkan tanah humus, lapisan tanah atas, lapisan pasir, lapisan regolith, batuan induk.
2. Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah merupakan proses dimana pengguna memilih menu jenis dan karakteristik lapisan tanah, lalu terjadi proses untuk menampilkan tanah aluvial, tanah podzolit, tanah vulkanik, tanah laterit, tanah mediteran, dan tanah gambut.
3. Proses Pembentukan Lapisan Tanah merupakan proses dimana pengguna memilih menu proses pembentukannya lapisan tanah, lalu terjadi proses untuk menampilkan proses secara fisika, proses secara kimiawi, dan proses secara biologi.

3.2.1.3.3. Topologi



Gambar 3. DFD Level 2 Proses 2 (Lapisan Tanah)

3.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)

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

3.2.3. Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

Nama Data : Lapisan Tanah
Deskripsi : Menu materi lapisan tanah didalam menu sistem Platasia
Dari : Lapisan Tanah
Ke : Pengguna
Struktur Data : [Susunan Tanah |
Jenis dan Karakteristik |
Proses Terjadi]

Nama Data : Pilihan Lapisan Tanah
Deskripsi : Pilihan menu materi lapisan tanah didalam menu sistem Platasia
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan lapisan tanah
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Teka Teki Silang
Deskripsi : Pilihan teka teki silang yang ada di dalam menu sistem Platasia
Dari : Teka Teki Silang
Ke : Pengguna
Struktur Data : {0|1|...|9|...|a|b|...|z}

Nama Data : Pilihan Teka Teki Silang
Deskripsi : Pilihan Teka Teki Silang didalam menu sistem Platasia
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan teka teki silang
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Latihan
Deskripsi : latihan soal dari sistem Platasia
Dari : latihan
Ke : Pengguna
Struktur Data : .xml

Nama Data : Pilihan Latihan
Deskripsi : Pilihan latihan soal dari sistem
Platasia
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan permainan
Struktur Data : {A|B|C|D}

Nama Data : Tentang
Deskripsi : Penjelasan pembuat sistem Platasia
Dari : Profil
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tentang
Deskripsi : Pilihan tentang pembuat sistem
Platasia
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Profil
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Susunan Tanah
Deskripsi : Menu materi susunan tanah didalam
menu materi lapisan tanah
Dari : Susunan Tanah
Ke : Pengguna

Struktur Data : [Tanah Humus |
Lapisan Tanah Atas |
Lapisan Pasir |
Lapisan Regolith |
Batuan Induk]

Nama Data : Pilihan Susunan Tanah
Deskripsi : Pilihan menu materi susunan tanah
didalam menu materi lapisan tanah
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan susunan tanah
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Jenis dan Karakteristik
Deskripsi : Tampilan menu materi jenis dan
karakteristik
Dari : Jenis dan Karakteristik
Ke : Pengguna
Struktur Data : [Tanah Alluvial |
Tanah Podzolit |
Tanah Vulkanik |
Tanah Laterit |
Tanah Mediteran |
Tanah Gambut]

Nama Data : Pilihan Jenis dan Karakteristik
Deskripsi : Pilihan menu materi jenis dan
karakteristik
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Jenis dan Karakteristik
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Proses Pembentukan Lapisan Tanah
Deskripsi : Tampilan menu materi proses pembentukan lapisan tanah
Dari : Proses Pembentukan Lapisan Tanah
Ke : Pengguna
Struktur Data : [Proses Secara Fisika | Proses Secara Kimiawi | Proses Secara Biologi]

Nama Data : Pilihan Proses Pembentukan Lapisan Tanah
Deskripsi : Pilihan menu materi proses pembentukan lapisan tanah
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Proses Pembentukan Lapisan Tanah
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Humus
Deskripsi : Tampilan tanah humus
Dari : Tanah Humus
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Humus
Deskripsi : Pilihan tanah humus
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Humus
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Lapisan Tanah Atas
Deskripsi : Tampilan lapisan tanah atas

Dari : Lapisan Tanah Atas
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Lapisan Tanah Atas
Deskripsi : Pilihan lapisan tanah atas
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Lapisan Tanah Atas
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Lapisan Pasir
Deskripsi : Tampilan dari lapisan pasir
Dari : Lapisan Pasir
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Lapisan Pasir
Deskripsi : Pilihan lapisan pasir
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Lapisan Pasir
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Lapisan Regolith
Deskripsi : Tampilan lapisan regolith
Dari : Lapisan Regolith
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Lapisan Regolith
Deskripsi : Pilihan lapisan regolith
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Lapisan Regolith

Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Batuan Induk
Deskripsi : Tampilan dari batuan induk
Dari : Batuan Induk
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Batuan Induk
Deskripsi : pilihan tampilan batuan induk
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Batuan Induk
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Alluvial
Deskripsi : Tampilan tanah alluvial
Dari : Tanah Alluvial
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Alluvial
Deskripsi : Pilihan tanah alluvial
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Alluvial
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Podzolit
Deskripsi : Tampilan tanah podzolit
Dari : Tanah Podzolit
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Podzolit
Deskripsi : Pilihan tanah podzolit
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Podzolit
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Vulkanik
Deskripsi : Tampilan tanah vulkanik
Dari : Tanah Vulkanik
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Vulkanik
Deskripsi : Pilihan tanah vulkanik
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Vulkanik
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Laterit
Deskripsi : Tampilan tanah laterit
Dari : Tanah Laterit
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Laterit
Deskripsi : Pilihan tanah laterit
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Laterit
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Mediteran
Deskripsi : Tampilan tanah mediteran

Dari : Tanah Mediteran
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Mediteran
Deskripsi : Pilihan tanah mediteran
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Mediteran
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Tanah Gambut
Deskripsi : Tampilan tanah gambut
Dari : Tanah Gambut
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Tanah Gambut
Deskripsi : Pilihan tanah gambut
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Tanah Gambut
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Proses Secara Fisika
Deskripsi : Tampilan dari proses secara fisika
Dari : Proses Secara Fisika
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Proses Secara Fisika
Deskripsi : pilihan tampilan proses secara fisika
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Proses Secara Fisika

Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Proses Secara Kimiawi
Deskripsi : Tampilan dari proses secara kimiawi
Dari : Proses Secara Kimiawi
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Proses Secara Kimiawi
Deskripsi : pilihan tampilan proses secara kimiawi
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Proses Secara Kimiawi
Struktur Data : {True|False}

Nama Data : Proses Secara Biologi
Deskripsi : Tampilan dari proses secara biologi
Dari : Proses Secara Biologi
Ke : Pengguna
Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Proses Secara Biologi
Deskripsi : pilihan tampilan proses secara biologi
Dari : Pengguna
Ke : Pilihan Proses Secara Biologi
Struktur Data : {True|False}

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Platasia

**(Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah
untuk Anak SD Berbasis Multimedia)**

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

Theresia Puspa W / 05 07 04807

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas
Teknologi Industri**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

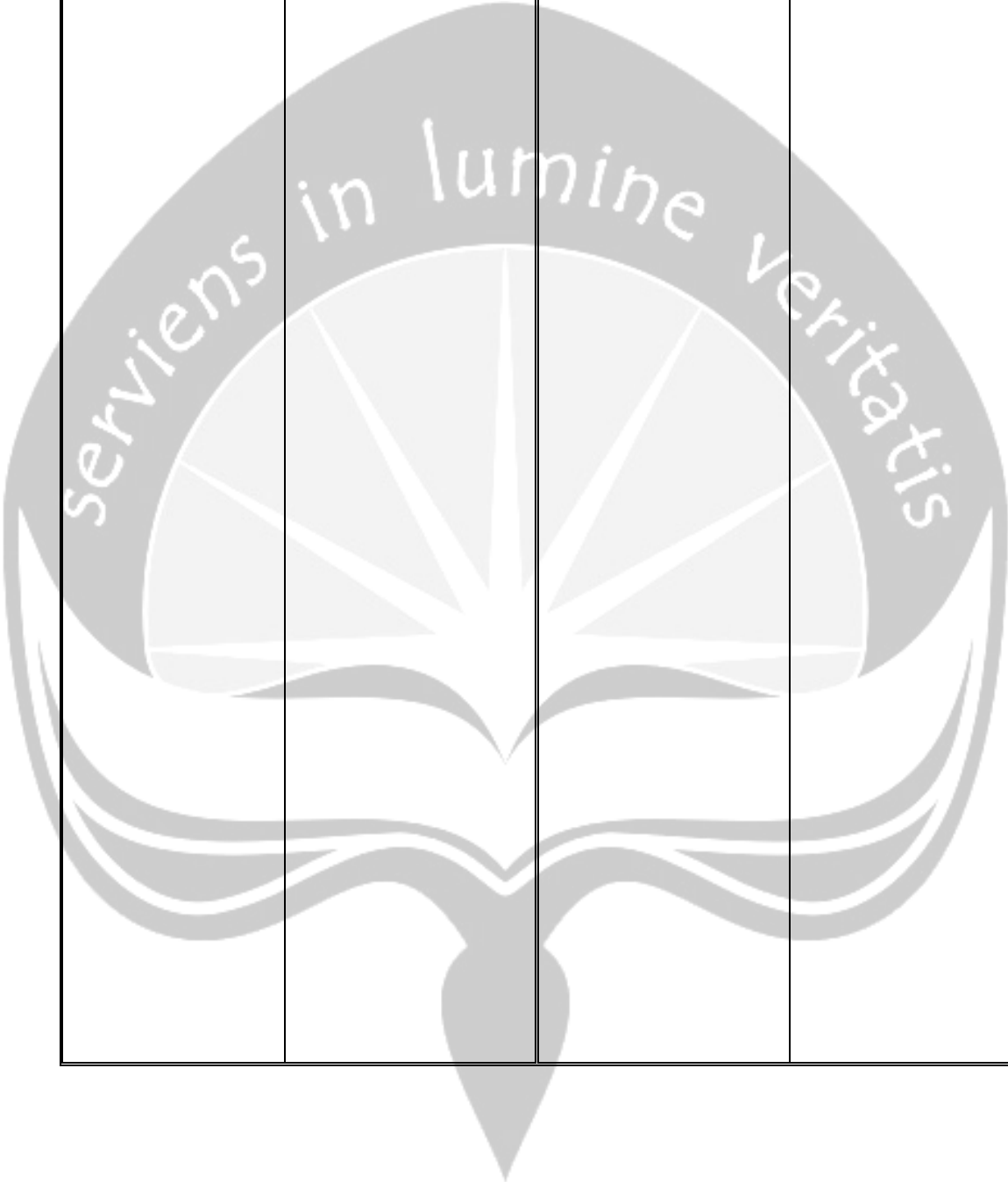
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-Platasia		<i>1/67</i>
		Revisi		

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	12
1.1. Tujuan	12
1.2. Ruang Lingkup	12
1.3. Definisi dan Akronim	12
1.4. Referensi	13
1.5. Deskripsi Umum	13
2. Rancangan Arsitektur	14
3. Deskripsi Dekomposisi Modul	14
3.1. Deskripsi Modul 1	14
3.2. Deskripsi Modul 2	15
3.3. Deskripsi Modul 3	15
3.4. Deskripsi Modul 4	16
3.5. Deskripsi Modul 5	16
3.6. Deskripsi Modul 6	17
3.7. Deskripsi Modul 7	18
3.8. Deskripsi Modul 8	18
3.9. Deskripsi Modul 9	19
3.10. Deskripsi Modul 10	19
3.11. Deskripsi Modul 11	19
3.12. Deskripsi Modul 12	20
3.13. Deskripsi Modul 13	20
3.14. Deskripsi Modul 14	21
3.15. Deskripsi Modul 15	21
3.16. Deskripsi Modul 16	21
3.17. Deskripsi Modul 17	22
3.18. Deskripsi Modul 18	22
3.19. Deskripsi Modul 19	22
3.20. Deskripsi Modul 20	23
3.21. Deskripsi Modul 21	23
3.22. Deskripsi Modul 22	23
3.23. Deskripsi Modul 23	23

3.24. Deskripsi Modul 24	24
3.25. Deskripsi Modul 25	24
3.26. Deskripsi Modul 26	25
4. Kebergantungan Antar Modul	26
5. Deskripsi Perancangan Modul dan Fungsional	26
5.1. Deskripsi Modul 1 : Form Menu Halaman Utama .	26
5.1.1. Deskripsi <i>button</i> Pilihan Halaman Utama	27
5.2. Deskripsi Modul 2 : Form Menu Lapisan Tanah .	28
5.2.1. Deskripsi <i>button</i> Menu Pilihan Lapisan Tanah	29
5.2.2. Deskripsi <i>button</i> Menu	29
5.2.3. Deskripsi <i>button</i> Keluar	29
5.2.4. Deskripsi <i>button</i> Susunan Tanah	29
5.2.5. Deskripsi <i>button</i> Jenis dan Karakteristik	29
5.2.6. Deskripsi <i>button</i> Proses Terjadi	30
5.3. Deskripsi Modul 3 : Form Teka Teki Silang ...	30
5.3.1. Deskripsi <i>button</i> Menu	31
5.3.2. Deskripsi <i>button</i> Keluar	31
5.4. Deskripsi Modul 4 : Form Latihan	31
5.4.1. Deskripsi <i>button</i> Menu	32
5.4.2. Deskripsi <i>button</i> Keluar	32
5.5. Deskripsi Modul 5 : Form Tentang	32
5.5.1. Deskripsi <i>button</i> Menu	33
5.5.2. Deskripsi <i>button</i> Keluar	33
5.6. Deskripsi Modul 6 : Form Susunan Tanah	34
5.6.1. Deskripsi <i>button</i> Menu	34
5.6.2. Deskripsi <i>button</i> Keluar	35
5.6.3. Deskripsi <i>button</i> Kembali	35
5.6.4. Deskripsi <i>button</i> Tanah Humus	35
5.6.5. Deskripsi <i>button</i> Lapisan Tanah Atas ..	35
5.6.6. Deskripsi <i>button</i> Lapisan Pasir	36

5.6.7.	Deskripsi <i>button</i> Lapisan Regolith	36
5.6.8.	Deskripsi <i>button</i> Batuan Induk	36
5.7.	Deskripsi Modul 7 : Form Menu Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah	37
5.7.1.	Deskripsi <i>button</i> Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah	37
5.7.2.	Deskripsi <i>button</i> Menu	37
5.7.3.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	38
5.7.4.	Deskripsi <i>button</i> Tanah Alluvial	38
5.7.5.	Deskripsi <i>button</i> Tanah Podzolit	38
5.7.6.	Deskripsi <i>button</i> Tanah Vulkanik	39
5.7.7.	Deskripsi <i>button</i> Tanah Laterit	39
5.7.8.	Deskripsi <i>button</i> Tanah Mediteran	39
5.7.9.	Deskripsi <i>button</i> Tanah Gambut	40
5.8.	Deskripsi Modul 8 : Form Proses Pembentukan Lapisan Tanah	40
5.8.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	41
5.8.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	41
5.8.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	41
5.8.4.	Deskripsi <i>button</i> Proses Secara Fisika	41
5.8.5.	Deskripsi <i>button</i> Proses Secara Kimiawi	41
5.8.6.	Deskripsi <i>button</i> Proses Secara Biologi	42
5.9.	Deskripsi Modul 9 : Form Jenis Humus	42
5.9.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	43
5.9.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	43
5.9.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	44
5.10.	Deskripsi Modul 10 : Form Lapisan Tanah Atas	44
5.10.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	45
5.10.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	45
5.10.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	45
5.11.	Deskripsi Modul 11 : Form Lapisan Pasir	45
5.11.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	46

5.11.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	46
5.11.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	46
5.12.	Deskripsi Modul 12 : Form Lapisan Regolith .	47
5.12.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	47
5.12.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	48
5.12.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	48
5.13.	Deskripsi Modul 13 : Form Batuan Induk	48
5.13.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	49
5.13.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	49
5.13.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	49
5.14.	Deskripsi Modul 14 : Form Tanah Alluvial ...	50
5.14.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	50
5.14.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	51
5.14.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	51
5.15.	Deskripsi Modul 15 : Form Tanah Podzolit ...	51
5.15.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	52
5.15.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	52
5.15.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	52
5.16.	Deskripsi Modul 16 : Form Vulkanik	53
5.16.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	53
5.16.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	54
5.16.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	54
5.17.	Deskripsi Modul 17 : Form Laterit	54
5.17.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	55
5.17.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	55
5.17.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	55
5.18.	Deskripsi Modul 18 : Form Mediteran	56
5.18.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	56
5.18.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	57
5.18.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	57
5.19.	Deskripsi Modul 19 : Form Gambut	57
5.19.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	58

5.19.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	58
5.19.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	58
5.20.	Deskripsi Modul 20 : Form Proses Secara Fisika	59
5.20.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	60
5.20.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	60
5.20.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	60
5.21.	Deskripsi Modul 21 : Form Proses Secara Kimiawi	60
5.21.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	61
5.21.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	61
5.21.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	61
5.22.	Deskripsi Modul 22 : Form Proses Secara Biologi	62
5.22.1.	Deskripsi <i>button</i> Menu	62
5.22.2.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	63
5.22.3.	Deskripsi <i>button</i> Kembali	63
5.23.	Deskripsi Modul 23 : Form Inputan Teka Teki Silang	63
5.23.1.	Deskripsi <i>button</i> Input Teka Teki Silang	64
5.23.2.	Deskripsi <i>button</i> Menu	64
5.23.3.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	64
5.24.	Deskripsi Modul 24 : Form Jawaban Teka Teki Silang	64
5.24.1.	Deskripsi <i>button</i> Jawaban Teka Teki Silang	65
5.24.2.	Deskripsi <i>button</i> Menu	65
5.24.3.	Deskripsi <i>button</i> Keluar	66
5.25.	Deskripsi Modul 25 : Form Teka Teki Silang Soal	67
5.25.1.	Deskripsi <i>button</i> pilihan menu Video ..	66

5.25.2. Deskripsi <i>button</i> Menu	67
5.25.3. Deskripsi <i>button</i> Keluar	67



Daftar Tabel

Tabel 1. Tabel Deskripsi Modul 1	14
Tabel 2. Tabel Deskripsi Modul 2	15
Tabel 3. Tabel Deskripsi Modul 3	15
Tabel 4. Tabel Deskripsi Modul 4	16
Tabel 5. Tabel Deskripsi Modul 5	16
Tabel 6. Tabel Deskripsi Modul 6	17
Tabel 7. Tabel Deskripsi Modul 7	18
Tabel 8. Tabel Deskripsi Modul 8	18
Tabel 9. Tabel Deskripsi Modul 9	19
Tabel 10. Tabel Deskripsi Modul 10	19
Tabel 11. Tabel Deskripsi Modul 11	19
Tabel 12. Tabel Deskripsi Modul 12	20
Tabel 13. Tabel Deskripsi Modul 13	20
Tabel 14. Tabel Deskripsi Modul 14	21
Tabel 15. Tabel Deskripsi Modul 15	21
Tabel 16. Tabel Deskripsi Modul 16	21
Tabel 17. Tabel Deskripsi Modul 17	22
Tabel 18. Tabel Deskripsi Modul 18	22
Tabel 19. Tabel Deskripsi Modul 19	22
Tabel 20. Tabel Deskripsi Modul 20	23
Tabel 21. Tabel Deskripsi Modul 21	23
Tabel 22. Tabel Deskripsi Modul 22	23
Tabel 23. Tabel Deskripsi Modul 23	24
Tabel 24. Tabel Deskripsi Modul 24	24
Tabel 25. Tabel Deskripsi Modul 25	24
Tabel 26. Tabel Deskripsi Modul 26	25

Daftar Gambar

Gambar 2. Kebergantungan antar modul	26
Gambar 3. Form Halaman Utama	27
Gambar 4. Form Menu Lapisan Tanah	28
Gambar 5. Form Teka Teki Silang	31
Gambar 6. Form Latihan	32
Gambar 7. Form Tentang	33
Gambar 8. Form Susunan Tanah	34
Gambar 9. Form Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah	37
Gambar 10. Form Proses Pembentukan Tanah	40
Gambar 11. Form Tanah Humus	43
Gambar 12. Form Lapisan Tanah Atas	44
Gambar 13. Form Lapisan Pasir	46
Gambar 14. Form Lapisan Regolith	47
Gambar 15. Form Batuan Induk	49
Gambar 16. Form Tanah Alluvial	50
Gambar 17. Form Tanah Podzolit	52
Gambar 18. Form Tanah Vulkanik	53
Gambar 19. Form Tanah Laterit	55
Gambar 20. Form Tanah Mediteran	56
Gambar 21. Form Tanah Gambut	58
Gambar 22. Form Proses Secara Fisika	59
Gambar 23. Form Proses Secara Kimiawi	61
Gambar 24. Form Proses Secara Biologi	62
Gambar 25. Form <i>Inputan</i> Teka Teki Silang	64
Gambar 26. Form Jawaban Teka Teki Silang	65
Gambar 27. Form Teka Teki Silang Soal	66

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi perancangan perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk anak SD yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL ini digunakan sebagai acuan dalam implementasi perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak Platasia (Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah Untuk Anak SD Berbasis Multimedia) dibuat dengan tujuan untuk membantu para siswa untuk mengetahui:

1. Susunan lapisan tanah.
2. Jenis dan karakteristik tanah.
3. Proses terjadinya pembentukan tanah secara fisika, kimiawi dan biologi.

Perangkat Lunak ini berjalan pada lingkungan dengan *platform Windows* dengan aplikasi *desktop*.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Platasia	Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk Anak SD Berbasis Multimedia, merupakan perangkat lunak yang akan dibuat.
----------	--

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. DPPL Aplikasi Pembelajaran Daur Biogeokimia untuk SMA Berbasis Multimedia, disusun oleh Ceny Rapa-UAJY-2009.
2. SKPL Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk Anak SD Berbasis Multimedia, disusun oleh Theresia Puspa W-UAJY-2010.

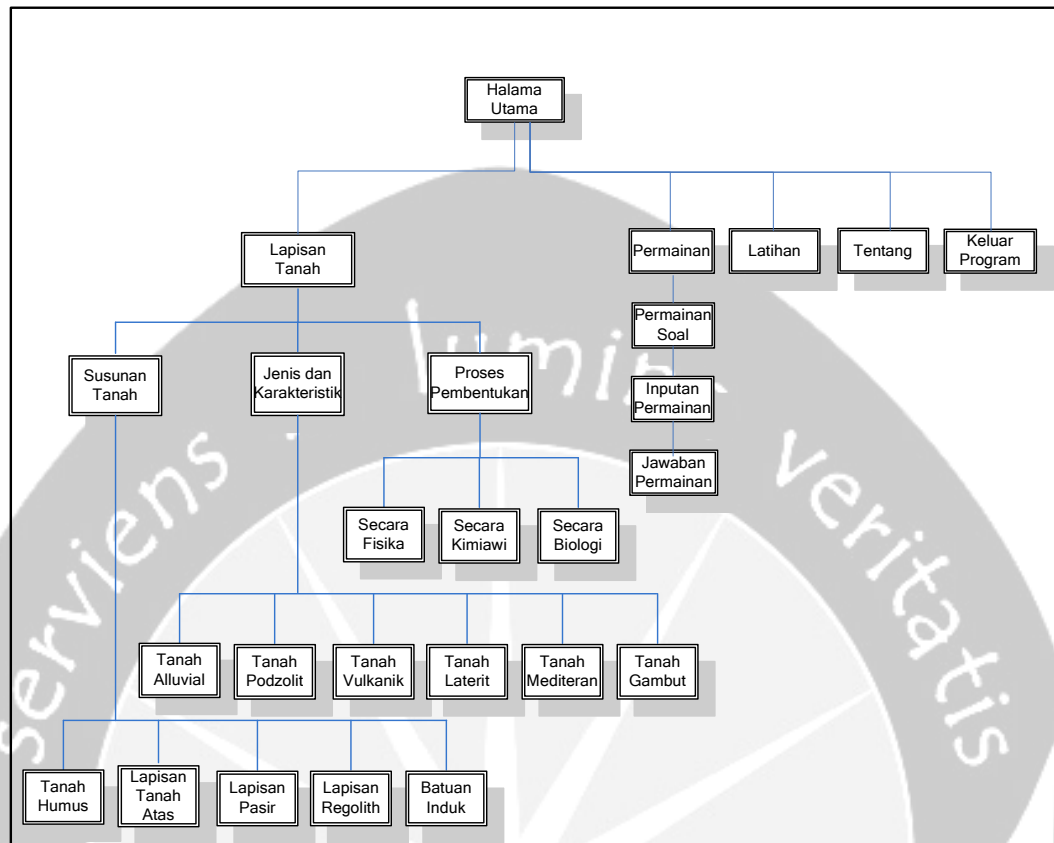
1.5 Deskripsi Umum

Secara umum dokumen DPPL ini tersebut dibagi atas tiga 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 Platasia yang akan dikembangkan, mencakup dekomposisi data dan dekomposisi modul dari perangkat lunak Platasia.
3. Deskripsi perancangan antar muka dan fungsional dari masing-masing form yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak Platasia ini.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	13/67
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Rancangan Arsitektur



Gambar 1. Arsitektur Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk Anak SD Berbasis Multimedia (Platasia)

3. Deskripsi Dekomposisi Modul

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

3.1 Deskripsi Modul 1

Tabel 1. Tabel Deskripsi Modul 1

Nama	:	Halaman Utama
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	14/67
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		

		pilihan menu yang disediakan seperti pilihan menu lapisan tanah, pilihan menu teka teki silang, pilihan menu latihan, pilihan menu tentang dan pilihan menu keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.
Tugas	:	Menampilkan menu utama dari sistem aplikasi Platasia.

3.2 Deskripsi Modul 2

Tabel 2. Tabel Deskripsi Modul 2

Nama	:	Menu Lapisan Tanah
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan menu susunan tanah, pilihan menu jenis dan karakteristik serta pilihan menu proses pembentukan tanah.
Tugas	:	Menampilkan tiga pilihan menu yaitu pilihan menu susunan tanah, pilihan menu jenis dan karakteristik serta pilihan menu proses pembentukan tanah.

3.3 Deskripsi Modul 3

Tabel 3. Tabel Deskripsi Modul 3

Nama	:	Teka Teki Silang
------	---	------------------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	15/67
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		

Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih soal teka teki silang, inputan teka teki silang dan jawaban teka teki silang
Tugas	:	Menampilkan pilihan soal teka teki silang, inputan teka teki silang dan jawaban teka teki silang.

3.4 Deskripsi Modul 4

Tabel 4. Tabel Deskripsi Modul 4

Nama	:	Latihan
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melaksanakan inputan latihan dan hasil jawaban.
Tugas	:	Menampilkan latihan soal dengan memilih jawaban dan akhirnya akan memperoleh nilai

3.5 Deskripsi Modul 5

Tabel 5. Tabel Deskripsi Modul 5

Nama	:	Susunan Tanah
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan menu tanah humus, pilihan menu lapisan tanah atas, pilihan menu lapisan pasir, pilihan menu lapisan regolith, pilihan menu batuan induk,

		pilihan menu kembali untuk kembali ke menu lapisan tanah, pilihan menu menu untuk kembali ke menu platasia dan pilihan menu keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.
Tugas	:	Menampilkan delapan pilihan menu yaitu pilihan menu tanah humus, pilihan menu lapisan tanah atas, pilihan menu lapisan pasir, pilihan menu lapisan regolith, pilihan menu batuan induk, pilihan menu kembali untuk kembali ke menu lapisan tanah, pilihan menu menu untuk kembali ke menu platasia dan pilihan menu keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

3.6 Deskripsi Modul 6

Tabel 6. Tabel Deskripsi Modul 6

Nama	:	Jenis dan Karakteristik
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan menu tanah alluvial, pilihan menu tanah podzolit, pilihan menu tanah vulkanik, pilihan menu tanah laterit, pilihan menu tanah mediteran, dan pilihan menu tanah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	17/67
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		

		gambut.
Tugas	:	Menampilkan enam pilihan menu yaitu pilihan menu tanah alluvial, pilihan menu tanah podzolit, pilihan menu tanah vulkanik, pilihan menu tanah laterit, pilihan menu tanah mediteran, dan pilihan menu tanah gambut.

3.7 Deskripsi Modul 7

Tabel 7. Tabel Deskripsi Modul 7

Nama	:	Proses Pembentukan Lapisan Tanah
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan menu proses secara fisika, pilihan menu proses secara kimiawi, dan pilihan menu proses secara biologi.
Tugas	:	Menampilkan enam pilihan menu yaitu pilihan menu proses secara fisika, pilihan menu proses secara kimiawi, dan pilihan menu proses secara biologi.

3.8 Deskripsi Modul 8

Tabel 8. Tabel Deskripsi Modul 8

Nama	:	Tanah Humus
------	---	-------------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	18/67
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		

Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui pengertian dari tanah humus, letak dan gambar.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang tanah humus.

3.9 Deskripsi Modul 9

Tabel 9. Tabel Deskripsi Modul 9

Nama	:	Tanah Lapisan Atas
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui pengertian, letak dan gambar tanah lapisan atas.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang tanah lapisan atas.

3.10 Deskripsi Modul 10

Tabel 10. Tabel Deskripsi Modul 10

Nama	:	Lapisan Pasir
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui penjelasan tentang lapisan pasir, letak dan gambar.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang lapisan pasir

3.11 Deskripsi Modul 11

Tabel 11. Tabel Deskripsi Modul 11

Nama	:	Lapisan Regolith
------	---	------------------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	19/67
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		

Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui pengertian, letak dan gambar lapisan regolith.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang lapisan regolith.

3.12 Deskripsi Modul 12

Tabel 12. Tabel Deskripsi Modul 12

Nama	:	Batuan Induk
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui pengertian, letak, dan gambar dari batuan induk.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang batuan induk.

3.13 Deskripsi Modul 13

Tabel 13. Tabel Deskripsi Modul 13

Nama	:	Tanah Alluvial
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tentang jenis dan karakteristik tanah alluvial.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang jenis dan karakteristik tanah alluvial.

3.14 Deskripsi Modul 14

Tabel 14. Tabel Deskripsi Modul 14

Nama	:	Tanah Podzolit
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tentang jenis dan karakteristik tanah podzolit.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang jenis dan karakteristik tanah podzolit.

3.15 Deskripsi Modul 15

Tabel 15. Tabel Deskripsi Modul 15

Nama	:	Tanah Vulkanik
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tentang jenis dan karakteristik tanah vulkanik.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang jenis dan karakteristik tanah vulkanik.

3.16 Deskripsi Modul 16

Tabel 16. Tabel Deskripsi Modul 16

Nama	:	Tanah Laterit
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tentang jenis dan karakteristik tanah laterit.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang jenis dan

		karakteristik tanah laterit.
--	--	------------------------------

3.17 Deskripsi Modul 17

Tabel 17. Tabel Deskripsi Modul 17

Nama	:	Tanah Mediteran
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tentang jenis dan karakteristik tanah mediteran.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang jenis dan karakteristik tanah mediteran.

3.18 Deskripsi Modul 18

Tabel 18. Tabel Deskripsi Modul 18

Nama	:	Tanah Gambut
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tentang jenis dan karakteristik tanah gambut.
Tugas	:	Menampilkan gambar dalam menjelaskan tentang jenis dan karakteristik tanah gambut.

3.19 Deskripsi Modul 19

Tabel 19. Tabel Deskripsi Modul 19

Nama	:	Proses secara Fisika
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat proses terbentuknya tanah secara

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	22/67
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		

		fisika.
Tugas	:	Menampilkan animasi dalam menjelaskan proses terbentuknya tanah secara fisika.

3.20 Deskripsi Modul 20

Tabel 20. Tabel Deskripsi Modul 20

Nama	:	Proses secara Kimiawi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat proses terbentuknya tanah secara kimiawi.
Tugas	:	Menampilkan animasi dalam menjelaskan proses terbentuknya tanah secara kimiawi.

3.21 Deskripsi Modul 21

Tabel 21. Tabel Deskripsi Modul 21

Nama	:	Proses secara Biologi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat proses terbentuknya tanah secara biologi.
Tugas	:	Menampilkan animasi dalam menjelaskan proses terbentuknya tanah secara biologi.

3.22 Deskripsi Modul 22

Tabel 22. Tabel Deskripsi Modul 22

Nama	:	Jawaban Teka Teki Silang
------	---	--------------------------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	23/67
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		

Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat kata yang tepat untuk setiap pertanyaan dari teka teki silang.
Tugas	:	Menampilkan kata yang tepat untuk setiap pertanyaan dari teka teki silang.

3.23 Deskripsi Modul 23

Tabel 23. Tabel Deskripsi Modul 23

Nama	:	Soal Teka Teki Silang
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih soal yang akan dijawab yaitu soal 1 hingga soal 18.
Tugas	:	Menampilkan soal yang akan dijawab yaitu soal 1 hingga soal 18.

3.24 Deskripsi Modul 24

Tabel 24. Tabel Deskripsi Modul 24

Nama	:	Soal
Tujuan	:	Soal dari teka teki silang
Tugas	:	Menampilkan soal teka teki silang

3.25 Deskripsi Modul 25

Tabel 25. Tabel Deskripsi Modul 25

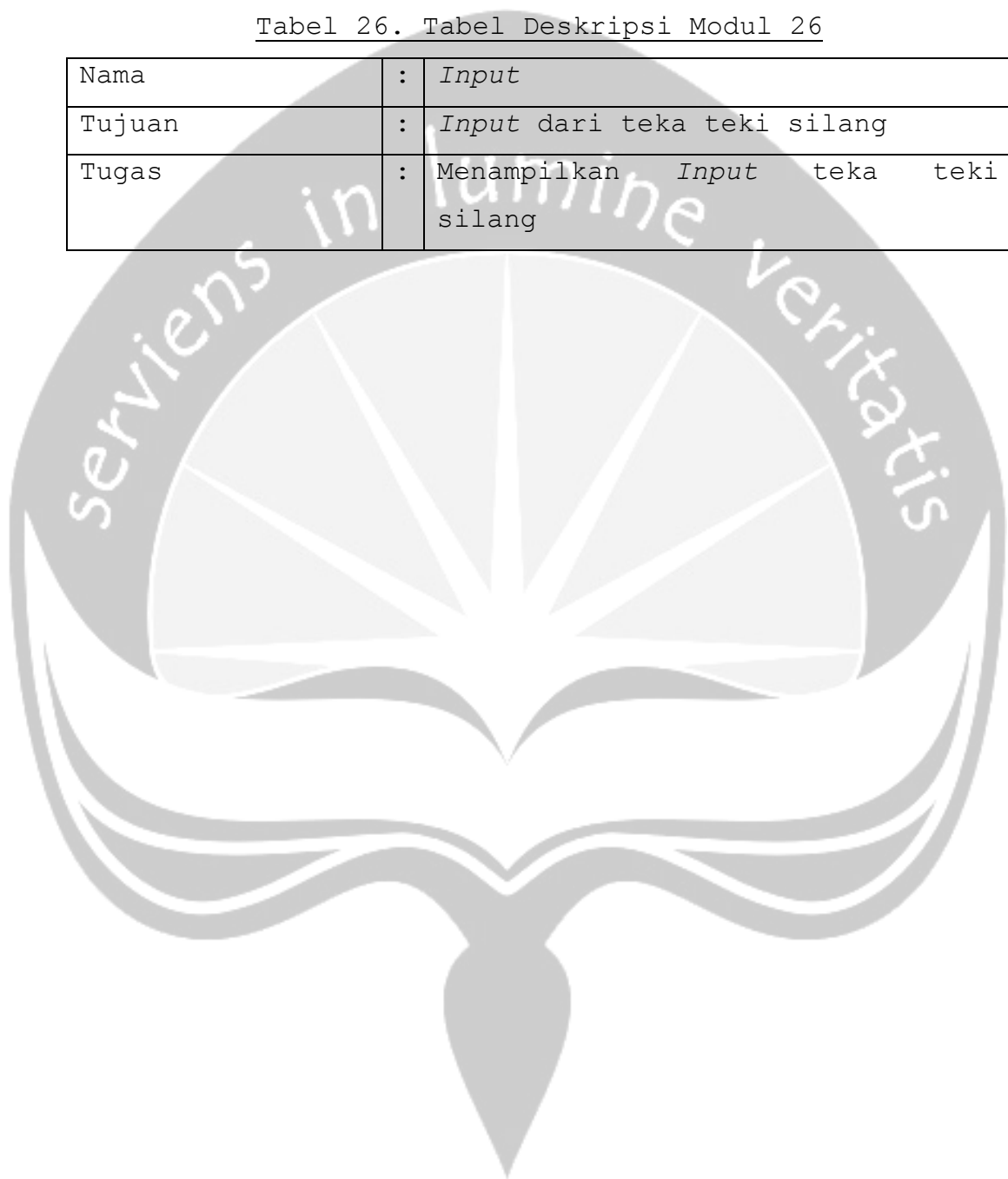
Nama	:	Jawaban
Tujuan	:	Jawaban dari teka teki silang
Tugas	:	Menampilkan Jawaban teka teki

		silang
--	--	--------

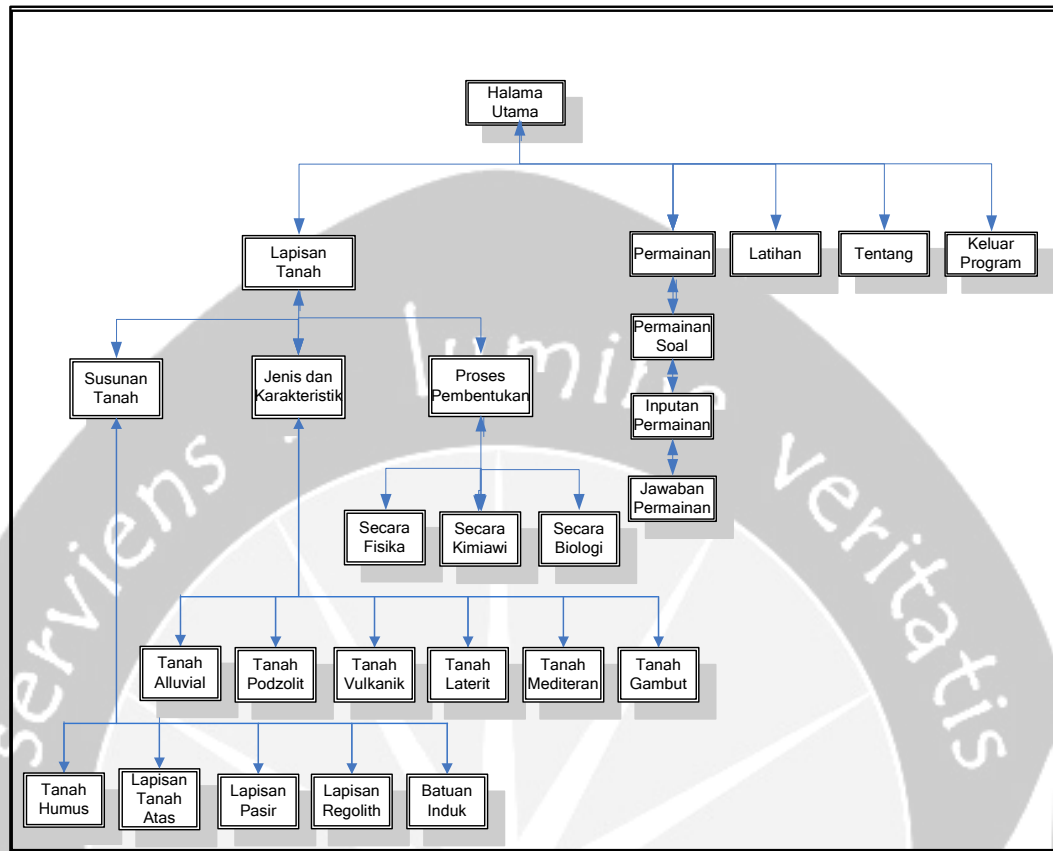
3.26 Deskripsi Modul 26

Tabel 26. Tabel Deskripsi Modul 26

Nama	:	<i>Input</i>
Tujuan	:	<i>Input</i> dari teka teki silang
Tugas	:	Menampilkan <i>Input</i> teka teki silang



4. Kebergantungan Antar Modul



Gambar 2. Kebergantungan antar modul

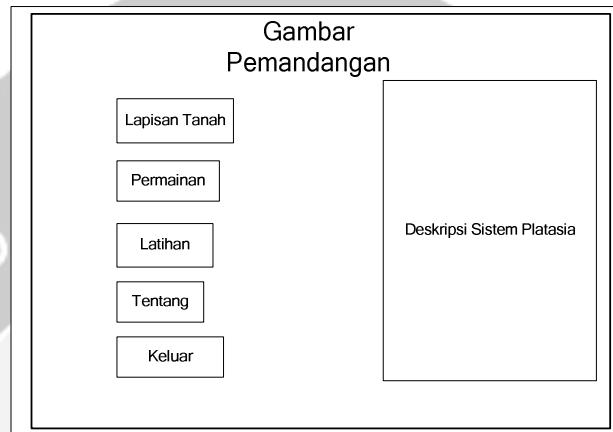
5. Deskripsi Perancangan Modul dan Fungsional

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

5.1. Deskripsi Modul 1 : Form Menu Halaman Utama

Pada modul 1 ini berisi deskripsi antarmuka menu halaman utama sistem Platasia (Gambar 3). Menu sistem terdiri dari : Tampilan tentang sistem Platasia, Lapisan Tanah, Teka Teki Silang, Latihan, Tentang dan Keluar Program. Menu - menu yang ditampilkan ini seperti menu lapisan tanah digunakan untuk masuk ke submenu lapisan tanah, menu Teka Teki Silang digunakan

untuk masuk ke antarmuka teka teki silang, menu latihan digunakan untuk masuk ke antarmuka latihan, dan menu tentang digunakan untuk masuk ke menu tentang.



Gambar 3. Form Halaman Utama

5.1.1. Deskripsi *button* Pilihan Halaman Utama

Pilihan menu halaman utama merupakan *button* untuk memilih *button-button* yang tersedia untuk kemudian akan menuju ke antarmuka-antarmuka yang sesuai dengan pilihan pengguna. Dimana secara prosedural :

`stop();`

```
home.btnProfil.addEventListener(MouseEvent.CLICK, home_Profil);
function home_Profil(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(3);
}
```

```
home.btnLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, home_LapTanah);
function home_LapTanah(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(4);
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	27/67
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		

```

}

home.btnTTS.addEventListener(MouseEvent.CLICK, home_TTS);
function home_TTS(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(22);
}

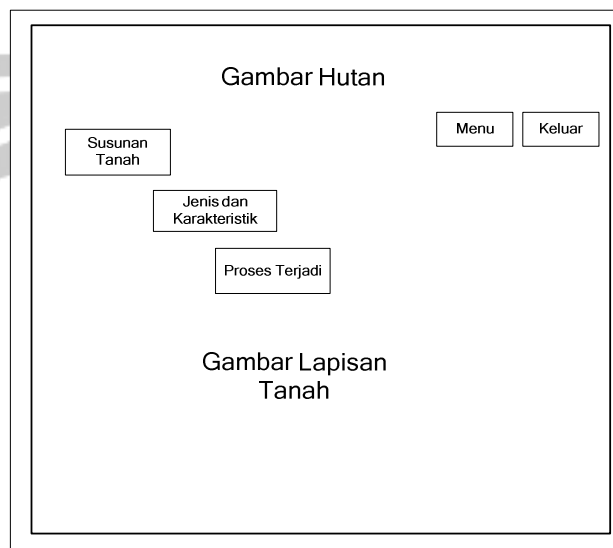
home.btnKuis.addEventListener(MouseEvent.CLICK, home_Kuis);
function home_Kuis(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(23);
}

home.btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
function exit(Event:MouseEvent):void {
    fscommand('quit');
}

```

5.2. Deskripsi Modul : Form Menu Lapisan Tanah

Pada modul 2 ini berisi deskripsi antarmuka menu halaman utama sistem Platasia (Gambar 4). Menu sistem terdiri dari : Susunan Tanah, Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah, Proses Terjadi. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.



Gambar 4. Form Menu Lapisan Tanah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	28/67
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		

5.2.1. Deskripsi *button* Pilihan Menu Lapisan Tanah

Pilihan menu lapisan tanah merupakan *button* untuk memilih *button-button* yang tersedia untuk kemudian akan menuju ke antarmuka-antarmuka yang sesuai dengan pilihan pengguna.

5.2.2. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.2.3. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.2.4. Deskripsi *button* Susunan Tanah

Fungsi *button* Susunan Tanah, merupakan *button* untuk masuk ke menu susunan lapisan tanah. Dimana secara prosedural :

```
btnTanah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lap_tanah);
```

```
function lap_tanah(Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(5);  
}
```

5.2.5. Deskripsi *button* Jenis dan Karakteristik

Fungsi *button* Jenis dan Karakteristik, merupakan *button* untuk masuk ke menu jenis-jenis dari tanah. Dimana secara prosedural :

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	29/67
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		

```

btnJenis.addEventListener(MouseEvent.CLICK, jenis);
function jenis(Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(11);
}

```

5.2.6. Deskripsi *button* Proses Terjadi

Fungsi *button* Proses Terjadi, merupakan *button* untuk masuk ke menu proses terbentuknya lapisan tanah, baik secara fisika, kimiawi, maupun biologi. Dimana secara prosedural :

```

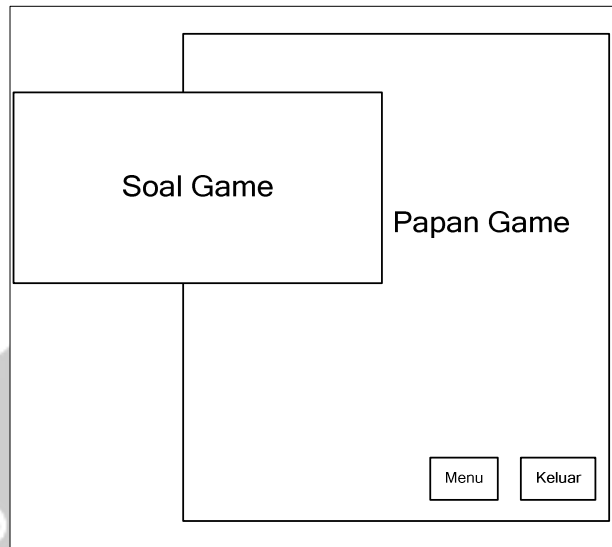
btnProses.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lap_tanah);
function lap_tanah(Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(18);
}

```

5.3. Deskripsi Modul 3 : Form Teka Teki Silang

Pada modul 3 ini berisi antarmuka teka teki silang (Gambar 5), yang menampilkan teka teki silang berupa tebak kata. Pengguna memilih soal yang akan dijawab pertama. Lalu ada *button* Menu yang berfungsi untuk kembali menuju menu utama aplikasi Platasia dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	30/67
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		



Gambar 5. Form Teka Teki Silang

5.3.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.3.2. Deskripsi *button* Keluar

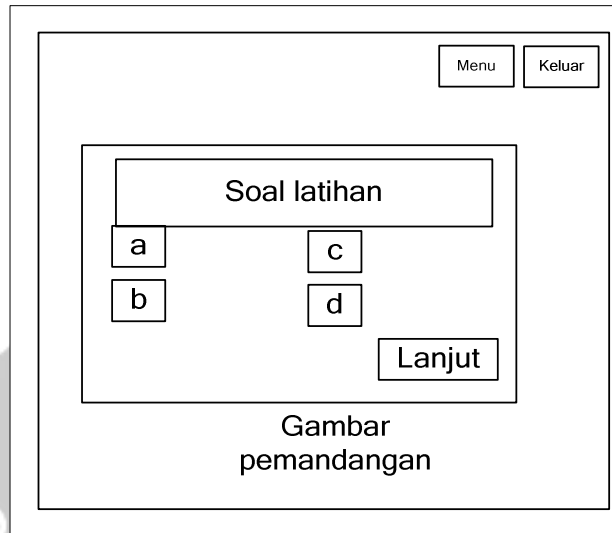
Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnTanah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lap_tanah);
```

5.4. Deskripsi Modul 4 : Form Latihan

Pada modul 4 ini berisi deskripsi antarmuka latihan (Gambar 6), yang menampilkan latihan soal-soal. Setelah menjawab soal maka akan menuju hasil jawaban. Lalu ada *button* Menu yang berfungsi untuk kembali menuju menu utama aplikasi Platasia dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	31/67
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		



Gambar 6. Form Latihan

5.4.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.4.2. Deskripsi *button* Keluar

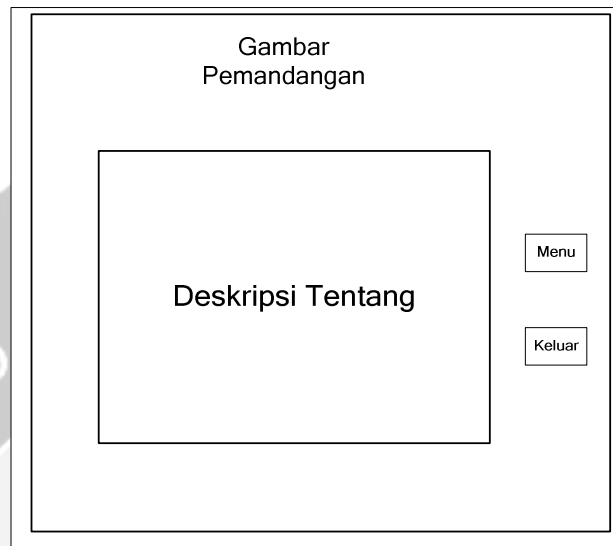
Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnTanah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lap_tanah);
```

5.5. Deskripsi Modul 5 : Form Tentang

Pada modul 5 ini berisi deskripsi antarmuka tentang (Gambar 7), yang menampilkan informasi singkat tentang pembuat program. Lalu ada *button* Menu yang berfungsi untuk kembali menuju menu utama aplikasi

Platasia dan *button* Keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi Platasia.



Gambar 7. Form Tentang

5.5.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
profil.btnMenu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

```
function menu(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(2);  
}
```

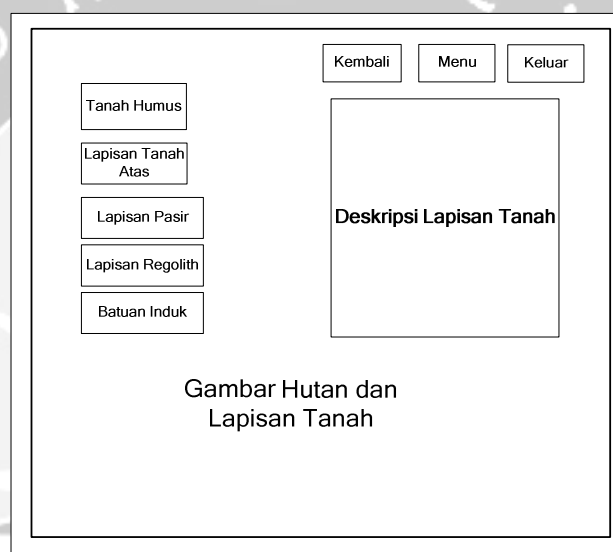
5.5.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
profil.btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.6. Deskripsi Modul 6 : Form Susunan Tanah

Pada modul 6 ini berisi deskripsi tentang tanah dan susunannya (Gambar 8). Disini akan ditampilkan tulisan untuk menjelaskan tentang lapisan tanah. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.



Gambar 8. Form Susunan Tanah

5.6.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.6.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.6.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.6.4. Deskripsi *button* Tanah Humus

Fungsi *button* Tanah Humus, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang tanah humus pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnHumus.addEventListener(MouseEvent.CLICK, humus);  
function humus (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(6);  
}
```

5.6.5. Deskripsi *button* Lapisan Tanah Atas

Fungsi *button* Lapisan Tanah Atas, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang lapisan tanah atas pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnLapAtas.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lapAtas);  
function lapAtas (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(7);  
}
```

5.6.6. Deskripsi *button* Lapisan Pasir

Fungsi *button* Lapisan Pasir, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang lapisan pasir pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnLapPasir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lapPasir);  
function lapPasir (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(8);  
}
```

5.6.7. Deskripsi *button* Tanah Regolith

Fungsi *button* Tanah Regolith, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang tanah regolith pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnRegolith.addEventListener(MouseEvent.CLICK, regolith);  
function regolith (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(9);  
}
```

5.6.8. Deskripsi *button* Batuan Induk

Fungsi *button* Batuan Induk, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang batuan induk pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnBatuanInduk.addEventListener(MouseEvent.CLICK, batuaninduk);  
function batuaninduk (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(10);  
}
```

5.7. Deskripsi Modul 7 : Form Menu Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah

Pada modul 7 ini berisi deskripsi antarmuka menu jenis dan karakteristik lapisan tanah (Gambar 9). Menu ini terdiri dari : tanah alluvial, tanah podzolit, tanah vulkanik, tanah laterit, tanah mediteran, dan

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	36/67
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		

tanah gambut. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 9. Form Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah

5.7.1. Deskripsi *button* Jenis dan Karakteristik Lapisan Tanah

Pilihan jenis dan karakteristik lapisan tanah merupakan *button* untuk memilih *button-button* yang tersedia untuk kemudian akan menuju ke antarmuka-antarmuka yang sesuai dengan pilihan pengguna.

5.7.2. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.7.3. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.7.4. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural :

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.7.5. Deskripsi *button* Tanah Alluvial

Fungsi *button* Tanah Alluvial, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang jenis tanah alluvial pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnAlluvial.addEventListener(MouseEvent.CLICK, alluvial)  
function alluvial(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(12);  
}
```

5.7.6. Deskripsi *button* Tanah Podzolit

Fungsi *button* Tanah Podzolit, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang jenis tanah podzolit pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnPodzolit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, podzolit)  
function podzolit(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(13);  
}
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	38/67
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		

```
}
```

5.7.7. Deskripsi *button* Tanah Vulkanik

Fungsi *button* Tanah Vulkanik, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang jenis tanah vulkanik pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnVulkanik.addEventListener(MouseEvent.CLICK, vulkanik)
function vulkanik(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(14);
}
```

5.7.8. Deskripsi *button* Tanah Laterit

Fungsi *button* Tanah Laterit, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang jenis tanah laterit pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnLaterit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, laterit)
function laterit(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(15);
}
```

5.7.9. Deskripsi *button* Tanah Mediteran

Fungsi *button* Tanah Mediteran, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang jenis tanah mediteran pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnMediteran.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mediteran)
function mediteran(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(16);
}
```

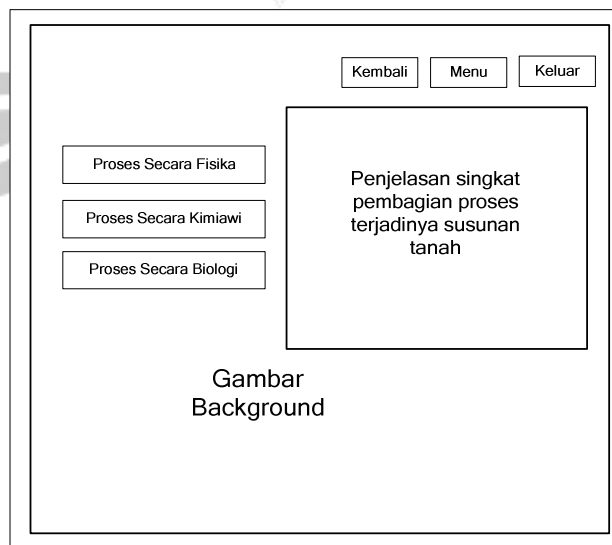
5.7.10. Deskripsi *button* Tanah Gambut

Fungsi *button* Tanah Gambut, merupakan *button* untuk menuju ke menu penjelasan tentang jenis tanah gambut pada aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnGambut.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gambut)
function gambut(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(17);
}
```

5.8. Deskripsi Modul 8 : Form Proses Pembentukan Lapisan Tanah

Pada modul 8 ini berisi penjelasan proses pembentukan lapisan tanah dengan pilihan menu secara fisika, kimiawi, dan biologi (Gambar 10). Disini akan ditampilkan animasi untuk menjelaskan tentang proses pembentukan lapisan tanah. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.



Gambar 10. Form Proses Pembentukan Tanah

5.8.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.8.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.8.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural :

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.8.4. Deskripsi *button* Secara Fisika

Fungsi *button* Secara Fisika, merupakan *button* untuk menampilkan animasi dari proses pembentukan tanah yang terjadi secara fisika. Dimana secara prosedural :

```
btnFisika.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fisika)  
function fisika(event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(19);  
}
```

5.8.5. Deskripsi *button* Secara Kimiawi

Fungsi *button* Secara Kimiawi, merupakan *button* untuk menampilkan animasi dari proses pembentukan tanah yang terjadi secara kimiawi. Dimana secara prosedural :

```
btnKimiawi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kimiawi)
function kimiawi(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(20);
}
```

5.8.6. Deskripsi *button* Secara Biologi

Fungsi *button* Secara Biologi, merupakan *button* untuk menampilkan animasi dari proses pembentukan tanah yang terjadi secara biologi. Dimana secara prosedural :

```
btnBiologi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, biologi)
function biologi(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(21);
}
```

5.9. Deskripsi Modul 9 : Form Jenis Humus

Pada modul 9 ini berisi tampilan gambar tanah humus disertai penjelasan teks (Gambar 11). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 11. Form Tanah Humus

5.9.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.9.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.9.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.10. Deskripsi Modul 10 : Form Lapisan Tanah Atas

Pada modul 10 ini berisi tampilan gambar lapisan tanah atas disertai penjelasan dengan teks (Gambar 12). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

The screenshot shows a software interface for 'Form Lapisan Tanah Atas'. At the top right are three buttons: 'Kembali', 'Menu', and 'Keluar'. On the left is a vertical list of buttons: 'Tanah Humus', 'Lapisan Tanah Atas' (which is highlighted with a red border), 'Lapisan Pasir', 'Lapisan Regolith', and 'Batuan Induk'. The main area in the center has the heading 'Gambar Hutan dan Lapisan Tanah'. Below this is a box titled 'Deskripsi Lapisan Tanah Atas' containing a 'Gambar' button and a large, empty rectangular area at the bottom labeled 'Lapisan Tanah Atas pada Background (animasi)'. The entire interface is enclosed in a standard window frame.

Gambar 12. Form Lapisan Tanah Atas

5.10.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.10.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.10.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.11.Deskripsi Modul 11 : Form Lapisan Pasir

Pada modul 11 ini berisi tampilan gambar lapisan pasir disertai penjelasan dengan teks (Gambar 13). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 13. Form Lapisan Pasir

5.11.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.11.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.11.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);
```

```
function backLapta (Event:MouseEvent):void {
```

```

gotoAndStop(4);
}

```

5.12.Deskripsi Modul 12 : Form Lapisan Regolith

Pada modul 12 ini berisi tampilan gambar lapisan regolith disertai penjelasan dengan teks (Gambar 14). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 14. Form Lapisan Regolith

5.12.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.12.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.12.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.13.Deskripsi Modul 13 : Form Batuan Induk

Pada modul 13 ini berisi tampilan gambar batuan induk disertai penjelasan dengan teks (Gambar 15). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 15. Form Batuan Induk

5.13.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.13.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.13.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);
```

```
function backLapta (Event:MouseEvent):void {
```

```

gotoAndStop(4);
}

```

5.14.Deskripsi Modul 14 : Form Tanah Alluvial

Pada modul 14 ini berisi tampilan animasi tentang tanah alluvial disertai penjelasan dengan teks (Gambar 16). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 16. Form Tanah Alluvial

5.14.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	50/67
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		

5.14.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.14.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.15.Deskripsi Modul 15 : Form Tanah Podzolit

Pada modul 15 ini berisi tampilan animasi tentang tanah podzolit disertai penjelasan dengan teks (Gambar 17). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 17. Form Tanah Podzolit

5.15.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.15.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.15.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```

btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);
function backLapta (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(4);
}

```

5.16.Deskripsi Modul 16 : Form Tanah Vulkanik

Pada modul 16 ini berisi tampilan animasi tentang tanah vulkanik disertai penjelasan dengan teks (Gambar 18). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 18. Form Tanah Vulkanik

5.16.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	53/67
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		

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.16.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.16.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.17.Deskripsi Modul 17 : Form Tanah Laterit

Pada modul 17 ini berisi tampilan animasi tentang tanah laterit disertai penjelasan dengan teks (Gambar 19). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 19. Form Tanah Laterit

5.17.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.17.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.17.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```

btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);
function backLapta (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(4);
}

```

5.18.Deskripsi Modul 18 : Form Tanah Mediteran

Pada modul 18 ini berisi tampilan animasi tentang tanah mediteran disertai penjelasan dengan teks (Gambar 20). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 20. Form Tanah Mediteran

5.18.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```

stop();

```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.18.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.18.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.19.Deskripsi Modul 19 : Form Tanah Gambut

Pada modul 19 ini berisi tampilan animasi tentang tanah gambut disertai penjelasan dengan teks (Gambar 21). Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 21. Form Tanah Gambut

5.19.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.19.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.19.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

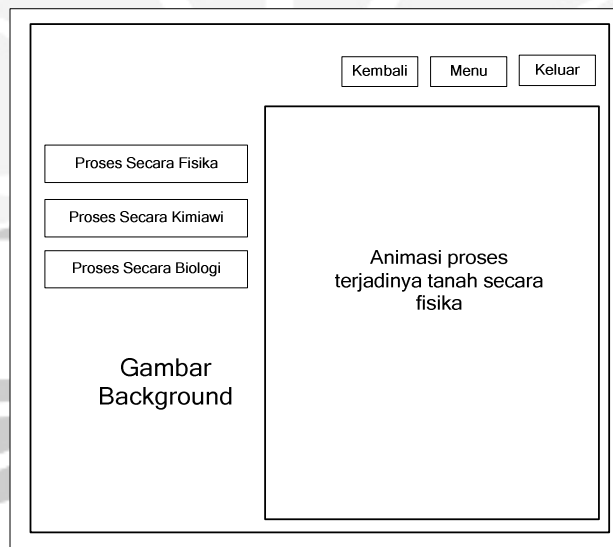
```

btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);
function backLapta (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(4);
}

```

5.20.Deskripsi Modul 20 : Form Proses Secara Fisika

Pada modul 20 ini berisi deskripsi antarmuka proses terjadinya tanah secara fisika (Gambar 22). Disini ditampilkan penjelasan tentang proses terjadinya tanah secara fisika dengan menggunakan animasi. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.



Gambar 22. Form Proses Secara Fisika

5.20.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.20.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.20.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.21.Deskripsi Modul 21 : Form Proses Secara Kimiawi

Pada modul 21 ini berisi deskripsi antarmuka proses terjadinya tanah secara kimiawi (Gambar 23). Disini ditampilkan penjelasan tentang proses terjadinya tanah secara kimiawi dengan menggunakan animasi. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	60/67
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		

Gambar 23. Form Proses Secara Kimiawi

5.21.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.21.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.21.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	61/67
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		

```

btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);
function backLapta (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(4);
}

```

5.22.Deskripsi Modul 22 : Form Proses Secara Biologi

Pada modul 22 ini berisi deskripsi antarmuka proses terjadinya tanah secara biologi (Gambar 24). Disini ditampilkan penjelasan tentang proses terjadinya tanah secara biologi dengan menggunakan animasi. Selain itu, terdapat *button* Menu untuk kembali ke halaman utama, *button* Kembali untuk kembali ke halaman Lapisan Tanah dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 24. Form Proses Secara Biologi

5.22.1. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – Platasia	62/67
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		

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.22.2. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.22.3. Deskripsi *button* Kembali

Fungsi *button* Kembali, merupakan *button* untuk kembali ke menu Lapisan Tanah. Dimana secara prosedural:

```
btnBackLapta.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backLapta);  
function backLapta (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

5.23.Deskripsi Modul 23 : Form *Inputan* Teka Teki Silang

Pada modul 23 ini berisi antarmuka *inputan* teka teki silang (Gambar 25), yang menampilkan tampilan untuk pengguna dapat memasukkan jawaban kata atas setiap pertanyaan. Lalu ada *button* Menu yang berfungsi untuk kembali menuju menu utama aplikasi Platasia dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 25. Form *Inputan* Teka Teki Silang

5.23.1. Deskripsi *button Inputan Teka Teki Silang*

Pada antarmuka *inputan* teka teki silang terdapat *button cek* untuk memeriksa jawaban dari pengguna.

5.23.2. Deskripsi *button Menu*

Fungsi *button Menu*, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.23.3. Deskripsi *button Keluar*

Fungsi *button Keluar*, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.24.Deskripsi Modul 24 : Form Jawaban Teka Teki Silang

Pada modul 24 ini berisi antarmuka jawaban teka teki silang (Gambar 26), yang menampilkan tampilan untuk pengguna dapat melihat hasil jawaban atas setiap pertanyaan. Lalu ada *button* Menu yang berfungsi untuk kembali menuju menu utama aplikasi Platasia dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

```
graph TD
    subgraph Form [Form Jawaban Teka Teki Silang]
        direction TB
        Q[Soal Teka Teki Silang]
        P[Papan Teka Teki Silang]
        subgraph InputArea [ ]
            direction LR
            I[Input jawaban]
            J[jawab]
            C[Cek]
        end
        M[Menu]
        K[Keluar]
    end
```

Gambar 26. Form Jawaban Teka Teki Silang

5.24.1. Deskripsi *button* Jawaban Teka Teki Silang

Pada antarmuka jawaban teka teki silang terdapat *button* jawab untuk melihat jawaban berdasarkan soal yang dipilih dari pengguna.

5.24.2. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.24.3. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

5.25.Deskripsi Modul 25 : Form Teka Teki Silang Soal

Pada modul 25 ini berisi antarmuka teka teki silang soal (Gambar 27), soal-soal yang tersedia yang dapat dipilih Pengguna. Lalu ada *button* Menu yang berfungsi untuk kembali menuju menu utama aplikasi Platasia dan *button* Keluar untuk keluar dari aplikasi Platasia.

Gambar 27. Form Teka Teki Silang Soal

5.25.1. Deskripsi *button* Teka Teki Silang

Pada antarmuka teka teki silang terdapat *button* untuk memilih soal yang tersedia untuk kemudian akan

menuju ke antarmuka-antarmuka yang sesuai dengan pilihan pengguna.

5.25.2. Deskripsi *button* Menu

Fungsi *button* Menu, merupakan *button* untuk kembali ke menu utama aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural :

```
stop();
```

```
btnHome.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu);
```

5.25.3. Deskripsi *button* Keluar

Fungsi *button* Keluar, merupakan *button* untuk keluar dari aplikasi Platasia. Dimana secara prosedural:

```
btnExit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exit);
```

PDHUPL

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

**Platasia
(Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah
untuk Anak SD Berbasis Multimedia)**

**Untuk :
Tugas Akhir (Skripsi)**

**Dipersiapkan oleh:
Theresia Puspa W / 05 07 04807**

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

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-Platasia		1/37
		Revisi		

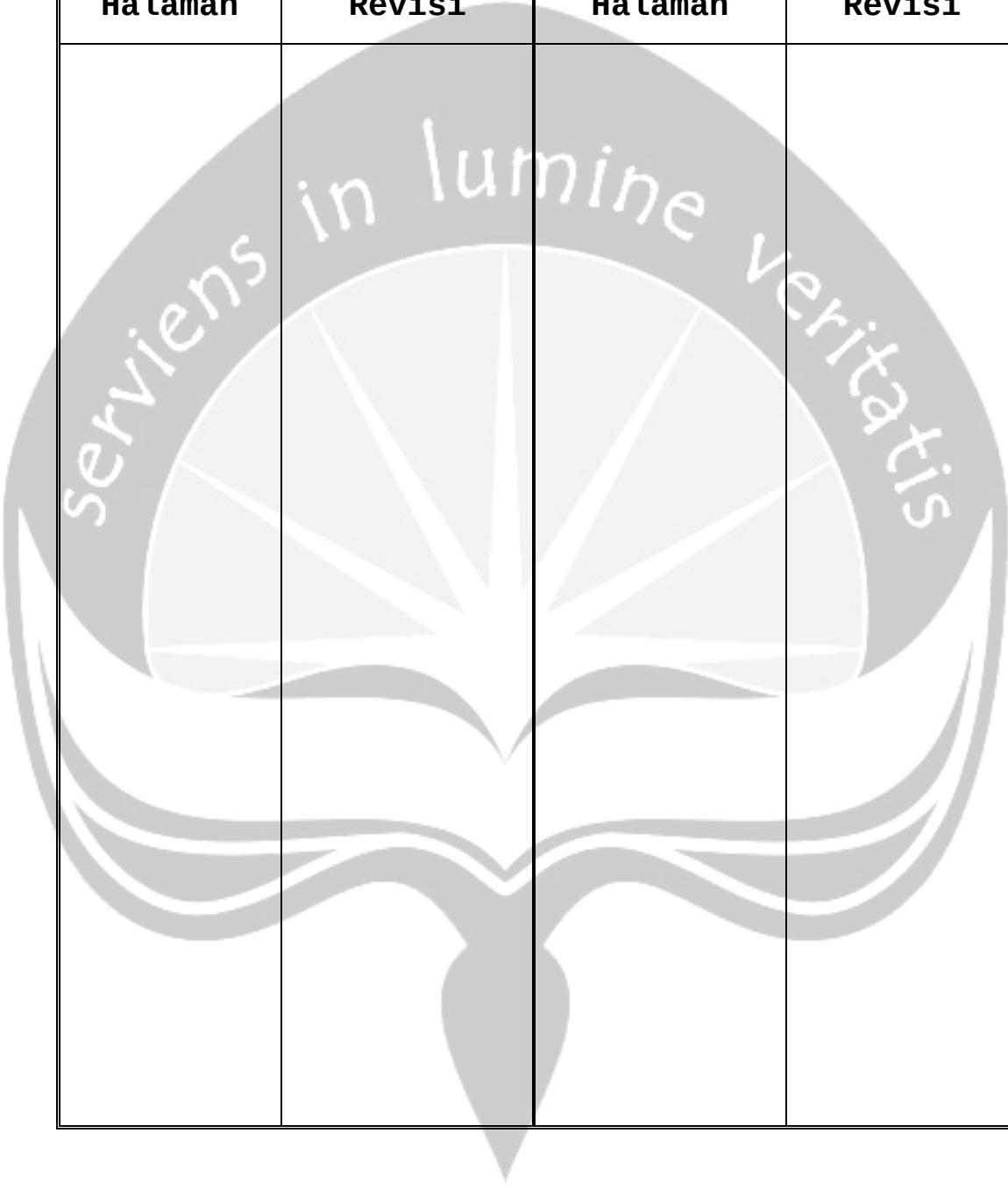
Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	1/37
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

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

4.2.	Identifikasi Kelas Pengujian Profil (PDHUPL-Platasia 02)	18
4.3.	Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Tanah (PDHUPL-Platasia 03)	19
4.4.	Identifikasi Kelas Pengujian Susunan Tanah (PDHUPL-Platasia 03-01)	19
4.5.	Identifikasi Kelas Pengujian Jenis dan Komposisi (PDHUPL-Platasia 03-02)	19
4.6.	Identifikasi Kelas Pengujian Proses Pembentukan (PDHUPL-Platasia 03-03)	20
4.7.	Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Humus (PDHUPL-Platasia 03-01-01)	20
4.8.	Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Tanah Atas (PDHUPL-Platasia 03-01-02) ...	20
4.9.	Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Pasir (PDHUPL-Platasia 03-01-03)	21
4.10.	Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Regolith (PDHUPL-Platasia 03-01-04)	21
4.11.	Identifikasi Kelas Pengujian Batuan Induk (PDHUPL-Platasia 03-01-05)	21
4.12.	Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Alluvial (PDHUPL-Platasia 03-02-01)	22
4.13.	Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Podzolit (PDHUPL-Platasia 03-02-02)	22
4.14.	Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Vulkanik (PDHUPL-Platasia 03-02-03)	22
4.15.	Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Laterit (PDHUPL-Platasia 03-02-04)	23
4.16.	Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Mediteran (PDHUPL-Platasia 03-02-05)	23

4.17. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah	
Gambut(PDHUPL-Platasia 03-02-05)	23
4.18. Identifikasi Kelas Pengujian Proses	
Secara Fisika (PDHUPL-Platasia 03-03-01)	24
4.19. Identifikasi Kelas Pengujian Proses	
Secara Kimiawi(PDHUPL-Platasia 03-03-02)	24
4.20. Identifikasi Kelas Pengujian Proses	
Secara Biologi(PDHUPL-Platasia 03-03-03)	24
4.21. Identifikasi Kelas Pengujian Latihan	
(PDHUPL-Platasia 04)	25
4.22. Identifikasi Kelas Pengujian Teka Teki	
Silang (PDHUPL-Platasia 05)	25
5. Deskripsi Hasil Pengujian	26
6. Pengujian Terhadap Pengguna	34

Daftar Tabel

PDHUPL-TBL-01. Tabel Definisi dan Singkatan.....	10
PDHUPL-TBL-02. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	14
PDHUPL-TBL-03. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian..	26
PDHUPL-TBL-04. Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna..	34
PDHUPL-TBL-05. Tabel Hasil Penilaian Oleh Pengguna..	37



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen

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

1.2. Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak Platasia secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu anak SD dalam mempelajari lapisan tanah dengan menggunakan multimedia. Sistem ini secara garis besar terdiri dari empat komponen besar, yaitu:

1. Modul yang menangani Lapisan Tanah, yang meliputi tiga pilihan yang menjelaskan mengenai lapisan tanah antara lain susunan tanah, jenis dan karakteristik tanah, serta proses pembentukan lapisan tanah. Untuk susunan tanah akan terdiri dari pilihan yang menjelaskan antara lain tanah humus, lapisan tanah atas, lapisan pasir, lapisan

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	8/37
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		

regolith, dan batuan induk. Untuk jenis dan karakteristik akan terdiri dari pilihan yang menjelaskan antara lain tanah alluvial, tanah podzolit, tanah vulkanik, tanah laterit, tanah mediteran dan tanah gambut. Sedangkan untuk proses pembentukan akan terdiri dari pilihan yang menjelaskan antara lain proses pembentukan tanah secara fisika, kimiawi dan biologi.

2. Modul yang menangani Teka Teki Silang. Pada bagian ini, pengguna akan diajak untuk bermain tebak kata. Dimana disediakan soal yang berkaitan dengan materi lapisan tanah dan meminta input jawaban dalam bentuk teka teki silang.
3. Modul yang menangani Latihan. Pada bagian ini, pengguna diajak untuk menyelesaikan soal-soal yang ada yang jumlah soalnya adalah lima buah. Setelah menyelesaikan kelima soal tersebut maka akan ditampilkan nilai yang diperoleh serta kunci jawabannya.
4. Modul yang menangani Profil, yang meliputi profil dari pembuat Aplikasi Pembelajaran Daur Lapisan Tanah untuk Anak SD Berbasis Multimedia (Platasia) ini.

1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

Bagian 1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen

1.2. Deskripsi Umum Sistem

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	9/37
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- 1.3. 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

1.4. Definisi dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Tabel 1. Tabel Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
SKPL	Dokumen yang berisi tentang spesifikasi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.
Platasia	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	10/37
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		

	digunakan untuk membantu dalam mempelajari lapisan tanah.
DFD	Merupakan singkatan dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada sistem perangkat lunak ini.

1.5. Dokumen Referensi

1. PDHUPL- BioGek, Aplikasi Pembelajaran Daur Biogeokimia untuk Siswa SMA Berbasis Multimedia, disusun oleh CenY Rapa-UAJY-2009.
3. SKPL Platasia, Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah Untuk Anak SD Berbasis Multimedia, disusun oleh Theresia Puspa W-UAJY-2010.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1. Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa:

1. Windows XP dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Abobe Flash CS3 Professional dengan menggunakan fitur *Flash Player 9.0* pada *Abobe Device Central CS3*, sebagai penjalan aplikasi

2.2. Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 1.8GHz dengan memori minimal 256 MB RAM.
2. Mouse dan keyboard, sebagai alat input.
3. Speaker
4. Card Reader.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	11/37
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.3. Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu manual Platasia.

2.4. Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Pengembang yaitu pengembang ataupun pembuat aplikasi Platasia.
2. Anak-Anak SD di Yogyakarta yaitu pengguna aplikasi Platasia ini.

2.5. Prosedur Umum Pengujian

2.5.1. Pengenalan dan Latihan

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

2.5.2. Persiapan Awal

2.5.2.1. Persiapan Prosedural

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

2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras

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

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	12/37
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		

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa :

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 1.8GHz dengan memori minimal 256 MB RAM.
2. *Mouse* dan *Keyboard*, sebagai alat *input*.
3. *Speaker*
4. *Card Reader*.

2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak Platasia 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. Pengujian Pengguna

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

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	13/37
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. 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 Utama	Pengujian Halaman Utama	SKPL-Platasia-01	PDHUPL-Platasi-01	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Profil	Pengujian Profil	SKPL-Platasia-02	PDHUPL-Platasia-02	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Lapisan Tanah	Pengujian Lapisan Tanah	SKPL-Platasia-03	PDHUPL-Platasia-03	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Susunan Tanah	Pengujian Susunan Tanah	SKPL-Platasia-	PDHUPL-Platasia-	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	14/37
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		

		03-01	03-01			
Pengujian Jenis dan Komposisi	Pengujian Jenis dan Komposisi	SKPL-Platasia-03-02	PDHUPL-Platasia-03-02	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Proses Pembentukan	Pengujian Proses Pembentukan	SKPL-Platasia-03-03	PDHUPL-Platasia-03-03	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Tanah Humus	Pengujian Tanah Humus	SKPL-Platasia-03-01-01	PDHUPL-Platasia-03-01-01	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Lapisan Tanah Atas	Pengujian Lapisan Tanah Atas	SKPL-Platasia-03-01-02	PDHUPL-Platasia-03-01-02	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Lapisan Pasir	Pengujian Lapisan Pasir	SKPL-Platasia-03-01-03	PDHUPL-Platasia-03-01-03	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Lapisan Regolith	Pengujian Lapisan Regolith	SKPL-Platasia-03-01-04	PDHUPL-Platasia-03-01-04	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Batuan Induk	Pengujian Batuan Induk	SKPL-Platasia-03-01-05	PDHUPL-Platasia-03-01-05	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010

Pengujian Tanah Alluvial	Pengujian Tanah Alluvial	SKPL-Platasia-03-02-01	PDHUPL-Platasia-03-02-01	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Tanah Podzolit	Pengujian Tanah Podzolit	SKPL-Platasia-03-02-02	PDHUPL-Platasia-03-02-02	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Tanah Vulkanik	Pengujian Tanah Vulkanik	SKPL-Platasia-03-02-03	PDHUPL-Platasia-03-02-03	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Tanah Laterit	Pengujian Tanah Laterit	SKPL-Platasia-03-02-04	PDHUPL-Platasia-03-02-04	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Tanah Mediteran	Pengujian Tanah Mediteran	SKPL-Platasia-03-02-05	PDHUPL-Platasia-03-02-05	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Tanah Gambut	Pengujian Tanah Gambut	SKPL-Platasia-03-02-06	PDHUPL-Platasia-03-02-05	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Proses Secara Fisika	Pengujian Proses Secara Fisika	SKPL-Platasia-03-03-01	PDHUPL-Platasia-03-03-01	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010

Pengujian Proses Secara Kimiawi	Pengujian Proses Secara Kimiawi	SKPL-Platasia-03-03-02	PDHUPL-Platasia-03-03-02	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Proses Secara Biologi	Pengujian Proses Secara Biologi	SKPL-Platasia-03-03-03	PDHUPL-Platasia-03-03-03	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Latihan	Pengujian Latihan	SKPL-Platasia-04	PDHUPL-Platasia-04	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010
Pengujian Teka Teki Silang	Pengujian Teka Teki Silang	SKPL-Platasia-05	PDHUPL-Platasia-05	Pengujian Unit	Black Box	Juli 2010

3.2. Identifikasi dan Rencana Pengujian Responden

Identifikasi rencana Pengujian terhadap responden dilakukan sesuai dengan jadwal masing-masing responden. Untuk pengujian dilaksanakan pada :

Hari : 18-20 Juli 2010
Pukul : menyesuaikan jadwal responden
Tempat : rumah responden masing-masing.

4. Deskripsi dan Hasil Uji

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Halaman Utama (PDHUPL-Platasia 01)

Kelas pengujian antarmuka Halaman Utama adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi Halaman Utama. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi *user friendly*, dan lain-lain.

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Profil (PDHUPL-Platasia 02)

Kelas pengujian antarmuka Profil adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil profil dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, *user friendly*, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	18/37
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		

4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Tanah (PDHUPL-Platasia 03)

Kelas pengujian antarmuka Lapisan Tanah adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil lapisan tanah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, *user friendly*, dan lain-lain.

4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Susunan Tanah (PDHUPL-Platasia 03-01)

Kelas pengujian antarmuka Susunan Tanah adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil susunan tanah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, *user friendly*, dan lain-lain.

4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Jenis dan Komposisi (PDHUPL-Platasia 03-02)

Kelas pengujian antarmuka Jenis dan Komposisi adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil jenis dan komposisi dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, *user friendly*, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	19/37
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		

4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Proses Pembentukan (PDHUPL-Platasia 03-03)

Kelas pengujian antarmuka Proses Pembentukan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil jenis dan komposisi dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, *user friendly*, dan lain-lain.

4.7. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Humus (PDHUPL-Platasia 03-01-01)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Humus adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah humus dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, dan lain- lain.

4.8. Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Tanah Atas (PDHUPL-Platasia 03-01-02)

Kelas pengujian antarmuka Lapisan Tanah Atas adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil lapisan tanah atas dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, dan lain- lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	20/37
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 Lapisan Pasir (PDHUPL-Platasia 03-01-03)

Kelas pengujian antarmuka Lapisan Pasir adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil lapisan pasir dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, dan lain- lain.

4.10. Identifikasi Kelas Pengujian Lapisan Regolith (PDHUPL-Platasia 03-01-04)

Kelas pengujian antarmuka Lapisan Regolith adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil lapisan regolith dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, dan lain- lain.

4.11. Identifikasi Kelas Pengujian Batuan Induk (PDHUPL-Platasia 03-01-05)

Kelas pengujian antarmuka Batuan Induk adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil batuan induk dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, dan lain- lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	21/37
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		

4.12. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Alluvial (PDHUPL-Platasia 03-02-01)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Alluvial adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah alluvial dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain-lain.

4.13. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Podzolit (PDHUPL-Platasia 03-02-02)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Podzolit adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah podzolit dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain-lain.

4.14. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Vulkanik (PDHUPL-Platasia 03-02-03)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Vulkanik adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah vulkanik dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	22/37
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		

4.15. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Laterit (PDHUPL-Platasia 03-02-04)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Laterit adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah laterit dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain-lain.

4.16. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Mediteran (PDHUPL-Platasia 03-02-05)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Mediteran adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah mediteran dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain-lain.

4.17. Identifikasi Kelas Pengujian Tanah Gambut (PDHUPL-Platasia 03-02-05)

Kelas pengujian antarmuka Tanah Gambut adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil tanah gambut dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	23/37
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.18. Identifikasi Kelas Pengujian Proses Secara Fisika (PDHUPL-Platasia 03-03-01)

Kelas pengujian antarmuka Proses Secara Fisika adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil proses secara fisika dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain- lain.

4.19. Identifikasi Kelas Pengujian Proses Secara Kimiawi(PDHUPL-Platasia 03-03-02)

Kelas pengujian antarmuka Proses Secara Kimiawi adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil proses secara kimiawi dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain- lain.

4.20. Identifikasi Kelas Pengujian Proses Secara Biologi(PDHUPL-Platasia 03-03-03)

Kelas pengujian antarmuka Proses Secara Biologi adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil proses secara biologi dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, *user friendly*, animasi, dan lain- lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	24/37
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		

4.21. Identifikasi Kelas Pengujian Latihan (PDHUPL-Platasia 04)

Kelas pengujian antarmuka Latihan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil latihan dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, *user friendly*, dan lain-lain.

4.22. Identifikasi Kelas Pengujian Teka Teki Silang (PDHUPL-Platasia 05)

Kelas pengujian antarmuka Teka Teki Silang adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil teka teki silang dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, *user friendly*, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– Platasia	25/37
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 - Platasi-01	Pengujian Halaman Utama	Pengguna memilih menu-menu yang ada dalam aplikasi Platasia	Pengguna meng-klik tombol menu yang disediakan aplikasi dengan <i>mouse</i> pada komputer atau laptop	Fungsi akan menampilkan pilihan menu yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan menu utama dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil gambar dan animasi pilihan menu-menu utama, serta dapat menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL - Platasia-02	Pengujian Profil	Pengguna melihat info pembuat aplikasi Platasia	Pengguna meng-klik pada pilihan menu Profil pada bagian menu utama	Fungsi akan menampilkan foto dan info pembuat aplikasi Platasia	Aplikasi mampu menampilkan foto dan info pembuat aplikasi Platasia	Tampil detil isi info pembuat aplikasi Platasia	Handal

PDHUPL - Platasia-03	Pengujian Lapisan Tanah	Pengguna memilih menu- menu yang ada didalam menu lapisan tanah	Pengguna meng-klik menu yang disediakan untuk memilih menu dalam lapisan tanah yang dikendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan menu lapisan tanah yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu lapisan tanah dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil pilihan menu-menu lapisan tanah, serta dapat menampilkan isi pilihan lapisan tanah yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL - Platasia-03- 01	Pengujian Susunan Tanah	Pengguna dapat melihat penjelasan singkat tentang susunan tanah dan dapat memilih menu- menu yang ada didalam menu susunan tanah	Pengguna meng-klik menu yang disediakan untuk memilih menu dalam susunan tanah yang dikendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan menu susunan tanah yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu susunan tanah dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil pilihan menu-menu susunan tanah, serta dapat menampilkan isi pilihan susunan tanah yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL - Platasia-03- 02	Pengujian Jenis dan Komposisi	Pengguna memilih menu- menu yang ada didalam menu jenis dan komposisi	Pengguna meng-klik menu yang disediakan untuk memilih menu dalam jenis	Fungsi akan menampilkan pilihan menu jenis dan komposisi yang	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu jenis dan komposisi, serta	Tampil pilihan menu-menu jenis dan komposisi, serta dapat menampilkan	Handal

			dan komposisi yang dikendaki	dipilih oleh pengguna	menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	isi pilihan jenis dan komposisi yang dipilih pengguna	
PDHUPL - Platasia-03-03	Pengujian Proses Pembentukan	Pengguna memilih menu-menu yang ada didalam menu proses pembentukan	Pengguna meng-klik menu yang disediakan untuk memilih menu dalam proses pembentukan yang dikendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan menu proses pembentukan yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu proses pembentukan, serta menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil pilihan menu-menu proses pembentukan , serta dapat menampilkan isi pilihan proses pembentukan yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL - Platasia-03-01-01	Pengujian Tanah Humus	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah humus	Pengguna memilih menu tanah humus untuk melihat penjelasan tanah humus	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah humus	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah humus	Tampil gambar yang menjelaskan tanah humus	Handal
PDHUPL - Platasia-03-	Pengujian Lapisan	Pengguna dapat melihat isi penjelasan	Pengguna memilih menu lapisan	Fungsi akan menampilkan penjelasan	Aplikasi mampu menampilkan	Tampil gambar yang menjelaskan	Handal

01-02	Tanah Atas	lapisan tanah atas	tanah atas untuk melihat penjelasan lapisan tanah atas	lapisan tanah atas	penjelasan lapisan tanah atas	lapisan tanah atas	
PDHUPL - Platasia-03-01-03	Pengujian Lapisan Pasir	Pengguna dapat melihat isi penjelasan lapisan pasir	Pengguna memilih menu lapisan pasir untuk melihat penjelasan lapisan pasir	Fungsi akan menampilkan penjelasan lapisan pasir	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan lapisan pasir	Tampil gambar yang menjelaskan lapisan pasir	Handal
PDHUPL - Platasia-03-01-04	Pengujian Lapisan Regolith	Pengguna dapat melihat isi penjelasan lapisan regolith	Pengguna memilih menu lapisan regolith untuk melihat penjelasan lapisan regolith	Fungsi akan menampilkan penjelasan lapisan regolith	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan lapisan regolith	Tampil gambar yang menjelaskan lapisan regolith	Handal
PDHUPL - Platasia-03-01-05	Pengujian Batuan Induk	Pengguna dapat melihat isi penjelasan batuan induk	Pengguna memilih menu batuan induk untuk melihat penjelasan batuan induk	Fungsi akan menampilkan penjelasan batuan induk	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan batuan induk	Tampil gambar yang menjelaskan batuan induk	Handal

PDHUPL-Platasia-03-02-01	Pengujian Tanah Alluvial	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah alluvial	Pengguna memilih menu tanah alluvial untuk melihat penjelasan tanah alluvial	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah alluvial	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah alluvial	Tampil gambar dan animasi yang menjelaskan tanah alluvial	Handal
PDHUPL-Platasia-03-02-02	Pengujian Tanah Podzolit	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah podzolit	Pengguna memilih menu tanah podzolit untuk melihat penjelasan tanah podzolit	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah podzolit	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah podzolit	Tampil gambar dan animasi yang menjelaskan tanah podzolit	Handal
PDHUPL-Platasia-03-02-03	Pengujian Tanah Vulkanik	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah vulkanik	Pengguna memilih menu tanah podzolit untuk melihat penjelasan tanah vulkanik	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah vulkanik	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah vulkanik	Tampil gambar dan animasi yang menjelaskan tanah vulkanik	Handal

PDHUPL-Platasia-03-02-04	Pengujian Tanah Laterit	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah laterit	Pengguna memilih menu tanah podzolit untuk melihat penjelasan tanah laterit	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah laterit	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah laterit	Tampil gambar dan animasi yang menjelaskan tanah laterit	Handal
PDHUPL-Platasia-03-02-05	Pengujian Tanah Mediteran	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah mediteran	Pengguna memilih menu tanah mediteran untuk melihat penjelasan tanah mediteran	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah mediteran	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah mediteran	Tampil gambar dan animasi yang menjelaskan tanah mediteran	Handal
PDHUPL-Platasia-03-02-06	Pengujian Tanah Gambut	Pengguna dapat melihat isi penjelasan tanah gambut	Pengguna memilih menu tanah gambut untuk melihat penjelasan tanah gambut	Fungsi akan menampilkan penjelasan tanah gambut	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan tanah gambut	Tampil gambar dan animasi yang menjelaskan tanah gambut	Handal
PDHUPL-Platasia-03-03-01	Pengujian Proses Secara	Pengguna dapat melihat isi penjelasan proses secara	Pengguna memilih menu proses secara	Fungsi akan menampilkan penjelasan proses	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan	Tampil gambar, tulisan dan animasi	Handal

	Fisika	fisika	fisika dan meng-klik tombol mulai untuk melihat penjelasan proses secara fisika	secara fisika	proses secara fisika	yang menjelaskan tentang proses secara fisika	
PDHUPL-Platasia-03-03-02	Pengujian Proses Secara Kimiawi	Pengguna dapat melihat isi penjelasan proses secara kimiawi	Pengguna memilih menu proses secara kimiawi dan meng-klik tombol mulai untuk melihat penjelasan proses secara kimiawi	Fungsi akan menampilkan penjelasan proses secara kimiawi	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan proses secara kimiawi	Tampil gambar, tulisan dan animasi yang menjelaskan tentang proses secara kimiawi	Handal
PDHUPL-Platasia-03-03-03	Pengujian Proses Secara Biologi	Pengguna dapat melihat isi penjelasan proses secara biologi	Pengguna memilih menu proses secara biologi dan meng-klik tombol mulai untuk melihat	Fungsi akan menampilkan penjelasan proses secara biologi	Aplikasi mampu menampilkan penjelasan proses secara biologi	Tampil gambar, tulisan dan animasi yang menjelaskan tentang proses secara	Handal

			penjelasan proses secara biologi			biologi	
PDHUPL-Platasia-04	Pengujian Latihan	Pengguna dapat menyelesaikan soal-soal latihan dan memperoleh nilai	Pengguna memilih jawaban yang benar atas soal-soal latihan	Fungsi akan menampilkan soal-soal yang harus dijawab dan nilai	Aplikasi mampu menampilkan soal-soal dan nilai	Tampil soal-soal latihan, dan nilai	Handal
PDHUPL-Platasia-05	Pengujian Teka Teki Silang	Pengguna dapat menyelesaikan teka teki silang	Pengguna memasukkan kata yang tepat atas setiap soal-soal yang ada	Fungsi akan menampilkan teka teki silang	Aplikasi mampu menampilkan teka teki silang	Tampil soal-soal teka teki silang	Handal

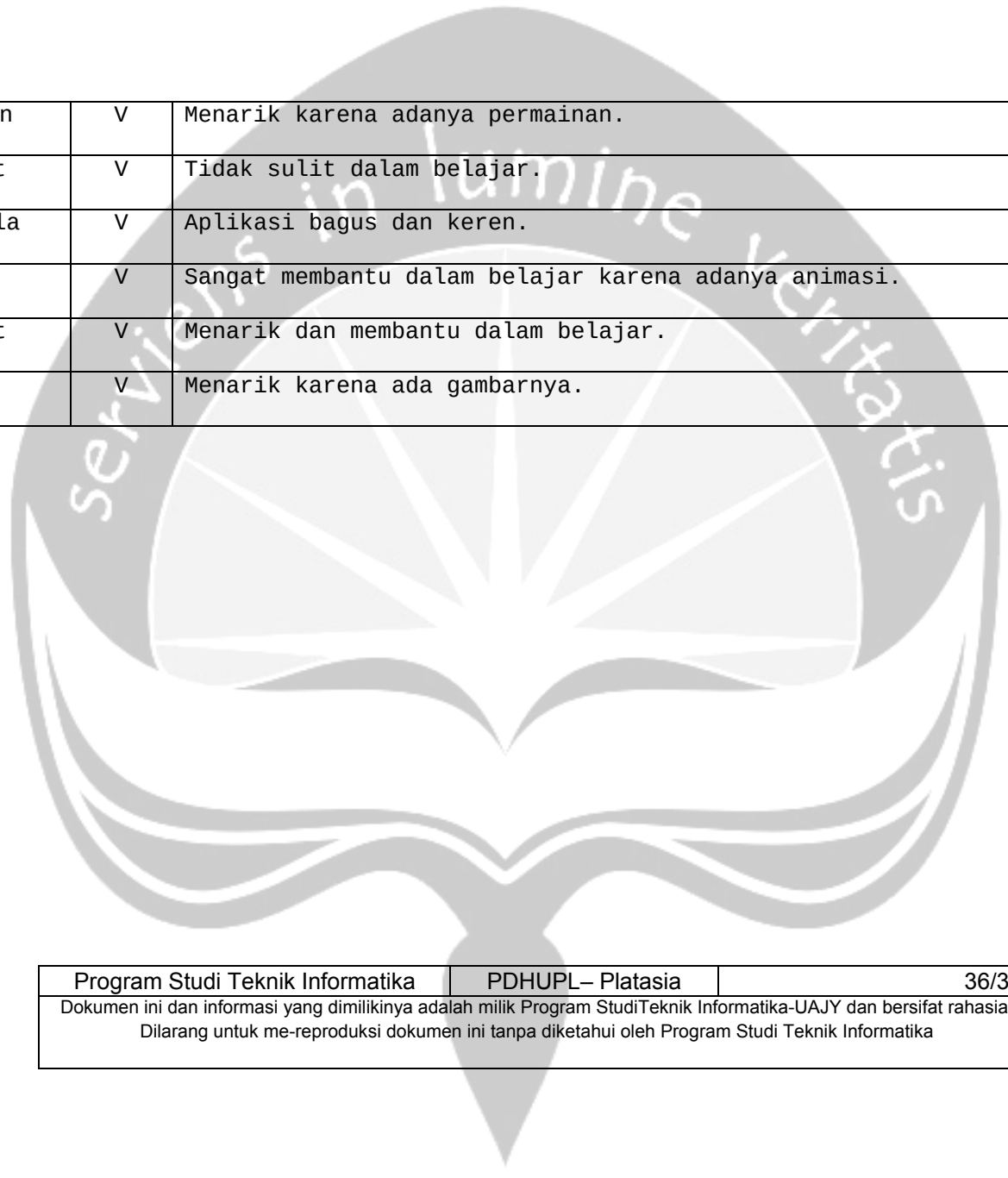
6. Pengujian Terhadap Pengguna

Sistem ini telah di uji cobakan terhadap 32 orang.

Tabel 4. Tabel Hasil Pengujian oleh Pengguna

No	Nama	Kelas	Komentar
1	Nisty	V	Sangat menarik, asyik dan seru dalam belajar lapisan tanah.
2	Vita	V	Gambarnya menarik.
3	Tika	V	Bagus.
4	Hendra	V	Membantu dalam mengerti lapisan tanah.
5	Dina	V	Aplikasinya menarik.
6	Dewi	V	Aplikasi ini sangat menarik
7	Bertha	V	Aplikasi ini sangat menarik.
8	Bagus	V	Aplikasi ini sangat baik.
9	Regina	V	Aplikasinya sangat membantu saya dalam belajar.
10	Lia	V	Lebih mudah dimengerti.
11	Bambang	V	Bagus tetapi suaranya sedikit dibesarkan.

12	Jeny	V	Aplikasi ini bagus.
13	Rendra	V	Musiknya menambah semangat belajar.
14	Nita	V	Sangat baik untuk mempelajari lapisan tanah.
15	Eka	V	Baik tetapi soalnya lebih diperbanyak.
16	Agus	V	Menarik dan membantu dalam belajar.
17	Oki	V	Membantu dalam belajar tetapi soal diperbanyak.
18	Amanda	V	Gambar dan animasi sangat membantu dalam mempelajari lapisan tanah.
19	Budi	V	Latihan soal diperbanyak.
20	Wandy	V	Tidak membuat bosan dalam belajar.
21	Putri	V	Aplikasi baik dan menarik.
22	Indra	V	Aplikasi tidak membosankan.
23	Laurens	V	Aplikasi menarik dan membantu dalam belajar.
24	Ferry	V	Gambar membantu dalam belajar.
25	Daniel	V	Bagus tetapi soalnya diperbanyak.
26	Ronal	V	Membantu dalam belajar lapisan tanah.



27	Adrian	V	Menarik karena adanya permainan.
28	Puput	V	Tidak sulit dalam belajar.
29	Nurmala	V	Aplikasi bagus dan keren.
30	Fika	V	Sangat membantu dalam belajar karena adanya animasi.
31	Mamet	V	Menarik dan membantu dalam belajar.
32	Arif	V	Menarik karena ada gambarnya.

Dan berdasarkan data hasil pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh 30 Pengguna, maka didapatkan data penilaian sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Hasil Penilaian Oleh Pengguna

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
1.	Penggunaan warna pada setiap halaman pada aplikasi Platasia	9	20	3	0	0
2.	Efek suara yang menjelaskan tiap-tiap proses.	2	22	6	2	0
3.	Efek Suara (<i>backsound</i> dan tombol)tiap halaman	14	18	0	0	0
4.	Animasi-animasi dari aplikasi ini	19	12	1	0	0
5.	Teks pada halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan)	13	18	1	0	0
6.	Gambar-gambar dalam aplikasi Platasia	11	19	2	0	0
7.	Kemudahan panggunaan aplikasi Platasia	18	11	3	0	0
8.	Kemudahan dalam proses belajar	12	16	4	0	0

PAPAN CERITA

(STORY BOARD)

Platasia

(Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk Siswa SD Berbasis Multimedia)

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

Theresia Puspa W / 05 07 04807

Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

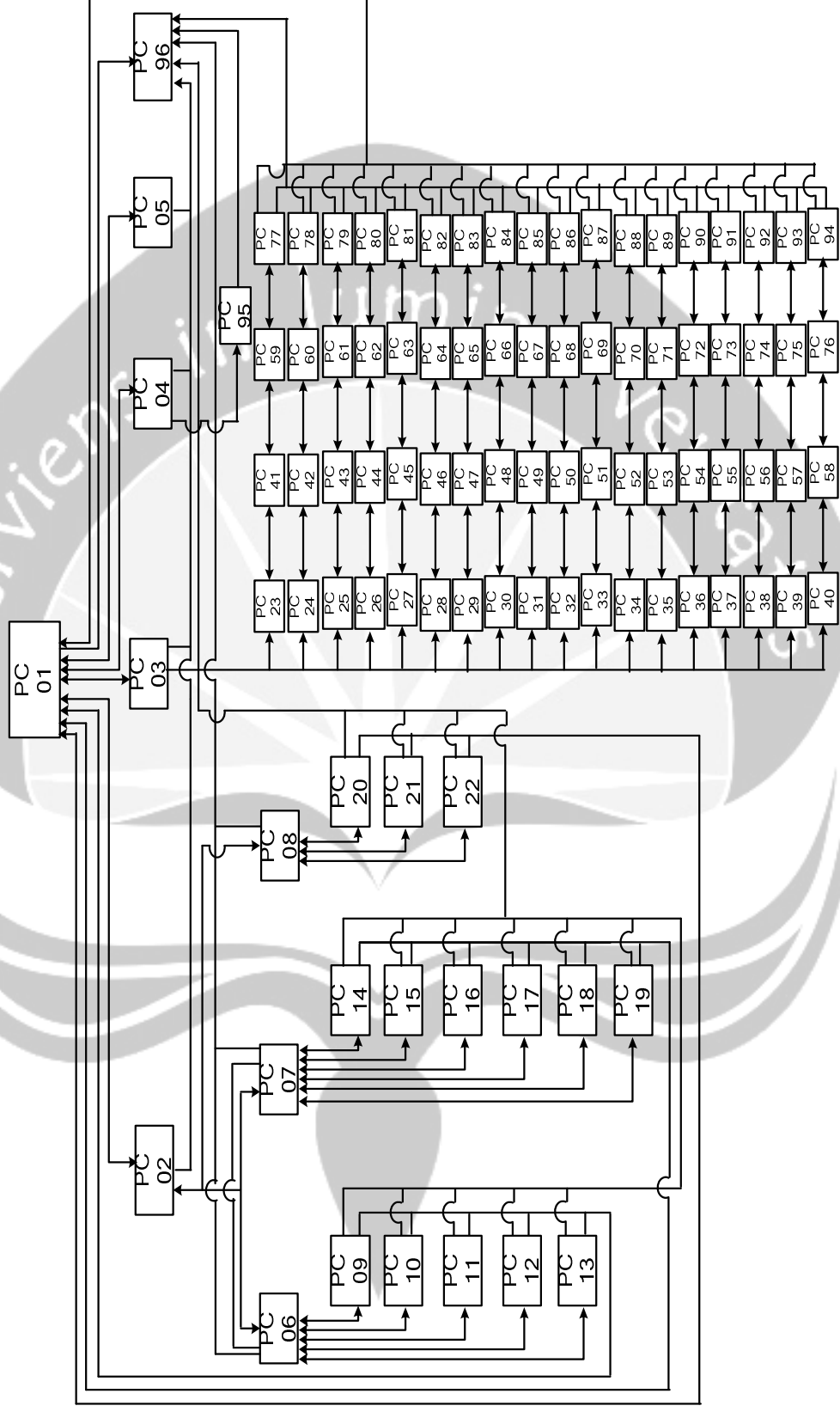
 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Ha laman
	PAPAN CERITA-Platasia		1/96
	Revisi		

Perancangan Arsitektur Papan Cerita Platasia



(Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah untuk Siswa SD Berbasis

Multimedia)



PAPAN CERITA

No papan cerita : PC 01

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)



Judul : Halaman Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik gambar <i>background</i> G2 : Grafik gambar kotak A1 : Animasi tombol "Lapisan Tanah" A2 : Animasi tombol "Permainan" A3 : Animasi tombol "Kuis" A4 : Animasi tombol "Profil" A5 : animasi tombol "Keluar" T1 : Teks penjelasan tentang sistem "Platasia" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke permainan (PC03) • Jika A3 diklik, akan menuju ke kuis (PC04) • Jika A4 diklik, akan menuju ke profil (PC05) • Jika A5 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)

No papan cerita : PC 02

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

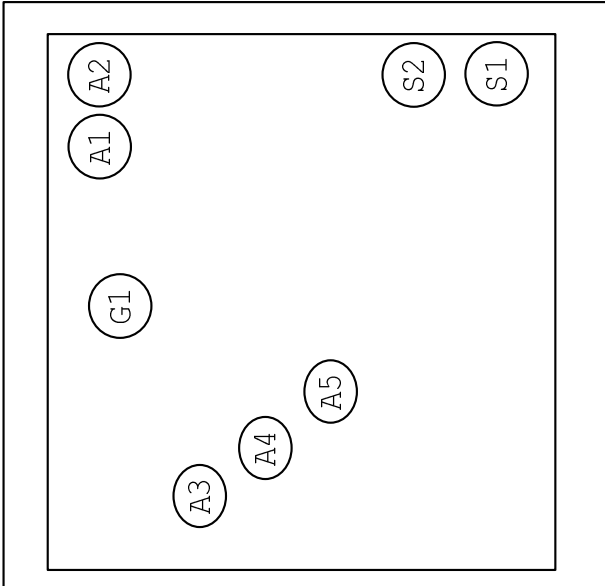
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Lapisan Tanah	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik gambar <i>background</i> A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol "Susunan Tanah" A4 : Animasi tombol "Jenis dan Karakteristik" A5 : Animasi tombol "Proses Terjadi" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju ke halaman susunan tanah (PC06) • Jika A4 diklik, akan menuju ke halaman Jenis dan Karakteristik (PC07) • Jika A5 diklik, akan menuju ke halaman Proses Terjadi (PC08)

No papan cerita : PC 03

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Teka Teki Silang	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
T2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 T3 A11 A12 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A20 A1 A2 T1 G1 S1 S2	G1 : Grafik papan teka teki silang A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Piarasia (PC96) • Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 permainan (PC23) • Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 permainan (PC24) • Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 permainan (PC25) • Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 permainan (PC26) • Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 permainan (PC27) • Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 permainan (PC28) • Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 permainan (PC29) • Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 permainan (PC30) • Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 permainan (PC31) • Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 permainan (PC32) • Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 permainan (PC33) • Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 permainan (PC34) • Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 permainan (PC35) • Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 permainan (PC36) • Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 permainan (PC37) • Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 permainan (PC38) • Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 permainan (PC39) • Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 permainan (PC40)

No papan cerita : PC 04

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Kuis	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
A1 G2 A2 A3 T1 T2 G1 To1 T3 To3 T5 To2 T4 To4 T6 T7 T8 T9 A4 S1 S2	T1 : teks untuk penomoran soal T2 : teks pertanyaan T3 : teks jawaban A T4 : teks jawaban B T5 : teks jawaban C T6 : teks jawaban D T7 : teks "Pilih Salah Satu Jawaban" T8 : teks "Benar T9 : teks "Salah" To1 : tombol "A" To2 : tombol "B" To3 : tombol "C" To4 : tombol "D" G1 : grafik papan G2 : grafik <i>background</i> A1 : animasi "Latihan" A2 : animasi tombol "Menu" A3 : animasi tombol "Keluar" A4 : animasi tombol "Lanjut" S2 : <i>background latihan soal</i> S3 : <i>background suara tombol</i>	- Jika To1, To2, To3, To4 diklik, maka akan menampilkan T8 atau T9 sesuai nilai true atau false jawaban - Jika A4 diklik maka akan menuju ke halaman pertanyaan selanjutnya Dengan jumlah soal sebanyak 5X, jika sudah 5X akan menuju ke halaman Hasil Permainan untuk nilai yang diperoleh (PC95) - Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) - Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)

No papan cerita : PC 05

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)



Judul : Profil	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard frame for 'Profil' contains the following elements: a large rectangle labeled G1; inside G1, a smaller rectangle labeled G2; to the right of G2, two circles labeled A1 and A2; below G2, a circle labeled A3; and at the bottom right of the frame, two circles labeled S1 and S2.	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik foto A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi profil S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)

No papan cerita : PC 06

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)



Judul : Susunan Tanah	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram shows a sequence of elements arranged in a grid-like fashion. At the top left is 'G1'. Below it are 'A4', 'A5', 'A6', 'A7', and 'A8' in a vertical column. To the right of 'G1' are 'A1', 'A2', and 'A3' in a horizontal row. Below 'A1', 'A2', and 'A3' is a large rectangular box labeled 'A9'. Inside 'A9' is a smaller rectangular box labeled 'T1'. To the right of 'A9' and 'T1' are 'S2' and 'S1' in a vertical column.	G1 : Grafik gambar <i>background</i> A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Humus" A5 : Animasi tombol "Lapisan Tanah Atas" A6 : Animasi tombol "Lapisan Pasir" A7 : Animasi tombol "Lapisan Regolith" A8 : Animasi tombol "Batuan Induk" A9 : animasi box T1 : Teks penjelasan susunan tanah S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke halaman lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah humus (PC09) • Jika A5 diklik akan menuju ke lapisan tanah atas (PC10) • Jika A6 diklik akan menuju ke lapisan pasir (PC11) • Jika A7 diklik akan menuju ke lapisan regolith (PC12) • Jika A8 diklik akan menuju ke batuan induk (PC13) • Jika A9 diklik tidak akan menuju ke antarmuka mana pun. Tombol ini hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 07

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jenis dan Karakteristik	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
G1 A1 A2 A3 A4 A6 A8 A5 A7 A9 S1 S2	G1 : Grafik gambar <i>background</i> A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Alluvial" A5 : Animasi tombol "Tanah Podzolit" A6 : Animasi tombol "Tanah Vulkanik" A7 : Animasi tombol "Tanah Laterit" A8 : Animasi tombol "Tanah Mediteran" A9 : Animasi tombol "Tanah Gambut" S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman lapisan tanah(PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia(PC96) • Jika A4 diklik, akan menuju ke tanah alluvial (PC14) • Jika A5 diklik, akan menuju ke tanah podzolit (PC15) • Jika A6 diklik, akan menuju ke tanah vulkanik (PC16) • Jika A7 diklik, akan menuju ke tanah laterit (PC17) • Jika A8 diklik, akan menuju ke tanah mediteran (PC18) • Jika A9 diklik, akan menuju ke tanah gambut (PC19)

No papan cerita : PC 08

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

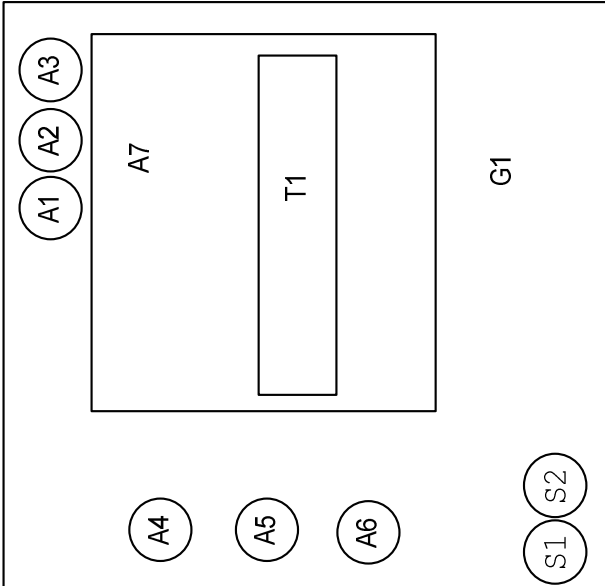
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Proses Terjadi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik <i>background</i> A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Proses Secara Fisika" A5 : Animasi tombol "Proses Secara Kimiawi" A6 : Animasi tombol "Proses Secara Biologi" A7 : Animasi kotak box T1 : Teks penjelasan proses terjadi S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman Lapisan Tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama Platasia (PC01) • Jika A3 diklik akan keluar dari program Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke halaman proses secara fisika (PC20) • Jika A5 diklik akan menuju ke halaman proses secara kimiawi (PC21) • Jika A6 diklik akan menuju ke halaman proses secara biologi (PC22) • Jika A7 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 09

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Humus	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Tanah Humus' is organized into three main sections. The top section contains a horizontal row of elements: A4, A5, A6, A7, and A7. Below this row is a large rectangular box labeled 'G3'. Inside 'G3', there is a smaller box labeled 'T1' and a circle labeled 'G2'. To the right of 'T1' and 'G2' is a box labeled 'G4'. Below the 'G3' box is a horizontal bar labeled 'G1'. At the bottom of the diagram are two circles labeled 'S1' and 'S2'.	G1 : Grafik tanah humus G2 : Grafik box G3 : Grafik background G4 : Grafik tanah humus T1 : Teks penjelasan tanah humus A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Humus" A5 : Animasi tombol "Tanah Lapisan Atas" A6 : Animasi tombol "Lapisan Pasir" A7 : Animasi tombol "Lapisan Regolith" A8 : Animasi tombol "Batuan Induk" S1 : background utama S2 : background suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan tetap berada pada halaman ini (PC09) • Jika A5 diklik akan menuju ke tanah lapisan atas (PC10) • Jika A6 diklik akan menuju ke lapisan pasir (PC11) • Jika A7 diklik akan menuju ke lapisan regolith (PC12) • Jika A8 diklik akan menuju ke batuan induk (PC13)

No papan cerita : PC 10

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Lapisan Atas	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Tanah Lapisan Atas' is organized into three main sections. The top section contains a horizontal row of elements: A4, A5, A6, A7, A7, G3, T1, G2, G4, G1, S1, and S2. The middle section contains a box labeled G3 which encloses a box labeled T1, a circle labeled G2, and a box labeled G4. The bottom section contains a box labeled G1 which encloses a circle labeled S1 and a circle labeled S2.	G1 : Grafik tanah lapisan atas G2 : Grafik box G3 : Grafik background G4 : Grafik tanah lapisan atas T1 : Teks penjelasan tanah lapisan atas A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Humus" A5 : Animasi tombol "Tanah Lapisan Atas" A6 : Animasi tombol "Lapisan Pasir" A7 : Animasi tombol "Lapisan Regolith" A8 : Animasi tombol "Batuan Induk" S1 : background utama S2 : background suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia(PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah humus (PC09) • Jika A5 diklik akan tetap berada pada halaman ini (PC10) • Jika A6 diklik akan menuju ke lapisan pasir (PC11) • Jika A7 diklik akan menuju ke lapisan regolith (PC12) • Jika A8 diklik akan menuju ke batuan induk (PC13)

No papan cerita : PC 11

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Lapisan Pasir	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Lapisan Pasir' is organized into three main sections. The top section contains a horizontal row of elements: A4, A5, A6, A7, and A7. Below this is a large rectangular frame labeled G3, which contains a smaller frame labeled G2. Inside G2 are a rectangle labeled T1 and a circle labeled G2. To the right of G2 is a rectangle labeled G4. Below the G3 frame is a horizontal bar labeled G1. At the bottom of the diagram are two circles labeled S1 and S2.	G1 : Grafik lapisan pasir G2 : Grafik box G3 : Grafik background G4 : Grafik lapisan pasir T1 : Teks penjelasan lapisan pasir A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Humus" A5 : Animasi tombol "Tanah Lapisan Atas" A6 : Animasi tombol "Lapisan Pasir" A7 : Animasi tombol "Lapisan Regolith" A8 : Animasi tombol "Batuan Induk" S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah humus (PC09) • Jika A5 diklik akan menuju pada halaman tanah lapisan atas (PC10) • Jika A6 diklik akan tetap berada pada halaman ini (PC11) • Jika A7 diklik akan menuju ke lapisan regolith (PC12) • Jika A8 diklik akan menuju ke batuan induk (PC13)

No papan cerita : PC 12

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

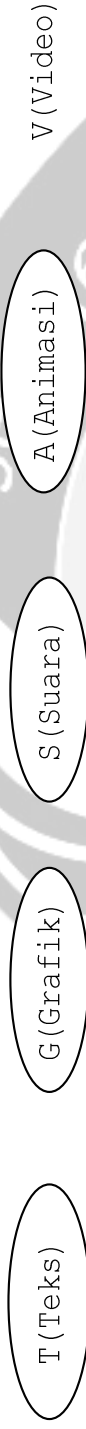
A(Animasi)

V(Video)

Judul : Lapisan Regolith	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Lapisan Regolith' is organized into three main sections. The top section contains a horizontal row of elements: A4, A5, A6, A7, A7, G3, T1, G2, G4, G1, S1, and S2. The middle section contains a box labeled 'G3' which encloses a box labeled 'T1' and a circle labeled 'G2'. The bottom section contains a box labeled 'G1' which encloses a box labeled 'S1' and a circle labeled 'S2'.	G1 : Grafik lapisan regolith G2 : Grafik box G3 : Grafik background G4 : Grafik lapisan regolith T1 : Teks penjelasan lapisan regolith A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Humus" A5 : Animasi tombol "Tanah Lapisan Atas" A6 : Animasi tombol "Lapisan Pasir" A7 : Animasi tombol "Lapisan Regolith" A8 : Animasi tombol "Batuan Induk" S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah humus (PC09) • Jika A5 diklik akan menuju pada halaman tanah lapisan atas (PC10) • Jika A6 diklik akan menuju pada halaman lapisan pasir (PC11) • Jika A7 diklik akan tetap berada pada halaman ini (PC12) • Jika A8 diklik akan menuju ke batuan induk (PC13)

No papan cerita : PC 13

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)



Judul : Batuan Induk	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik batuan induk G2 : Grafik box G3 : Grafik background G4 : Grafik batuan induk T1 : Teks penjelasan batuan induk A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Humus" A5 : Animasi tombol "Tanah Lapisan Atas" A6 : Animasi tombol "Lapisan Pasir" A7 : Animasi tombol "Lapisan Regolith" A8 : Animasi tombol "Batuan Induk" S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah humus (PC09) • Jika A5 diklik akan menuju pada halaman tanah lapisan atas (PC10) • Jika A6 diklik akan menuju pada halaman lapisan pasir (PC11) • Jika A7 diklik akan menuju pada halaman lapisan regolith (PC12) • Jika A8 diklik akan tetap berada pada halaman ini (PC13)

No papan cerita : PC 15

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Podzolit	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
S1 S2 A1 A2 A3 G1 A4 A6 A8 A5 A7 A9	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik box penjelasan G3 : Grafik box animasi T1 : Teks deskripsi tanah podzolit A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Alluvial" A5 : Animasi tombol "Tanah Podzolit" A6 : Animasi tombol "Tanah Vulkanik" A7 : Animasi tombol "Tanah Laterit" A8 : Animasi tombol "Tanah Mediteran" A9 : Animasi tombol "Tanah Gambut" A10: Animasi tanah podzolit S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah alluvial (PC14) • Jika A5 diklik akan tetap pada halaman (PC15) • Jika A6 diklik akan menuju ke tanah vulkanik (PC16) • Jika A7 diklik akan menuju ke tanah laterit (PC17) • Jika A8 diklik akan menuju ke tanah mediteran (PC18) • Jika A9 diklik akan menuju ke tanah gambut (PC19) • Jika A10 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 16

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Vulkanik	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
S1 S2 A1 A2 A3 G1 A4 A6 A8 A5 A7 A9	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik box penjelasan G3 : Grafik box animasi T1 : Teks deskripsi tanah vulkanik A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Alluvial" A5 : Animasi tombol "Tanah Podzolit" A6 : Animasi tombol "Tanah Vulkanik" A7 : Animasi tombol "Tanah Laterit" A8 : Animasi tombol "Tanah Mediteran" A9 : Animasi tombol "Tanah Gambut" A10: Animasi tanah vulkanik S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC45) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah alluvial (PC14) • Jika A5 diklik akan menuju ke tanah podzolit (PC15) • Jika A6 diklik akan tetap pada halaman ini (PC16) • Jika A7 diklik akan menuju ke tanah laterit (PC17) • Jika A8 diklik akan menuju ke tanah mediteran (PC18) • Jika A9 diklik akan menuju ke tanah gambut (PC19) • Jika A10 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 17

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Laterit	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
S1 S2 A1 A2 A3 G1 A4 A6 A8 A5 A7 A9 T1 G2 A10 G3	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik box penjelasan G3 : Grafik box animasi T1 : Teks deskripsi tanah laterit A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Alluvial" A5 : Animasi tombol "Tanah Podzolit" A6 : Animasi tombol "Tanah Vulkanik" A7 : Animasi tombol "Tanah Laterit" A8 : Animasi tombol "Tanah Mediteran" A9 : Animasi tombol "Tanah Gambut" A10: Animasi tanah laterit S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik,akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah alluvial (PC14) • Jika A5 diklik akan menuju ke tanah podzolit (PC15) • Jika A6 diklik akan menuju ke tanah vulkanik (PC16) • Jika A7 diklik akan tetap pada halaman ini (PC17) • Jika A8 diklik akan menuju ke tanah mediteran (PC18) • Jika A9 diklik akan menuju ke tanah gambut (PC19) • Jika A10 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 18

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Mediteran	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik box penjelasan G3 : Grafik box animasi T1 : Teks deskripsi tanah mediteran A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Alluvial" A5 : Animasi tombol "Tanah Podzolit" A6 : Animasi tombol "Tanah Vulkanik" A7 : Animasi tombol "Tanah Laterit" A8 : Animasi tombol "Tanah Mediteran" A9 : Animasi tombol "Tanah Gambut" A10: Animasi tanah mediteran S1 : <i>background utama</i> S2 : <i>background suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC45) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah alluvial (PC14) • Jika A5 diklik akan menuju ke tanah podzolit (PC15) • Jika A6 diklik akan menuju ke tanah vulkanik (PC16) • Jika A7 diklik akan menuju ke tanah laterit (PC17) • Jika A8 diklik akan tetap pada halaman ini (PC18) • Jika A9 diklik akan menuju ke tanah gambut (PC19) • Jika A10 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 19

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tanah Gambut	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
S1 S2 A1 A2 A3 G1 A4 A6 A8 A5 A7 A9 T1 G2 A10 G3	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik box penjelasan G3 : Grafik box animasi T1 : Teks deskripsi tanah gambut A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Tanah Alluvial" A5 : Animasi tombol "Tanah Podzolit" A6 : Animasi tombol "Tanah Vulkanik" A7 : Animasi tombol "Tanah Laterit" A8 : Animasi tombol "Tanah Mediteran" A9 : Animasi tombol "Tanah Gambut" A10: Animasi tanah gambut S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke tanah alluvial (PC14) • Jika A5 diklik akan menuju ke tanah podzolit (PC15) • Jika A6 diklik akan menuju ke tanah vulkanik (PC16) • Jika A7 diklik akan menuju ke tanah laterit (PC17) • Jika A8 diklik akan menuju ke tanah mediteran (PC18) • Jika A9 diklik akan tetap pada halaman ini (PC19) • Jika A10 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 20

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Proses Secara Fisika	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The diagram illustrates a storyboard for the 'Proses Secara Fisika' (Physical Process) stage. It features a large rectangular frame containing a sequence of elements: A4, A5, and A6 are positioned at the top left. Below them is a large box labeled G1, which contains two smaller boxes labeled A7 and A8. To the right of G1 is a box labeled G2. At the bottom right of the frame are two circles labeled S1 and S2. The elements are arranged in a flow from top-left to bottom-right.	G1 : Grafik <i>background</i> G2 : Grafik box A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Proses Secara Fisika" A5 : Animasi tombol "Proses Secara Kimiawi" A6 : Animasi tombol "Proses Secara Biologi" A7 : Animasi box A8 : Animasi proses secara fisika S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan tetap pada halaman ini (PC20) • Jika A5 diklik akan menuju ke proses secara kimiawi (PC21) • Jika A6 diklik akan menuju ke proses secara biologi (PC22) • Jika A7 dan A8 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 21

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Proses Secara Kimiawi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The diagram illustrates the storyboard for the 'Proses Secara Kimiawi' process. It features a large central rectangle labeled 'G1' containing two smaller rectangles labeled 'A7' and 'A8'. Above 'G1' are three circles labeled 'A4', 'A5', and 'A6'. To the right of 'G1' is a circle labeled 'G2'. Below 'G1' are two circles labeled 'S1' and 'S2'. The entire diagram is enclosed in a rectangular frame.	G1 : Grafik background G2 : Grafik box A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Proses Secara Fisika" A5 : Animasi tombol "Proses Secara Kimiawi" A6 : Animasi tombol "Proses Secara Biologi" A7 : Animasi box A8 : Animasi proses secara kimiawi S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke proses secara fisika (PC20) • Jika A5 diklik akan tetap pada halaman ini (PC21) • Jika A6 diklik akan menuju ke proses secara biologi (PC22) • Jika A7 dan A8 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 22

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Proses Secara Biologi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The diagram shows a storyboard layout. At the top left is frame G1, which contains a large rectangle labeled G2. Inside G2 are two smaller rectangles labeled A7 and A8. To the right of G1 are three circles labeled A1, A2, and A3. Below G1 are three circles labeled A4, A5, and A6. To the right of the G2 rectangle are two circles labeled S1 and S2. The entire storyboard is enclosed in a large rectangle.	G1 : Grafik background G2 : Grafik box A1 : Animasi tombol "Kembali" A2 : Animasi tombol "Menu" A3 : Animasi tombol "Keluar" A4 : Animasi tombol "Proses Secara Fisika" A5 : Animasi tombol "Proses Secara Kimiawi" A6 : Animasi tombol "Proses Secara Biologi" A7 : Animasi box A8 : Animasi proses secara biologi S1 : backsound utama S2 : backsound suara tombol	• Jika A1 diklik akan menuju ke lapisan tanah (PC02) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A4 diklik akan menuju ke proses secara fisika (PC20) • Jika A5 diklik akan menuju ke proses secara kimiawi (PC21) • Jika A6 diklik akan tetap pada halaman ini (PC22) • Jika A7 dan A8 diklik tidak akan menuju ke antarmuka manapun karena hanya merupakan animasi

No papan cerita : PC 23

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

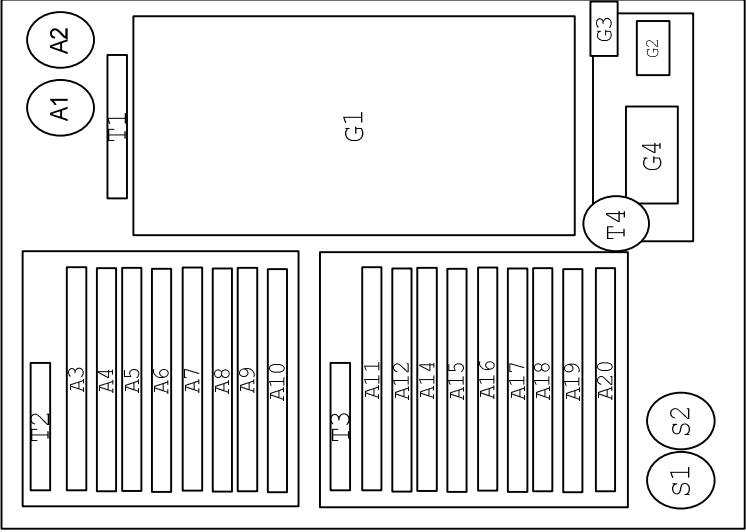
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 1 (PC77). Jika salah maka akan menuju Respon 1 (PC41) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 1 (PC59)

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

$$T(\text{Teks})$$
 $G(\text{Grafik})$ $S(\text{Suara})$ $A(\text{Animasi})$ $V(\text{Video})$

Judul : Jawab 2		Arahan Grafrik	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Wendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	Arahan Keterangan : Langkah	• Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik,akan tetap dihalaman ini (PC24) • Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 2 (PC78). Jika salah maka akan menuju Respon 2 (PC42) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 2 (PC60)
-----------------	--	----------------	--	-----------------------------	---

No papan cerita : PC 25

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

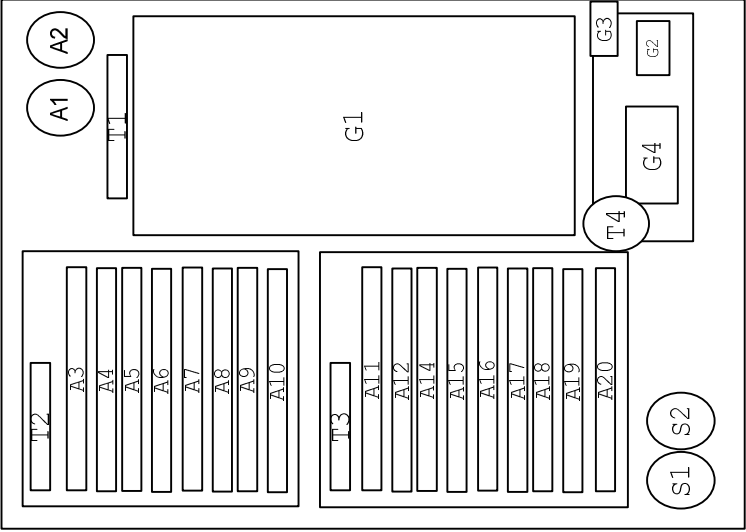
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard diagram for 'Jawab 3' consists of a large central frame labeled G1. To the left of G1 is a vertical column of 10 rectangular boxes labeled T2 through T10. To the right of G1 is another vertical column of 10 rectangular boxes labeled A11 through A20. Below these columns are two circular frames labeled S1 and S2. To the right of G1, there is a circular frame labeled T4, which is connected to a rectangular frame labeled G4. G4 is connected to a rectangular frame labeled G3, which is connected to a rectangular frame labeled G2. The diagram also includes a small rectangular frame labeled T1 at the top left, a small rectangular frame labeled A2 at the top right, and a small rectangular frame labeled T3 at the bottom left.	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan tetap di halaman ini (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 3 (PC79). Jika salah maka akan menuju Respon 3 (PC43) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 3 (PC61)

No papan cerita : PC 26

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

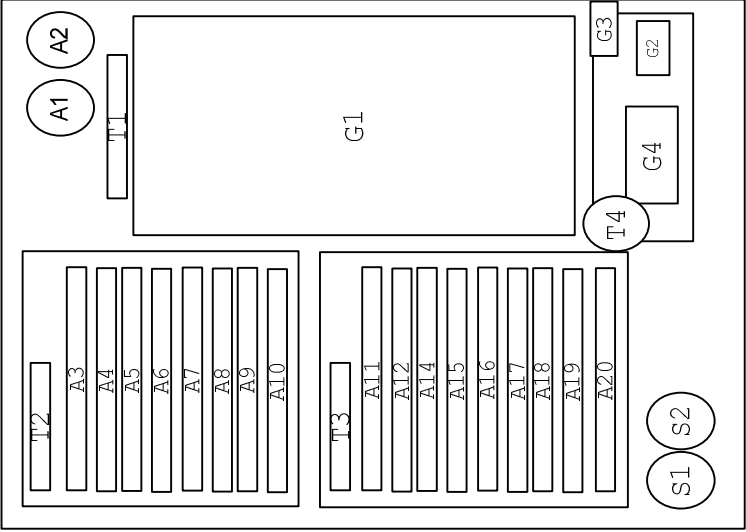
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 4	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan tetap di halaman ini (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 4 (PC80). Jika salah maka akan menuju Respon 4 (PC44) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 4 (PC62)

No papan cerita : PC 27

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

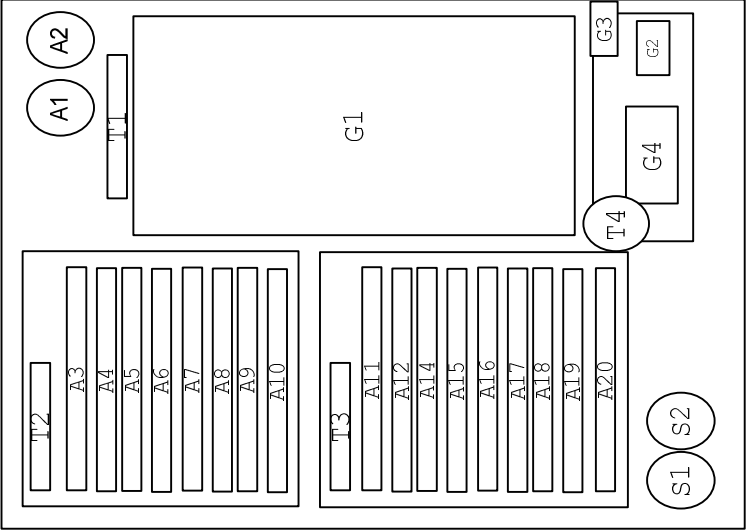
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 5	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan tetap di halaman ini (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 5 (PC81). Jika salah maka akan menuju Respon 5 (PC45) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 5 (PC63)

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC011)
- Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)
- Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23)
- Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24)
- Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25)
- Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26)
- Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27)
- Jika A8 diklik,akan tetap dihalaman ini (PC28)
- Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29)
- Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30)
- Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31)
- Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32)
- Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33)
- Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34)
- Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35)
- Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36)
- Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts(PC37)
- Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38)
- Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39)
- Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40)
- Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4.Jika benar maka akan menuju Selesai 6 (PC82).Jika salah maka akan menuju Respon 6 (PC46)
- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 6 (PC64)

- | | |
|-------|-------------------------------|
| G1 : | Grafik papan teka teki silang |
| G2 : | Grafik tombol "Cek" |
| G3 : | Grafik tombol "?" |
| G4 : | Grafik tempat menjawab |
| A1 : | Animasi tombol "Menu" |
| A2 : | Animasi tombol "Keluar" |
| A3 : | Animasi tombol soal 1 |
| A4 : | Animasi tombol soal 2 |
| A5 : | Animasi tombol soal 3 |
| A6 : | Animasi tombol soal 4 |
| A7 : | Animasi tombol soal 5 |
| A8 : | Animasi tombol soal 6 |
| A9 : | Animasi tombol soal 7 |
| A10 : | Animasi tombol soal 8 |
| A11 : | Animasi tombol soal 9 |
| A12 : | Animasi tombol soal 10 |
| A13 : | Animasi tombol soal 11 |
| A14 : | Animasi tombol soal 12 |
| A15 : | Animasi tombol soal 13 |
| A16 : | Animasi tombol soal 14 |
| A17 : | Animasi tombol soal 15 |
| A18 : | Animasi tombol soal 16 |
| A19 : | Animasi tombol soal 17 |
| A20 : | Animasi tombol soal 18 |
| T1 : | Teks "Teka Teki Silang" |
| T2 : | Teks "Mendatar" |
| T3 : | Teks "Menurun" |
| T4 : | Teks nomor soal |
| S1 : | backsound utama |
| S2 : | backsound suara tombol |

No papan cerita : PC 29

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

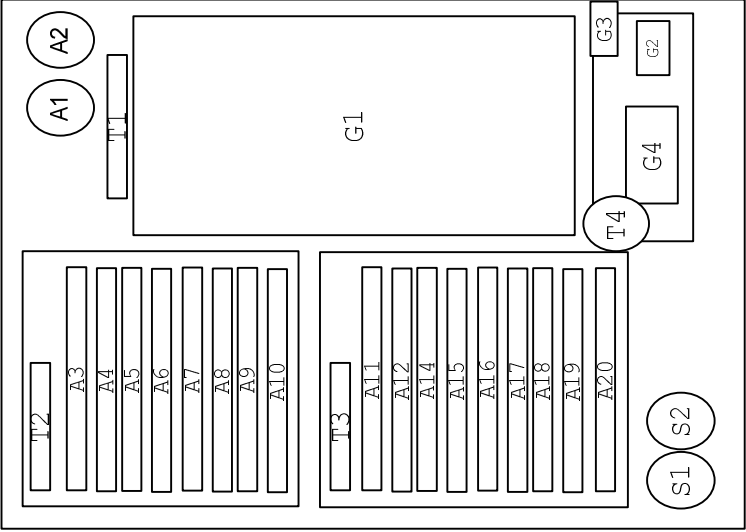
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 7	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan tetap di halaman ini (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 7 (PC83). Jika salah maka akan menuju Respon 7 (PC47) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 7 (PC65)

No papan cerita : PC 30

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

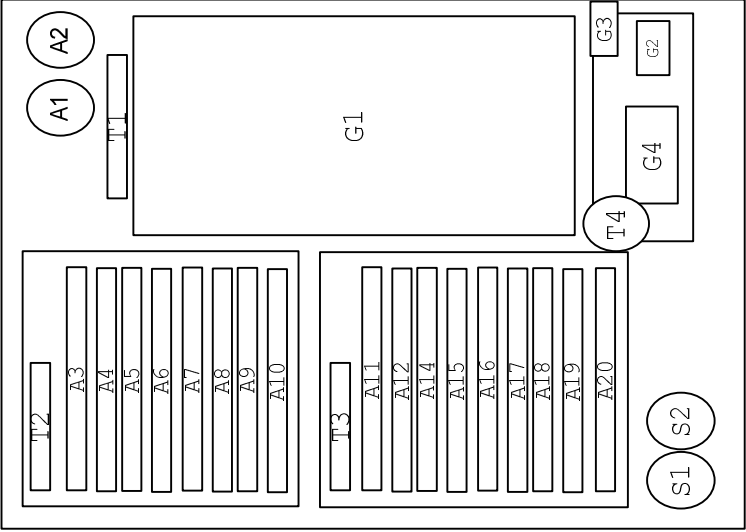
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 8	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan tetap di halaman ini (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 8 (PC84). Jika salah maka akan menuju Respon 8 (PC48) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 8 (PC66)

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC01)
- Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC95)
- Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23)
- Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24)
- Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25)
- Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26)
- Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27)
- Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28)
- Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29)
- Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30)
- Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31)
- Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32)
- Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33)
- Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34)
- Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35)
- Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36)
- Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts (PC37)
- Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38)
- Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39)
- Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40)
- Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4.Jika benar maka akan menuju Selesai 9 (PC85).Jika salah maka akan menuju Respon 9 (PC49)
- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 9 (PC67)

- | | |
|-------|-------------------------------|
| G1 : | Grafik papan teka teki silang |
| G2 : | Grafik tombol "Cek" |
| G3 : | Grafik tombol "?" |
| G4 : | Grafik tempat menjawab |
| A1 : | Animasi tombol "Menu" |
| A2 : | Animasi tombol "Keluar" |
| A3 : | Animasi tombol soal 1 |
| A4 : | Animasi tombol soal 2 |
| A5 : | Animasi tombol soal 3 |
| A6 : | Animasi tombol soal 4 |
| A7 : | Animasi tombol soal 5 |
| A8 : | Animasi tombol soal 6 |
| A9 : | Animasi tombol soal 7 |
| A10 : | Animasi tombol soal 8 |
| A11 : | Animasi tombol soal 9 |
| A12 : | Animasi tombol soal 10 |
| A13 : | Animasi tombol soal 11 |
| A14 : | Animasi tombol soal 12 |
| A15 : | Animasi tombol soal 13 |
| A16 : | Animasi tombol soal 14 |
| A17 : | Animasi tombol soal 15 |
| A18 : | Animasi tombol soal 16 |
| A19 : | Animasi tombol soal 17 |
| A20 : | Animasi tombol soal 18 |
| T1 : | Teks "Teka Teki Silang" |
| T2 : | Teks "Mendatar" |
| T3 : | Teks "Menurun" |
| T4 : | Teks nomor soal |
| S1 : | backsound utama |
| S2 : | backsound suara tombol |

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

$$T(\text{Teks})$$
 $G(\text{Grafik})$

S (Suara)

$$A(\text{Animasi})$$
 $V(\text{Video})$

Judul : Jawab 10	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The diagram shows a game interface with several elements: Buttons A1-A20: A grid of 20 buttons labeled A1 through A20, arranged in 4 rows and 5 columns. Buttons T1-T4: Four buttons labeled T1, T2, T3, and T4, arranged in a 2x2 grid. Buttons S1-S2: Two buttons labeled S1 and S2, arranged horizontally. Buttons G1-G4: Four buttons labeled G1, G2, G3, and G4, arranged in a 2x2 grid. Buttons A1-A2: Two buttons labeled A1 and A2, arranged horizontally. Buttons A3-A4: Two buttons labeled A3 and A4, arranged horizontally. Buttons A5-A6: Two buttons labeled A5 and A6, arranged horizontally. Buttons A7-A8: Two buttons labeled A7 and A8, arranged horizontally. Buttons A9-A10: Two buttons labeled A9 and A10, arranged horizontally. Buttons A11-A12: Two buttons labeled A11 and A12, arranged horizontally. Buttons A13-A14: Two buttons labeled A13 and A14, arranged horizontally. Buttons A15-A16: Two buttons labeled A15 and A16, arranged horizontally. Buttons A17-A18: Two buttons labeled A17 and A18, arranged horizontally. Buttons A19-A20: Two buttons labeled A19 and A20, arranged horizontally. Buttons T1-T4: Four buttons labeled T1, T2, T3, and T4, arranged in a 2x2 grid. Buttons S1-S2: Two buttons labeled S1 and S2, arranged horizontally. Buttons G1-G4: Four buttons labeled G1, G2, G3, and G4, arranged in a 2x2 grid. Buttons A1-A2: Two buttons labeled A1 and A2, arranged horizontally. Buttons A3-A4: Two buttons labeled A3 and A4, arranged horizontally. Buttons A5-A6: Two buttons labeled A5 and A6, arranged horizontally. Buttons A7-A8: Two buttons labeled A7 and A8, arranged horizontally. Buttons A9-A10: Two buttons labeled A9 and A10, arranged horizontally. Buttons A11-A12: Two buttons labeled A11 and A12, arranged horizontally. Buttons A13-A14: Two buttons labeled A13 and A14, arranged horizontally. Buttons A15-A16: Two buttons labeled A15 and A16, arranged horizontally. Buttons A17-A18: Two buttons labeled A17 and A18, arranged horizontally. Buttons A19-A20: Two buttons labeled A19 and A20, arranged horizontally.	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik,akan tetap dihalaman ini (PC32) • Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Respon 10 (PC50) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 10 (PC68)

No papan cerita : PC 33

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 11	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 11 (PC87). Jika salah maka akan menuju Respon 1 (PC51) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 11 (PC69)

No papan cerita : PC 34

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

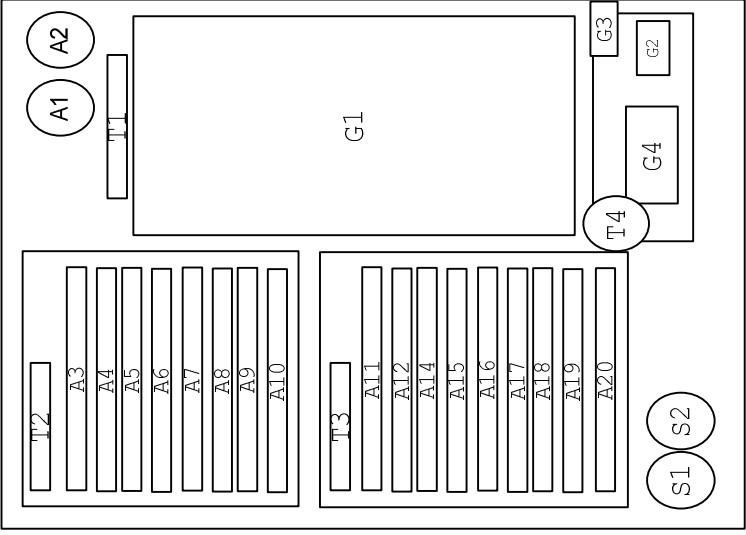
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 12	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan tetap di halaman ini (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 12 (PC88). Jika salah maka akan menuju Respon 12 (PC52) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 12 (PC70)

No papan cerita : PC 35

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 13	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 13 (PC89). Jika salah maka akan menuju Respon 13 (PC53) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 13 (PC71)

No papan cerita : PC 36

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

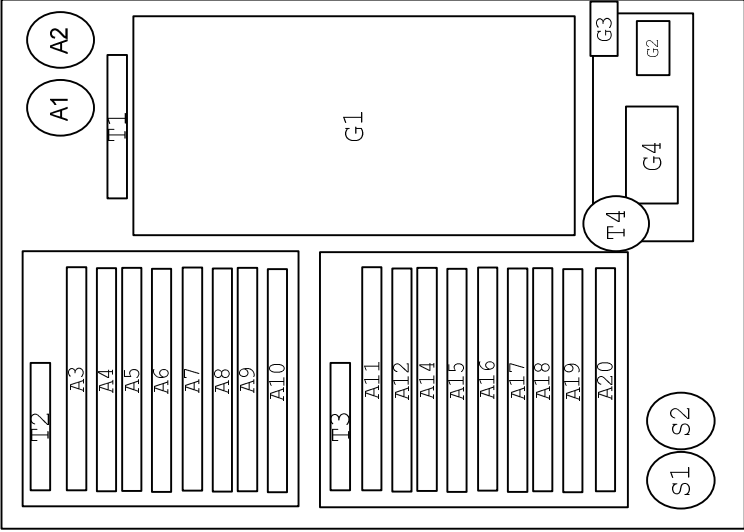
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 14	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 14 (PC90). Jika salah maka akan menuju Respon 14 (PC54) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 14 (PC72)

No papan cerita : PC 37

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 15	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Respon 15 (PC55) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 15 (PC73)

No papan cerita : PC 38

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

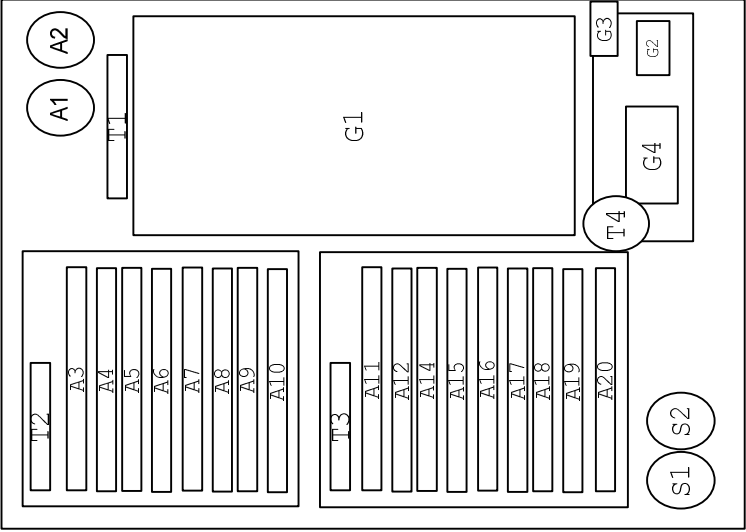
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 16	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 1 (PC92). Jika salah maka akan menuju Respon 1 (PC56) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 1 (PC74)

No papan cerita : PC 39

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

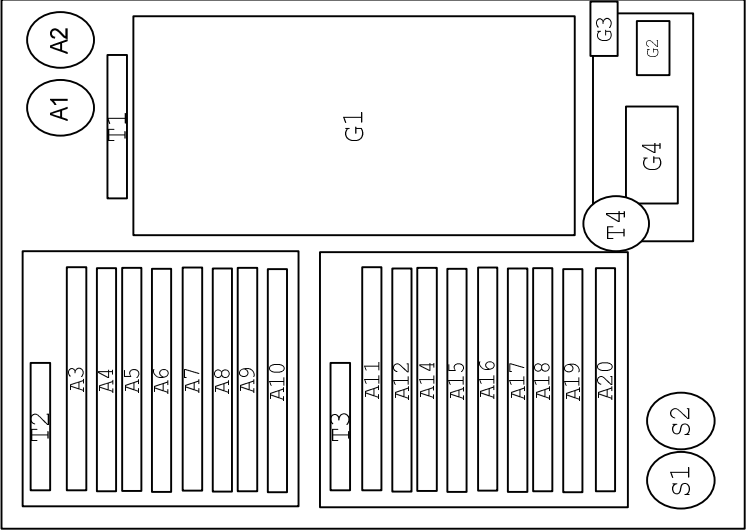
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 17	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan tetap dihalaman ini (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 1 (PC93). Jika salah maka akan menuju Respon 1 (PC57) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 1 (PC75)

No papan cerita : PC 40

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawab 18	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan tetap di halaman ini (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Respon 1 (PC58) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 1 (PC76)

No papan cerita : PC 41

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

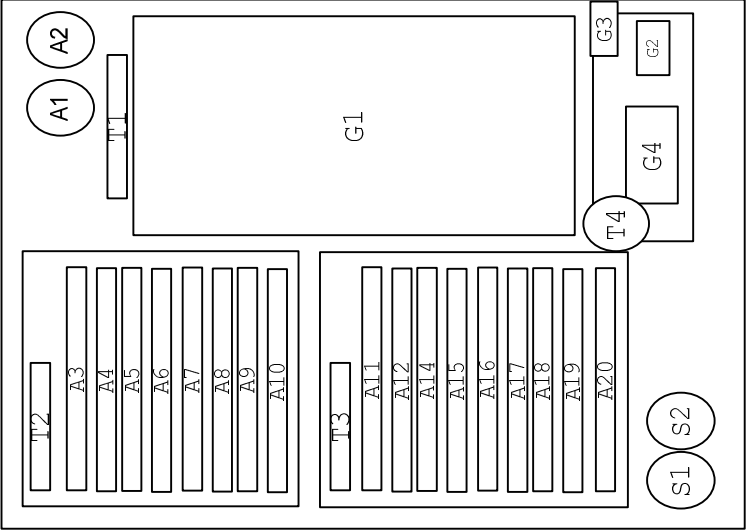
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 1 (PC77). Jika salah maka akan menuju Respon 1 (PC41) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 1 (PC59)

No papan cerita : PC 42

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

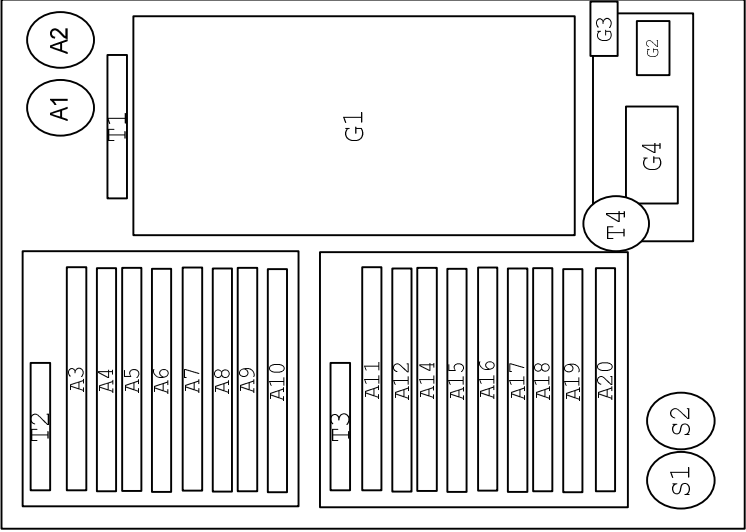
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 2 (PC78). Jika salah maka akan menuju Respon 2 (PC42) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 2 (PC60)

No papan cerita : PC 43

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

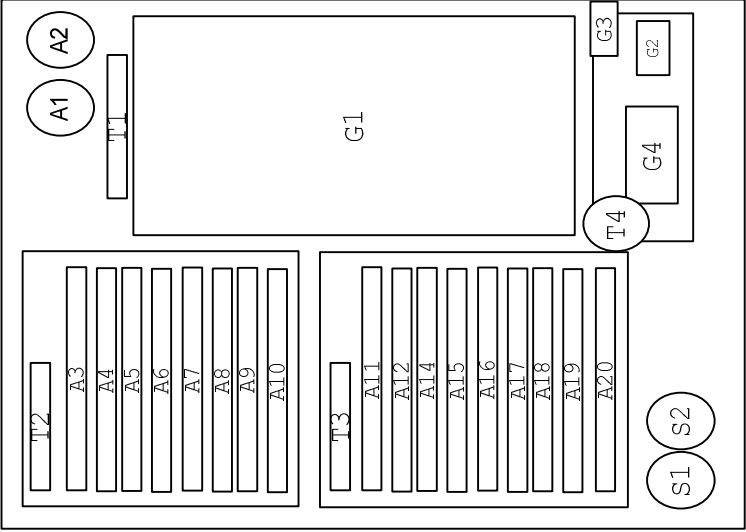
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Respon 3 (PC43) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 3 (PC61)

No papan cerita : PC 44

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 4	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC95) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 4 (PC80). Jika salah maka akan menuju Respon 4 (PC44) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 4 (PC62)

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC011)
- Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)
- Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23)
- Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24)
- Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25)
- Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26)
- Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27)
- Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28)
- Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29)
- Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30)
- Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31)
- Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32)
- Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33)
- Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34)
- Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35)
- Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36)
- Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts(PC37)
- Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38)
- Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39)
- Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40)
- Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4.Jika benar maka akan menuju Selesai 5 (PC81).Jika salah maka akan menuju Respon 5 (PC45)
- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 5 (PC63)

- | | |
|-------|-------------------------------|
| G1 : | Grafik papan teka teki silang |
| G2 : | Grafik tombol "Cek" |
| G3 : | Grafik tombol "?" |
| G4 : | Grafik tempat menjawab |
| A1 : | Animasi tombol "Menu" |
| A2 : | Animasi tombol "Keluar" |
| A3 : | Animasi tombol soal 1 |
| A4 : | Animasi tombol soal 2 |
| A5 : | Animasi tombol soal 3 |
| A6 : | Animasi tombol soal 4 |
| A7 : | Animasi tombol soal 5 |
| A8 : | Animasi tombol soal 6 |
| A9 : | Animasi tombol soal 7 |
| A10 : | Animasi tombol soal 8 |
| A11 : | Animasi tombol soal 9 |
| A12 : | Animasi tombol soal 10 |
| A13 : | Animasi tombol soal 11 |
| A14 : | Animasi tombol soal 12 |
| A15 : | Animasi tombol soal 13 |
| A16 : | Animasi tombol soal 14 |
| A17 : | Animasi tombol soal 15 |
| A18 : | Animasi tombol soal 16 |
| A19 : | Animasi tombol soal 17 |
| A20 : | Animasi tombol soal 18 |
| T1 : | Teks "Teka Teki Silang" |
| T2 : | Teks "Mendatar" |
| T3 : | Teks "Menurun" |
| T4 : | Teks nomor soal |
| S1 : | backsound utama |
| S2 : | backsound suara tombol |

- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 5 (PC63)

No papan cerita : PC 46

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 6	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 6 (PC82). Jika salah maka akan menuju Respon 6 (PC46) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 6 (PC64)

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC01)
- Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)
- Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23)
- Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24)
- Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25)
- Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26)
- Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27)
- Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28)
- Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29)
- Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30)
- Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31)
- Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32)
- Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33)
- Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34)
- Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35)
- Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36)
- Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts (PC37)
- Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38)
- Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39)
- Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40)
- Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4.Jika benar maka akan menuju Selesai 7 (PC83).Jika salah maka akan menuju Respon 7 (PC47)
- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 7 (PC65)

- | | |
|-------|-------------------------------|
| G1 : | Grafik papan teka teki silang |
| G2 : | Grafik tombol "Cek" |
| G3 : | Grafik tombol "?" |
| G4 : | Grafik tempat menjawab |
| A1 : | Animasi tombol "Menu" |
| A2 : | Animasi tombol "Keluar" |
| A3 : | Animasi tombol soal 1 |
| A4 : | Animasi tombol soal 2 |
| A5 : | Animasi tombol soal 3 |
| A6 : | Animasi tombol soal 4 |
| A7 : | Animasi tombol soal 5 |
| A8 : | Animasi tombol soal 6 |
| A9 : | Animasi tombol soal 7 |
| A10 : | Animasi tombol soal 8 |
| A11 : | Animasi tombol soal 9 |
| A12 : | Animasi tombol soal 10 |
| A13 : | Animasi tombol soal 11 |
| A14 : | Animasi tombol soal 12 |
| A15 : | Animasi tombol soal 13 |
| A16 : | Animasi tombol soal 14 |
| A17 : | Animasi tombol soal 15 |
| A18 : | Animasi tombol soal 16 |
| A19 : | Animasi tombol soal 17 |
| A20 : | Animasi tombol soal 18 |
| T1 : | Teks "Teka Teki Silang" |
| T2 : | Teks "Mendatar" |
| T3 : | Teks "Menurun" |
| T4 : | Teks nomor soal |
| S1 : | backsound utama |
| S2 : | backsound suara tombol |

No papan cerita : PC 48

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

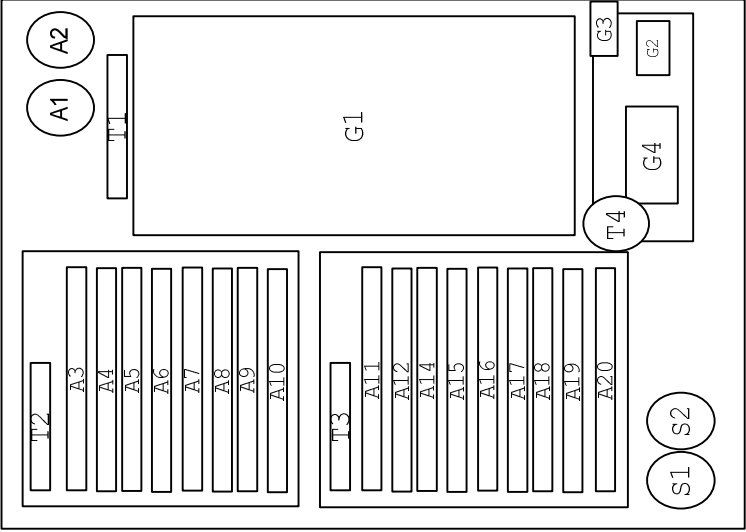
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 8	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Respon 8 (PC48) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 8 (PC66)

No papan cerita : PC 49

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

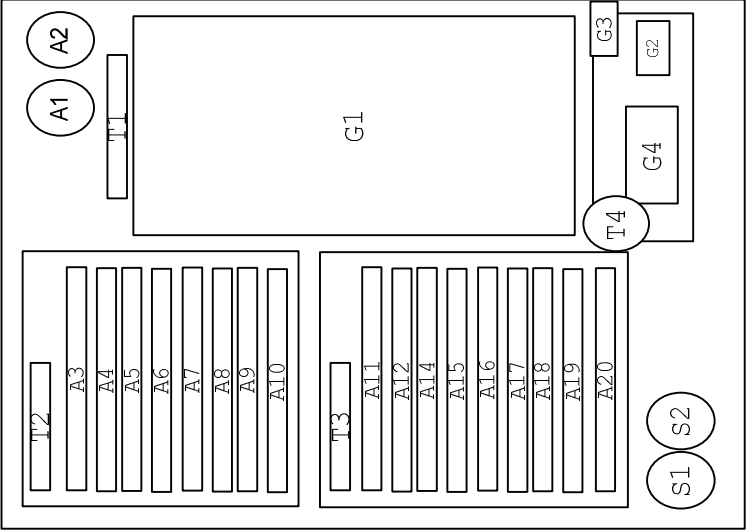
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 9	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 9 (PC85). Jika salah maka akan menuju Respon 9 (PC49) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 9 (PC67)

No papan cerita : PC 50

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

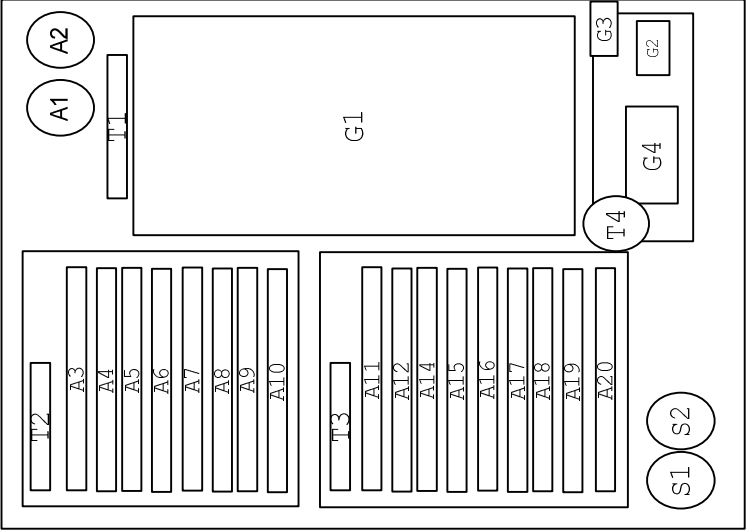
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 10	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 10 (PC86). Jika salah maka akan menuju Respon 10 (PC50) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 10 (PC68)

No papan cerita : PC 51

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

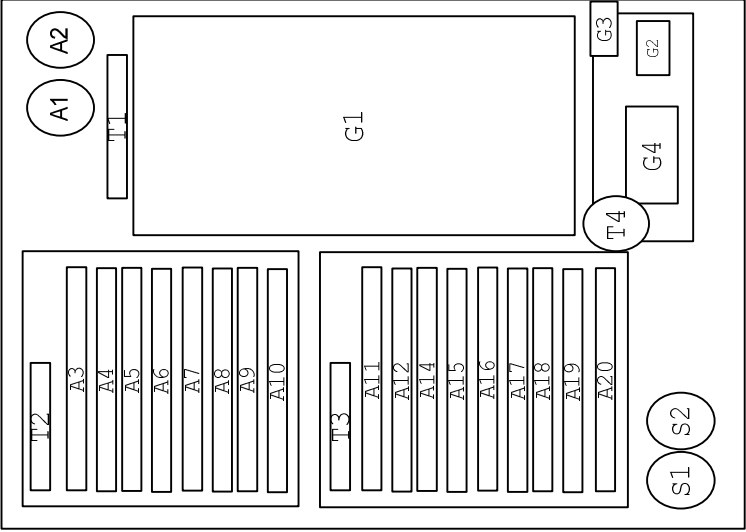
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 11	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 11 (PC87). Jika salah maka akan menuju Respon 1 (PC51) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 11 (PC69)

No papan cerita : PC 52

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

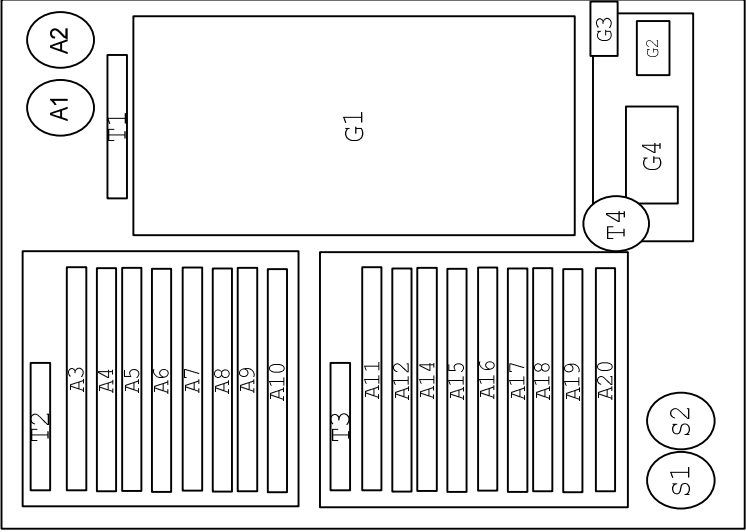
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 12	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 12 (PC88). Jika salah maka akan menuju Respon 12 (PC52) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 12 (PC70)

No papan cerita : PC 53

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

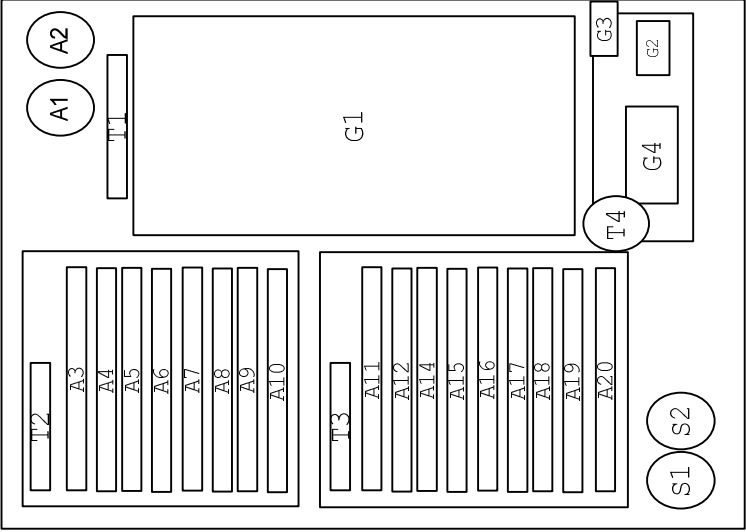
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 13	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 13 (PC89). Jika salah maka akan menuju Respon 13 (PC53) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 13 (PC71)

No papan cerita : PC 54

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

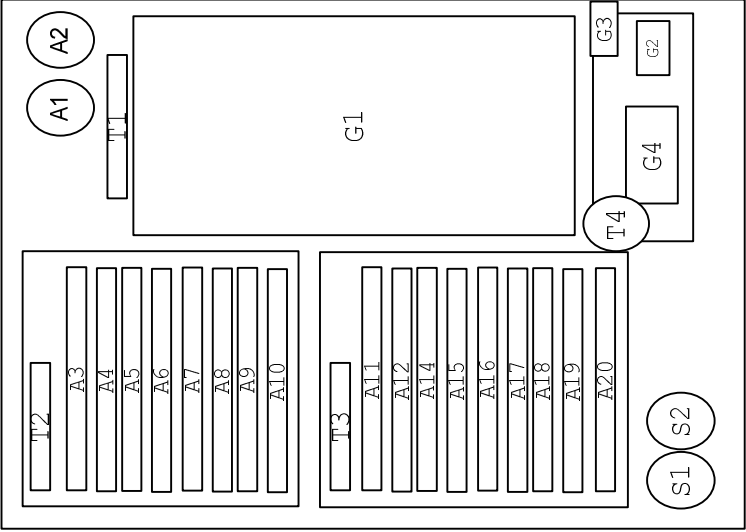
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 14	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 14 (PC90). Jika salah maka akan menuju Respon 14 (PC54) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 14 (PC72)

No papan cerita : PC 55

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

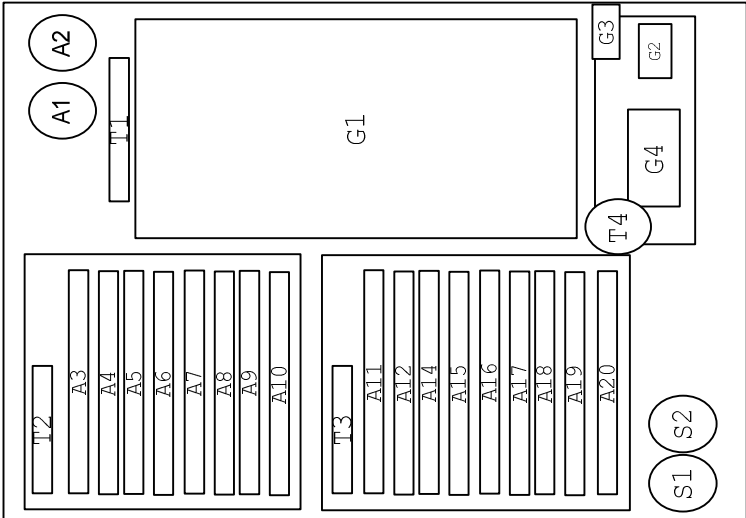
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 15	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 15 (PC91). Jika salah maka akan menuju Respon 15 (PC55) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 15 (PC73)

No papan cerita : PC 56

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

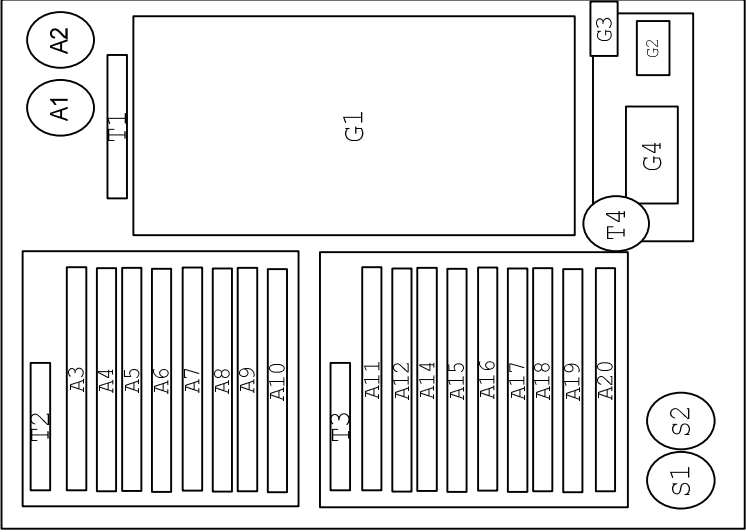
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 16	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Respon 16 (PC92). Jika salah maka akan menuju Respon 16 (PC56) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 16 (PC74)

No papan cerita : PC 57

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

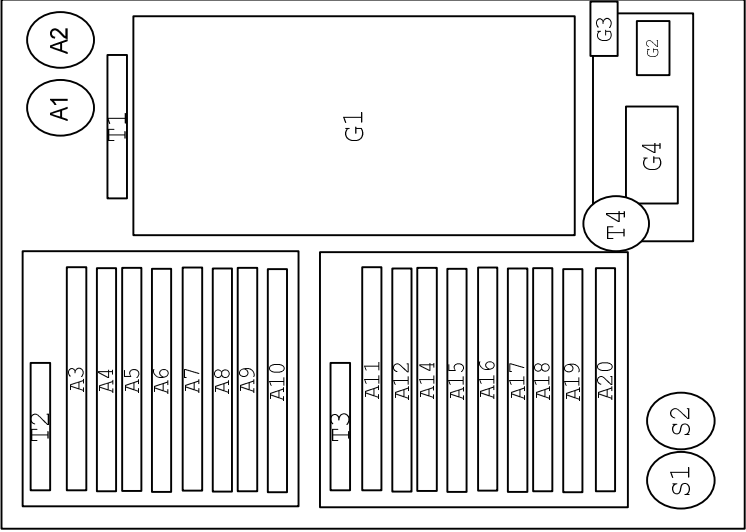
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 17	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 17 (PC93). Jika salah maka akan menuju Respon 17 (PC57) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 17 (PC75)

No papan cerita : PC 58

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

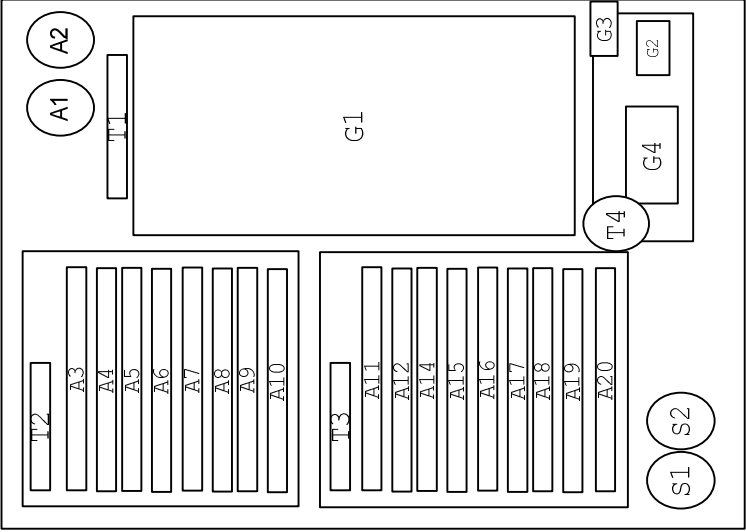
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Respon 18	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan dilakukan pengecekan terhadap jawaban yang dimasukkan pada G4. Jika benar maka akan menuju Selesai 18 (PC94). Jika salah maka akan menuju Respon 18 (PC58) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 18 (PC76)

No papan cerita : PC 60

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Jawaban 2' consists of several frames. Frame 1 (top left) contains a vertical list of labels: T2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10. Frame 2 (top right) contains a large box labeled G1, with a smaller box labeled T1 above it. Frame 3 (bottom left) contains a vertical list of labels: T3, A11, A12, A14, A15, A16, A17, A18, A19, A20. Frame 4 (bottom right) contains a box labeled G4, with a circle labeled T4 to its left, and a box labeled G3 above G4. Below G4 is a box labeled G2. At the bottom of the storyboard are two circles labeled S1 and S2.	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 2 (PC78). • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 2 (PC60)

No papan cerita : PC 61

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

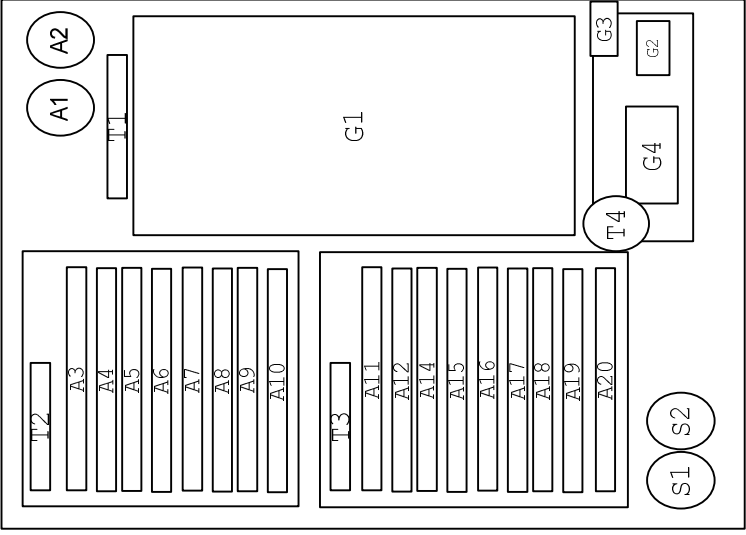
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 3 (PC79) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 3 (PC61)

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC011)
- Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)
- Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23)
- Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24)
- Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25)
- Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26)
- Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27)
- Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28)
- Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29)
- Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30)
- Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31)
- Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32)
- Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33)
- Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34)
- Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35)
- Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36)
- Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts(PC37)
- Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38)
- Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39)
- Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40)
- Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 4 (PC80)
- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 4 (PC62)

G1 : Grafik papan teka teki silang

G1 : Grafik papan teka teki

G2 : Grafik tombol "Cek"

G3 : Grafik tombol "?"

G4 : Grafik tempat menjawab

A1 : Animasi Tombol Menu

A2 : Animasi tombol "Keluar"

A3 : Animasi tombol soal 1

A4 : Animasi tombol soal 2

A5 : Animasi tombol soal 3

A6 : Animasi tombol soal 4

A7 : Animasi tombol soal 5

A8 : Animasi tombol soal 6

A9 : Animasi tombol soal 7

A9 : Animasi COMBOI soal /
A10 : Animasi tombol soal 8

A11 : Animasi tombol soal 9

A12 : Animasi tombol soal 10

A13 : Animasi tombol soal 15

A14 : Animasi tombol soal 12

A15 : Animasi tombol soal 15

A16 : Animasi Lomba soal 10

A18 : Animasi tombol soal 10

A19 : Animasi tombol soal 1

A20 : Animasi tombol soal 18

T1 : Teks "Teka Teki Silang"

T2 : Teks "Mendatar"

T3 :	Teks "Menurun"
T4 :	Teks nomor soal

14 : IKS HOMOI SOAI
51 : *backsound utama*

S2 : *backsound suara tombol*

No papan cerita : PC 63

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

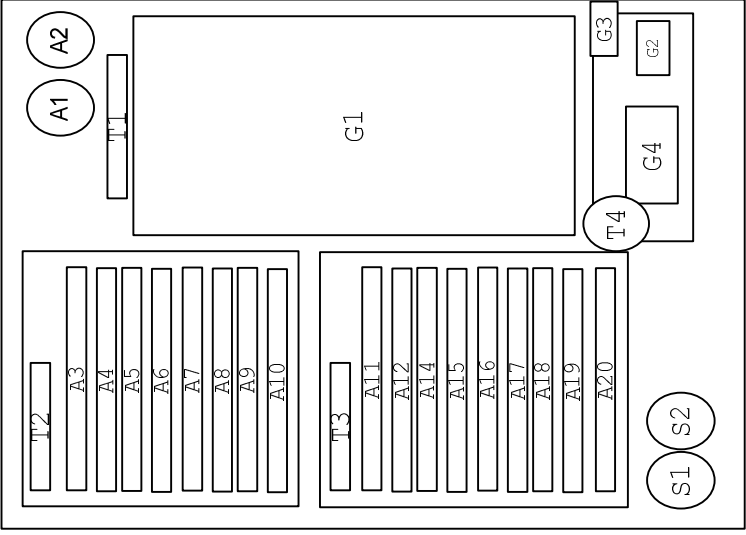
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 5	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 5 (PC81) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 5 (PC63)

No papan cerita : PC 64

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

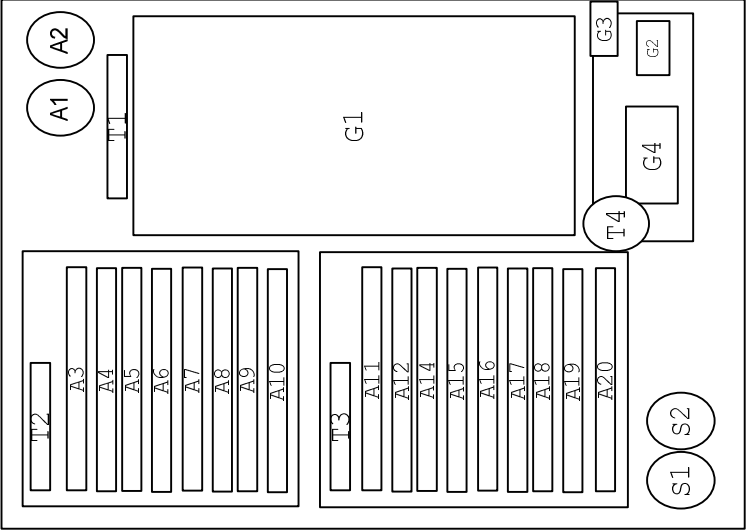
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 6	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 6 (PC82) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 6 (PC64)

No papan cerita : PC 65

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

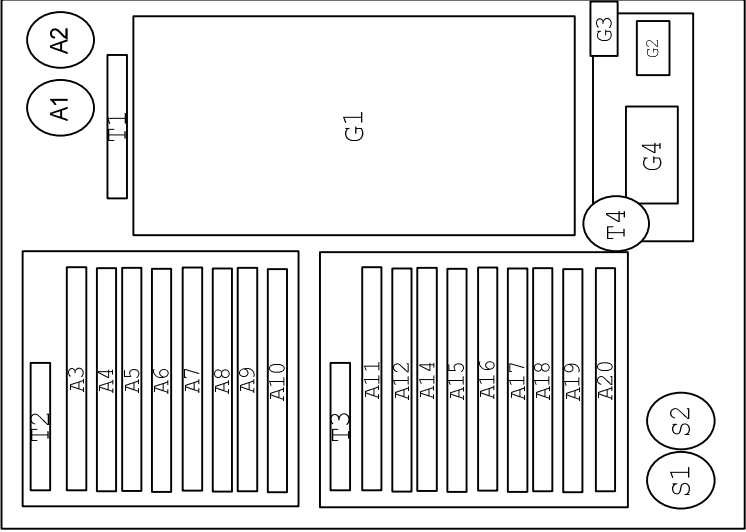
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 7	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 7 (PC83) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 7 (PC65)

No papan cerita : PC 66

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 8	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Jawaban 8' consists of several frames. Frame 1 contains a list of labels A1 through A10. Frame 2 contains a list of labels A11 through A20. Frame 3 contains a large box labeled G1. Frame 4 contains a box labeled T4, which is connected to a box labeled G4. Frame 5 contains a box labeled G3, which is connected to a box labeled G2. Frame 6 contains a box labeled S1, which is connected to a box labeled S2. Frame 7 contains a box labeled T1, which is connected to a box labeled A2. Frame 8 contains a box labeled T2, which is connected to a box labeled A1. Frame 9 contains a box labeled T3, which is connected to a box labeled A11. Frame 10 contains a box labeled T4, which is connected to a box labeled G4. Frame 11 contains a box labeled G3, which is connected to a box labeled G2. Frame 12 contains a box labeled S1, which is connected to a box labeled S2.	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 8 (PC84) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 8 (PC66)

No papan cerita : PC 67

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

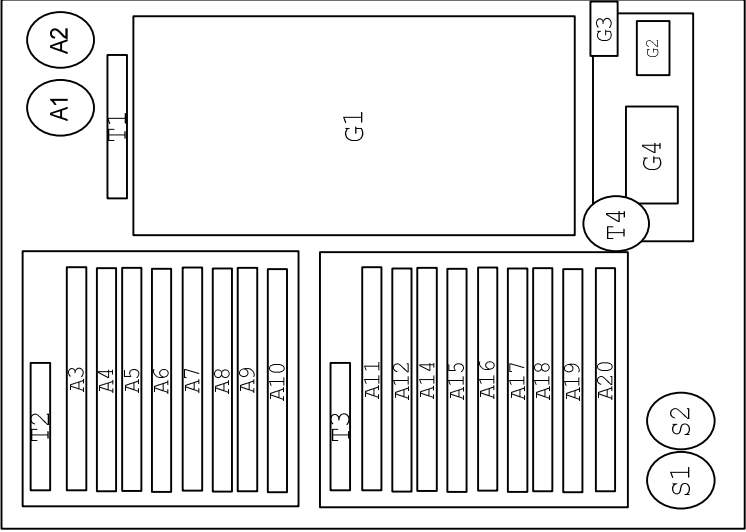
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 9	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 9 (PC85) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 9 (PC67)

$V(\text{Video})$ $V(\text{Video})$

Judul : Jawaban 10		Arahan Grafik G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Wendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	Arahan Keterangan : Langkah • Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 10 (PC86) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 10 (PC68)
---------------------------	---	---	--

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- Jika A1 diklik,akan menuju ke halaman utama (PC011)
- Jika A2 diklik,akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)
- Jika A3 diklik,akan menuju jawab 1 tts (PC23)
- Jika A4 diklik,akan menuju jawab 2 tts (PC24)
- Jika A5 diklik,akan menuju jawab 3 tts (PC25)
- Jika A6 diklik,akan menuju jawab 4 tts (PC26)
- Jika A7 diklik,akan menuju jawab 5 tts (PC27)
- Jika A8 diklik,akan menuju jawab 6 tts (PC28)
- Jika A9 diklik,akan menuju jawab 7 tts (PC29)
- Jika A10 diklik,akan menuju jawab 8 tts (PC30)
- Jika A11 diklik,akan menuju jawab 9 tts (PC31)
- Jika A12 diklik,akan menuju jawab 10 tts (PC32)
- Jika A13 diklik,akan menuju jawab 11 tts (PC33)
- Jika A14 diklik,akan menuju jawab 12 tts (PC34)
- Jika A15 diklik,akan menuju jawab 13 tts (PC35)
- Jika A16 diklik,akan menuju jawab 14 tts (PC36)
- Jika A17 diklik,akan menuju jawab 15 tts(PC37)
- Jika A18 diklik,akan menuju jawab 16 tts (PC38)
- Jika A19 diklik,akan menuju jawab 17 tts (PC39)
- Jika A20 diklik,akan menuju jawab 18 tts (PC40)
- Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 12 (PC88)
- Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 12 (PC70)

S2 : backsound suara tombol

S2 : *background suara tombol*

No papan cerita : PC 72

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

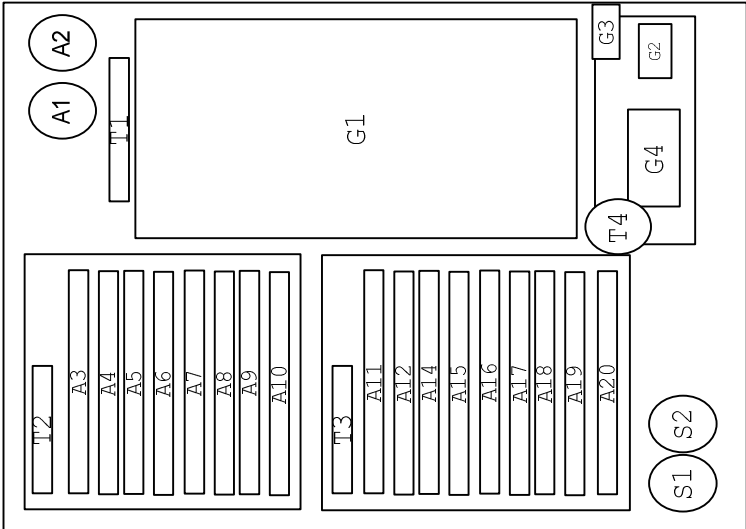
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 14	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 14 (PC90) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 14 (PC72)

$V(\text{Video})$ $V(\text{Video})$

Judul : Jawaban 15		Arahan Grafik G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Wendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	Arahan Keterangan : Langkah • Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 15 (PC91) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 15 (PC73)
---------------------------	---	---	--

$V(\text{Video})$ $V(\text{Video})$

Judul : Jawaban 16		Arahan Grafrik G1 : Grafrik papan teka teki silang G2 : Grafrik tombol "Cek" G3 : Grafrik tombol "?" G4 : Grafrik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Wendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	Arahan Keterangan : Langkah • Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, akan menuju Selesai 16 (PC92) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 16 (PC74)
---------------------------	---	--	--

No papan cerita : PC 75

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

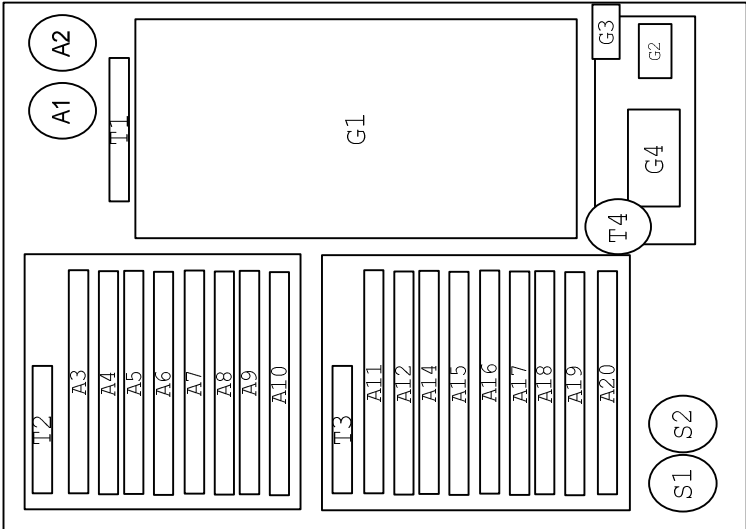
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Jawaban 17	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" G4 : Grafik tempat menjawab A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, menuju Selesai 17 (PC93) • Jika G3 diklik, maka akan menuju Jawaban 17 (PC75)

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

-

No papan cerita : PC 78

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

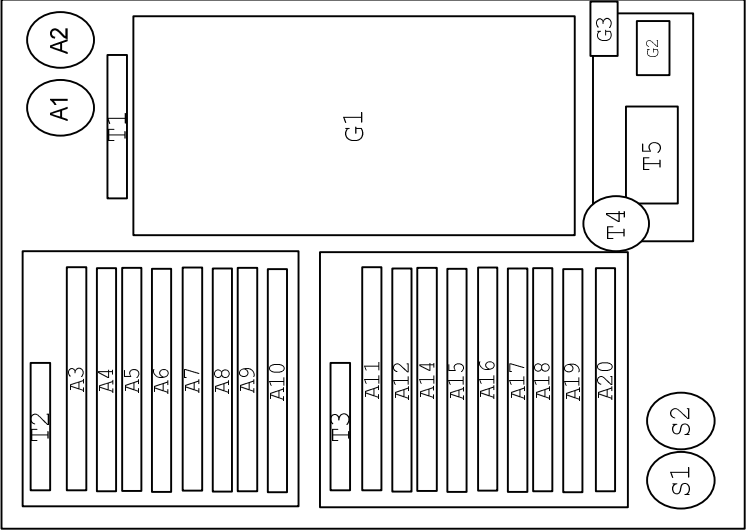
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 79

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

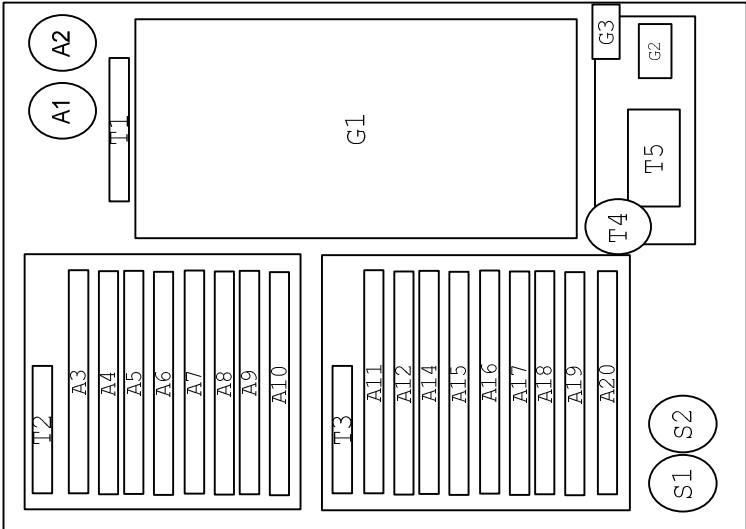
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 80

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

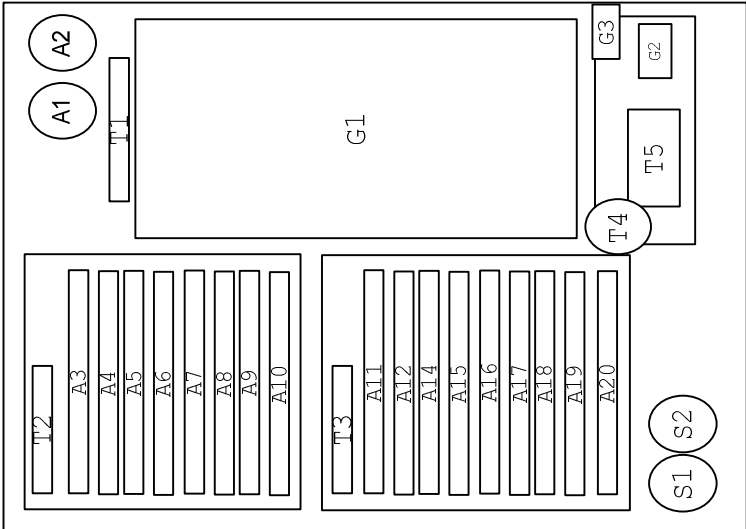
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 4	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 81

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

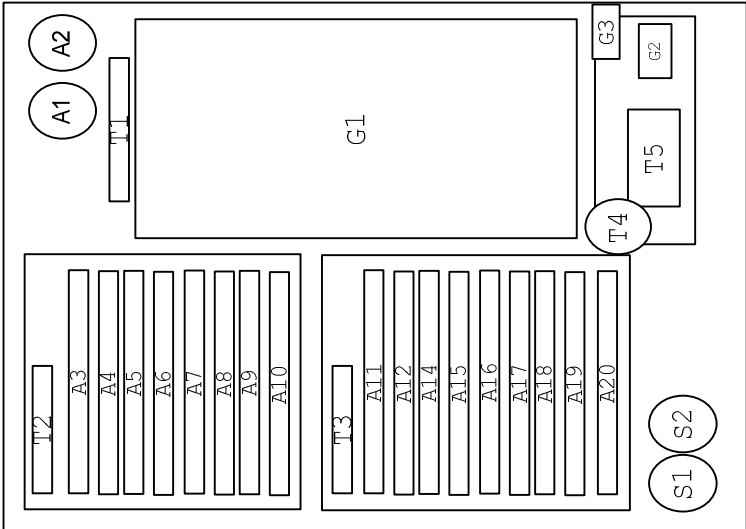
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 5	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 82

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

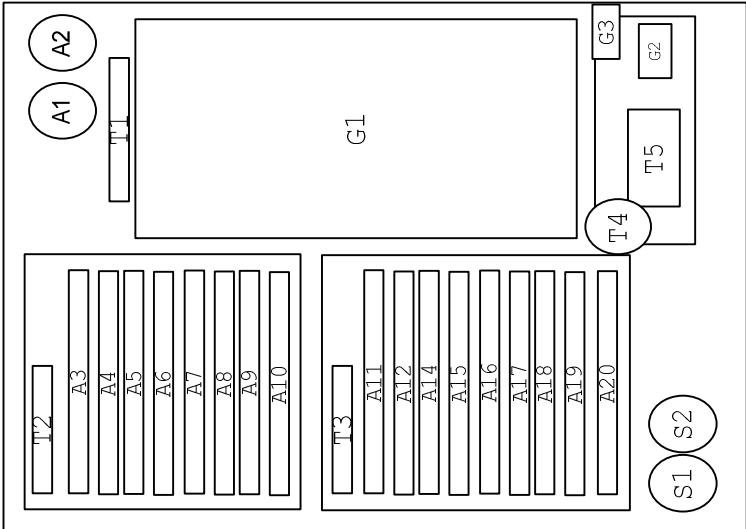
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 6	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The storyboard diagram for 'Selesai 6' consists of two main panels. The left panel contains a vertical list of text elements: T2 (a box), A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, and A10 (each in a box). To the right of this list are two circular elements, A1 and A2. Below A1 and A2 is a small rectangular box labeled T1. The right panel contains a large rectangular box labeled G1. To the right of G1 is a vertical list of text elements: T3, A11, A12, A14, A15, A16, A17, A18, A19, and A20 (each in a box). To the right of this list are two circular elements, S1 and S2. Below S1 and S2 is a rectangular box labeled T4. To the right of T4 is a rectangular box labeled T5. To the right of T5 is a rectangular box labeled G2. To the right of G2 is a rectangular box labeled G3.	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 83

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

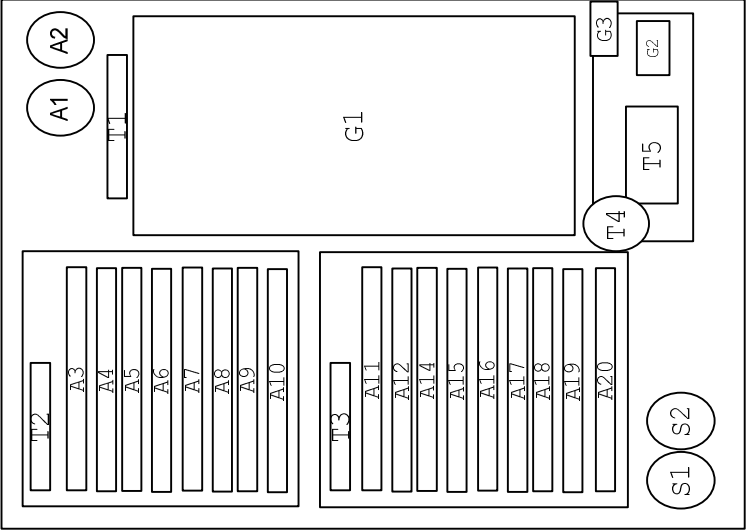
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 7	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 84

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

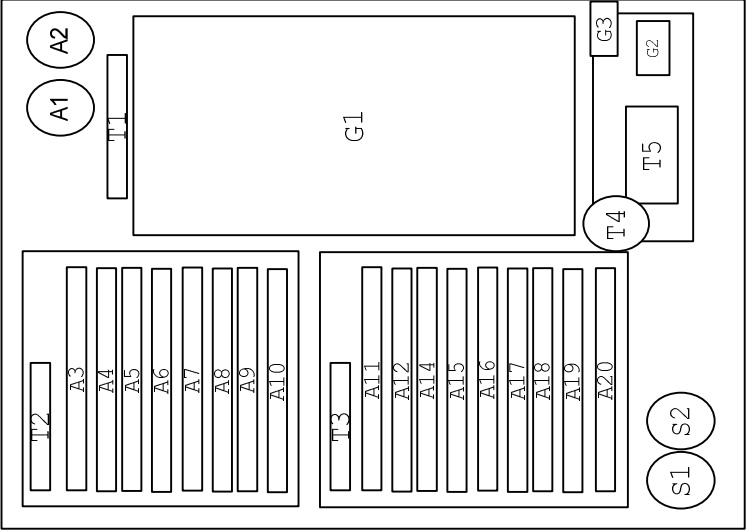
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 8	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 85

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T (Teks)

G (Grafik)

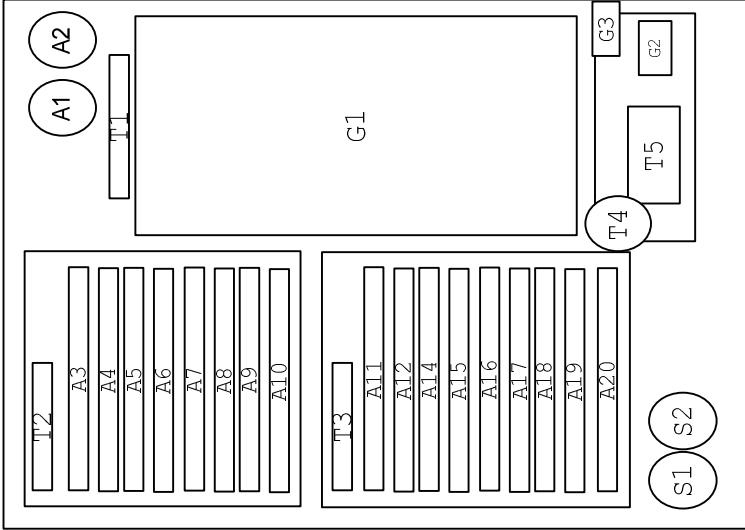
S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 9	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for 'Selesai 9' consists of several frames. Frame 1 (top left) contains a vertical list of labels: T2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10. Frame 2 (top right) contains labels A1, A2, and T1. Frame 3 (middle left) contains a vertical list of labels: T3, A11, A12, A14, A15, A16, A17, A18, A19, A20. Frame 4 (middle right) contains a large box labeled G1. Frame 5 (bottom left) contains a vertical list of labels: S1, S2. Frame 6 (bottom right) contains labels T4, T5, G3, and G2.	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

$$T(\text{Teks})$$
 $G(\text{Grafik})$ $S(\text{Suara})$ $A(\text{Animasi})$ $V(\text{Video})$

Judul : Selesai 10	Arahan Grafrik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teknik Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i>	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

$$T(\text{Teks})$$
 $G(\text{Grafik})$

S (Suara)

$$A(\text{Animasi})$$
 $V(\text{Video})$

Judul : Selesai 11	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara tombol</i> Arahan Grafrik Arahan Keterangan : Langkah - Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) - Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) - Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) - Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) - Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) - Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) - Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) - Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) - Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) - Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) - Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) - Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) - Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) - Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) - Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) - Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) - Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) - Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) - Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) - Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) - Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun - Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun
---------------------------	--

No papan cerita : PC 88

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

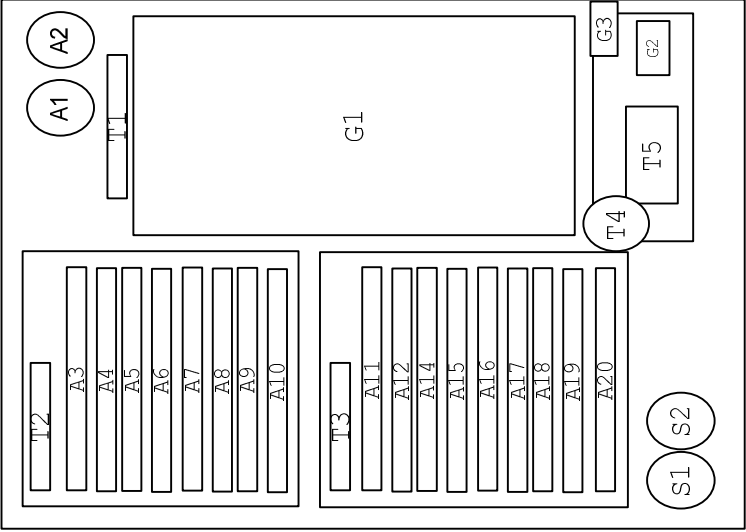
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 12	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

$V(\text{Video})$

Arahan Keterangan : Langkah

- The diagram illustrates the layout of a crossword puzzle game interface. It features a top section for horizontal clues (G1) and a bottom section for vertical clues (G2). The top section contains a grid of 10 empty boxes for answers, with labels A1 through A10. The bottom section contains a grid of 10 empty boxes for answers, with labels A11 through A20. The interface also includes a title bar 'T1', a subtitle bar 'T2', and a list of clues on the right side. The clues are numbered 1 through 20, with horizontal clues starting from 1 and vertical clues starting from 11. The clues are: 1. Grafik papan teka teki silang, 2. Grafik tombol 'Cek', 3. Grafik tombol '?', 4. Animasi tombol 'Menu', 5. Animasi tombol 'Keluar', 6. Animasi tombol soal 1, 7. Animasi tombol soal 2, 8. Animasi tombol soal 3, 9. Animasi tombol soal 4, 10. Animasi tombol soal 5, 11. Animasi tombol soal 6, 12. Animasi tombol soal 7, 13. Animasi tombol soal 8, 14. Animasi tombol soal 9, 15. Animasi tombol soal 10, 16. Animasi tombol soal 11, 17. Animasi tombol soal 12, 18. Animasi tombol soal 13, 19. Animasi tombol soal 14, 20. Animasi tombol soal 15.

No papan cerita : PC 90

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

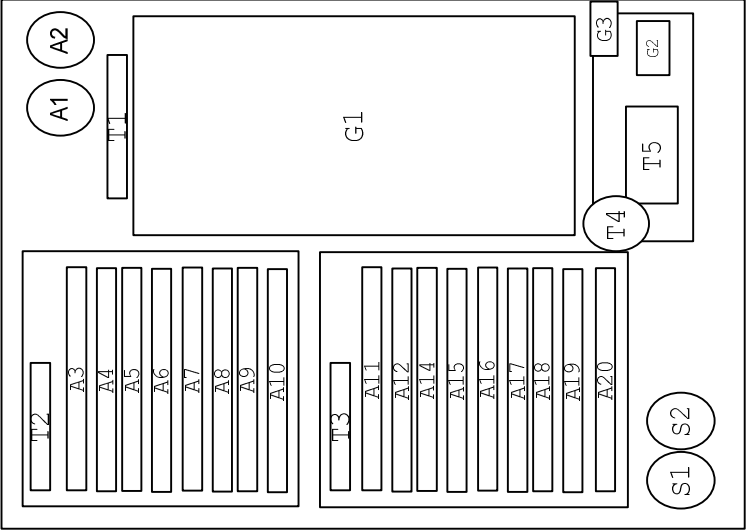
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 14	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 91

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

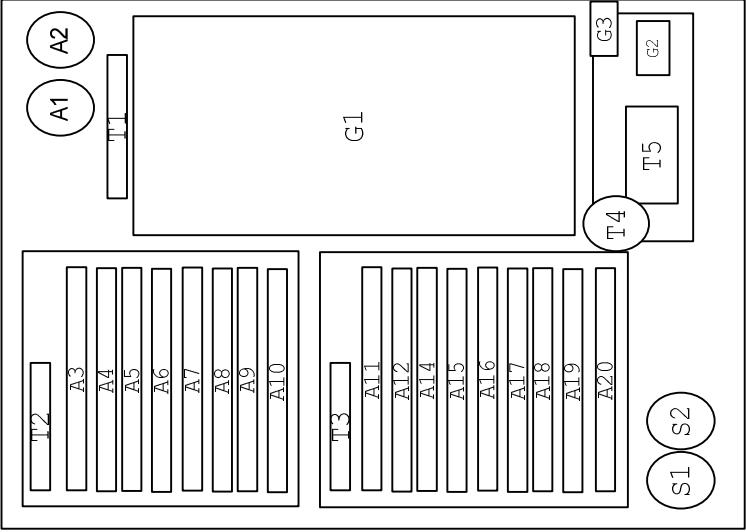
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 15	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

$V(\text{Video})$

Judul : Selesai 16	
---------------------------	--

No papan cerita : PC 93

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

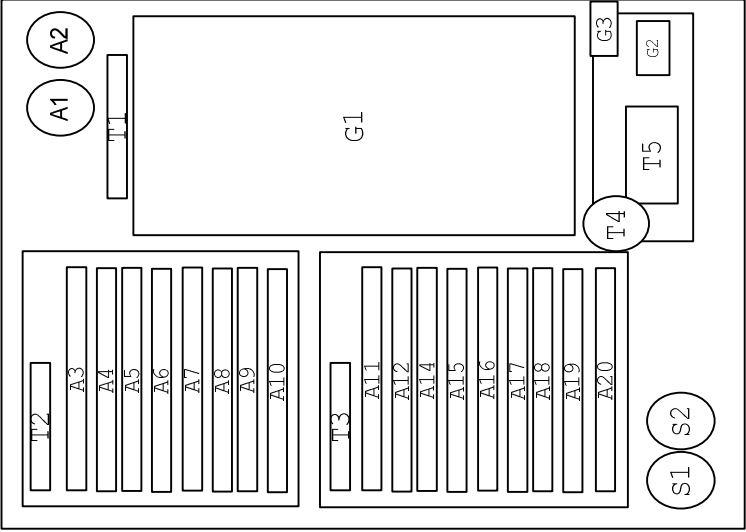
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 17	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 94

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

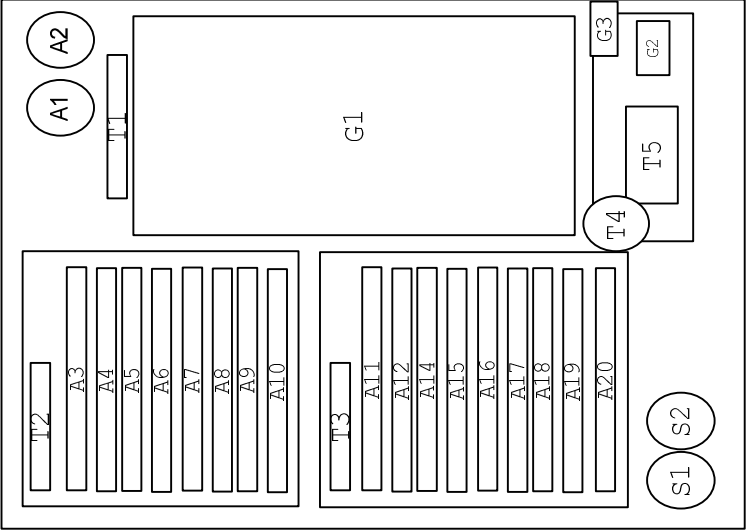
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Selesai 18	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Grafik papan teka teki silang G2 : Grafik tombol "Cek" G3 : Grafik tombol "?" A1 : Animasi tombol "Menu" A2 : Animasi tombol "Keluar" A3 : Animasi tombol soal 1 A4 : Animasi tombol soal 2 A5 : Animasi tombol soal 3 A6 : Animasi tombol soal 4 A7 : Animasi tombol soal 5 A8 : Animasi tombol soal 6 A9 : Animasi tombol soal 7 A10 : Animasi tombol soal 8 A11 : Animasi tombol soal 9 A12 : Animasi tombol soal 10 A13 : Animasi tombol soal 11 A14 : Animasi tombol soal 12 A15 : Animasi tombol soal 13 A16 : Animasi tombol soal 14 A17 : Animasi tombol soal 15 A18 : Animasi tombol soal 16 A19 : Animasi tombol soal 17 A20 : Animasi tombol soal 18 T1 : Teks "Teka Teki Silang" T2 : Teks "Mendatar" T3 : Teks "Menurun" T4 : Teks nomor soal T5 : Teks jawaban S1 : <i>backsound utama</i> S2 : <i>backsound suara</i> tombol	• Jika A1 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A2 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96) • Jika A3 diklik, akan menuju jawab 1 tts (PC23) • Jika A4 diklik, akan menuju jawab 2 tts (PC24) • Jika A5 diklik, akan menuju jawab 3 tts (PC25) • Jika A6 diklik, akan menuju jawab 4 tts (PC26) • Jika A7 diklik, akan menuju jawab 5 tts (PC27) • Jika A8 diklik, akan menuju jawab 6 tts (PC28) • Jika A9 diklik, akan menuju jawab 7 tts (PC29) • Jika A10 diklik, akan menuju jawab 8 tts (PC30) • Jika A11 diklik, akan menuju jawab 9 tts (PC31) • Jika A12 diklik, akan menuju jawab 10 tts (PC32) • Jika A13 diklik, akan menuju jawab 11 tts (PC33) • Jika A14 diklik, akan menuju jawab 12 tts (PC34) • Jika A15 diklik, akan menuju jawab 13 tts (PC35) • Jika A16 diklik, akan menuju jawab 14 tts (PC36) • Jika A17 diklik, akan menuju jawab 15 tts (PC37) • Jika A18 diklik, akan menuju jawab 16 tts (PC38) • Jika A19 diklik, akan menuju jawab 17 tts (PC39) • Jika A20 diklik, akan menuju jawab 18 tts (PC40) • Jika G2 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun • Jika G3 diklik, tidak akan menuju ke antarmuka manapun

No papan cerita : PC 95

Topik : Aplikasi Lapisan Tanah (Platasia)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Hasil Kuis	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
The storyboard diagram for the quiz results screen includes the following elements: A1: A rectangular button. G2: A group containing A1, A2, and A3. A2: A rectangular button. A3: A rectangular button. T1: A large rectangular text box. T2: A rectangular text box. T3: A rectangular text box. T4: A rectangular text box. T5: A rectangular text box. G1: A group containing T1, T2, T3, T4, T5, and A4. A4: A rectangular button. S1: A circular sound icon. S2: A circular sound icon.	T1 : teks "Selamat Anda Telah Menyelesaikan Kuis Platasia" T2 : teks "Benar" T3 : teks "Salah" T4 : teks jumlah jawaban yang benar T5 : teks jumlah jawaban yang salah G1 : grafik papan G2 : grafik <i>background</i> A1 : animasi "Hasil Kuis" A2 : animasi tombol "Menu" A3 : animasi tombol "Keluar" A4 : animasi tombol "Ulangi Kuis" S2 : <i>background latihan soal</i> S3 : <i>background</i> suara tombol	• Jika A4 diklik maka akan menuju ke halaman kuis (PC04) • Jika A2 diklik, akan menuju ke halaman utama (PC01) • Jika A3 diklik, akan keluar dari aplikasi Platasia (PC96)

Kuesioner

Nama :

Kelas :

Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah Untuk Anak SD Berbasis Multimedia

Berikan pendapat dan penilaian anda mengenai Aplikasi Pembelajaran Lapisan Tanah Untuk Anak SD Berbasis Multimedia dengan memberikan tanda silang(x) pada pilihan yang disediakan.

Bagaimana pendapat anda:

1. Penggunaan warna pada tiap halaman
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
2. Efek suara penjelasan tutorial pada tiap halaman yang berisi tutorial
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
3. Efek suara (backsound dan tombol) pada tiap halaman
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
4. Animasi-animasi pada aplikasi Platasia
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
5. Teks pada halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan)
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
6. Gambar-gambar dalam aplikasi Platasia
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
7. Kemudahan panggunaan aplikasi Platasia
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik
8. Kemudahan dalam proses belajar
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup
 - d. Tidak baik
 - e. Sangat tidak baik

Apakah menurut anda aplikasi ini membantu anda dalam mempelajari lapisan tanah? _____

Mengapa? _____
