This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

4.1.1. Analisis Masalah

Dari hasil pengamatan diketahui bahwa jarang sekali sistem aplikasi pada suatu perangkat mobile pengenalan cara bertahan hidup di alam bebas dalam satu aplikasi mobile. Biasanya kebanyakan dari kumpulan informasi tersebut di sajikan dalam bentuk buku maupun media cetak.

Dalam aplikasi pengenalan cara bertahan hidup di alam bebas ini, penulis mengambil konsep dari aplikasi edutainment, yaitu aplikasi yang berisi tentang pendidikan dan ilmu pengetahuan.Tujuan utamanya adalah agar pengguna aplikasi ini tidak merasa jenuh ketika memakai aplikasi pengenalan cara bertahan hidup di alam bebas ini. Aplikasi ini desain sedemikian rupa sehingga dapat di mengerti untuk penguna aplikasi cara bertahan hidup di alam bebas ini.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut maka Penelitian ini akan mencoba membangun sebuah aplikasi mobile yang berfungsi untuk mengenalkan cara bertahan hidup di alam bebas kepada para pecinta alam terutama pecinta

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

alam pemula tentunya masih perlu bimbingan dari orang yang berpengalaman dalam menggunakan aplikasi ini.

Didalam aplikasi pengenalan cara bertahan hidup di alam bebas ini ada beberapa unsur multimedia yang diterapkan, antara lain text, dan gambar. Unsur-unsur ini digunakan untuk membuat aplikasi ini terlihat lebih interaktif, agar user dapat teratarik dan tidak mudah merasa jenuh menggunakan aplikasi ini,

Analisis ini digunakan untuk mengetahui sistem lama, yaitu pada sistem lama masih menggunakan media cetak atau buku. Oleh karena itu aplikasi ini dibuat dengan mempunyai beberapa menu antara lain :Survival, Makanan Hutan,Bivak ,Peralat,Survivalkit, TNGP, Tips Mendaki, Latihan, dan About. Setiap menu dalam aplikasi ini mempunyai hubungan dengan Survival Hutan.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan oleh pengguna. Sesuai dengan Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan yang berorientasi objek, yang mencakup analisis dan desain (OOAD), Alat bantu perancangan digunakan untuk visualisasi dan dokumentasi dari OOAD diterapkan melalui *Unified Modelling Language* (UML).

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas Untuk Pecinta Alam Berbasis J2ME di Centre Adventure Training.
2. Mengimplementasi Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas Untuk Pecinta Alam Berbasis J2ME di Centre Adventure Training.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

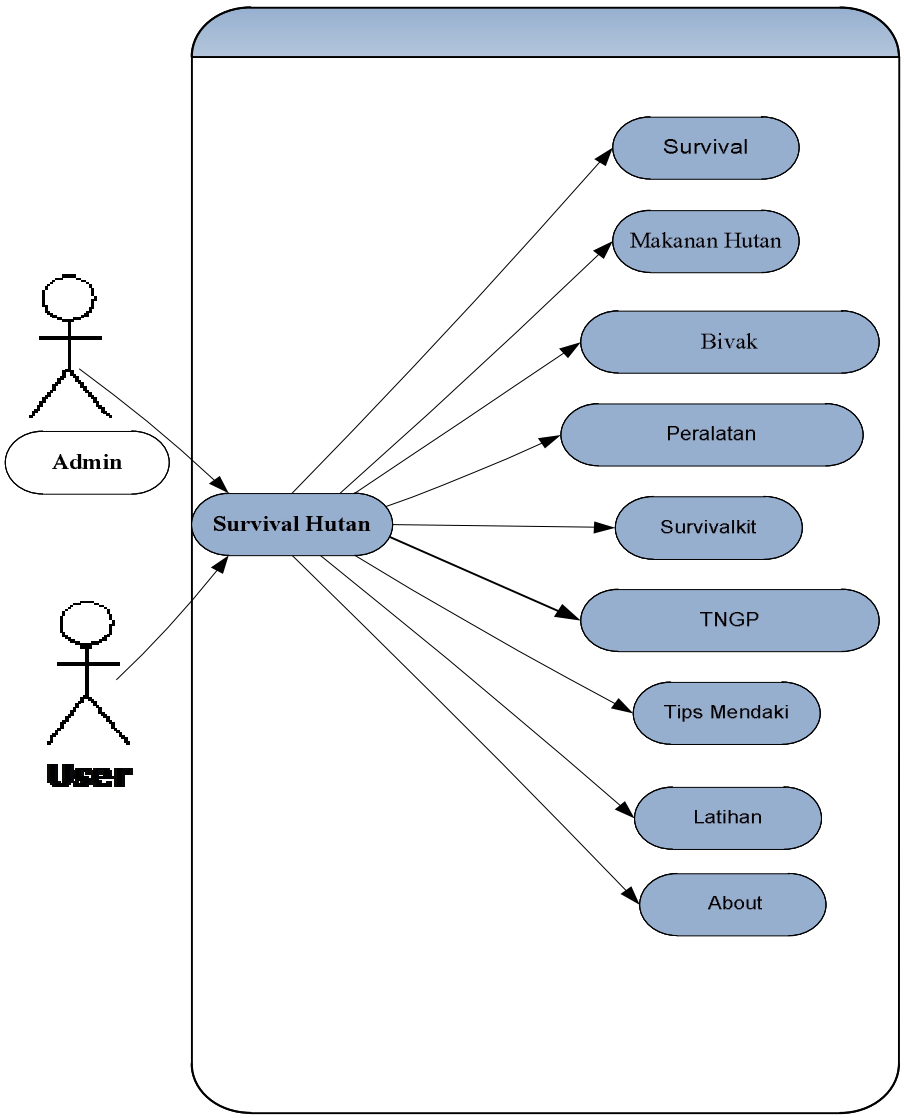
Memahami rancangan sistem sesuai data yang ada dan mengimplementasikan model yang diinginkan oleh pemakai. Pemodelan sistem ini berupa pembuatan *use case diagram, sequence diagram, class diagram, component diagram dan deployment diagram* guna mempermudah dalam proses-proses selanjutnya.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

4.2.3.1. Diagram *Use Case*

Use case adalah sebuah dokumentasi terhadap kebutuhan fungsional yang diharapkan dari suatu sistem. Dengan diagram *use case* ini dapat diketahui proses yang terjadi pada aplikasi. Gambar *use case* bisa dilihat di bawah ini

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com



Gambar 4.1 Diagram *Use Case* Aplikasi Survival Hutan

4.2.3.2. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* berfungsi untuk menjelaskan lebih detail mengenai modul-modul yang terdapat dalam Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan Hidup di

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Alam Bebas, Penjelasan mengenai keterangan tabel Skenario *Use Case* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Survival

Identifikasi		
No	1	
Nama	Lihat Survival	
Tujuan	Untuk mengetahui cara bertahan hidup di alam bebas atau survival.	
Deskripsi	*Use case* ini digunakan untuk menampilkan survive bagaimana cara bertahan hidup di alam bebas.	
Aktor	User	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Memilih menu Survival		2. Menampilkan Survival
Kondisi Akhir	User mendapatkan informasi tentang Survival.	

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Makanan Hutan

Identifikasi	
No	2
Nama	Lihat Makanan Hutan
Tujuan	Untuk mengetahui Makanan Hutan yang dapat di makan.

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Deskripsi	*Use case* ini digunakan untuk menampilkan infromasi mengenai apa saja tanaman yang dapat di makan di hutan
Aktor	User
Skenario Utama	
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Makanan Hutan	2. Menampilkan List Makanan Hutan yang dapat di makan.
3. Memilih salah satu list Makan Hutan	4. Menampilkan informasi mengenai list makanan hutan yang di pilih
Kondisi Akhir	User mendapatkan informasi mengenai makanan hutan yang dapat di makan.

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Bivak

Identifikasi	
No	3
Nama	Lihat Membuat Bivak
Tujuan	Untuk memberi informasi dalam membuat bivak alam.
Deskripsi	*Use case* ini digunakan untuk menampilkan bagai mana cara membuat bivak alam yang baik dan benar.
Aktor	User
Skenario Utama	

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Kondisi Awal	User membuka Menu Utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Memilih menu Bivak		2. Menampilkan cara membuat bivak alam
Kondisi Akhir	User mendapatkan informasi mengenai cara membuat bivak Alam.	

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Peralatan

Identifikasi		
No	4	
Nama	Lihat Peralatan	
Tujuan	Untuk memberikan informasi peralatan mendaki gunung.	
Deskripsi	*Use case* ini digunakan menampilkan peralatan apa saja jika akan mendaki gunung.	
Aktor	User	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Memilih menu Peralatan		2. Menampilkan apa saja peralatan untuk mendaki gunung.
Kondisi Akhir		User mendapatkan peralatan apa saja untuk mendaki gunung.

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Survivalkit

Identifikasi	
No	5
Nama	Lihat Survivalkit
Tujuan	Untuk memberikan informasi peralatan survival.
Deskripsi	*Use case* ini digunakan menampilkan peralatan apa saja yang akan berguna untuk survival
Aktor	User
Skenario Utama	
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Srvivalkit	2. Menampilkan apa saja peralatan yang berguna untuk survival.
Kondisi Akhir	User mendapatkan peralatan apa saja untuk survival.

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* TNGP

Identifikasi	
No	6
Nama	Lihat TNGP
Tujuan	Untuk memberikan informasi mengenai Tanam Nasional Gunung Gede.

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Deskripsi	*Use case* ini digunakan menampilkan mengenai Gunung Gede untuk pendaki pemula.
Aktor	User
Skenario Utama	
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu TNGP	2. Menampilkan tentang Taman Nasional Gunung Gede.
Kondisi Akhir	User mendapatkan Informasi Tentang Taman Nasional Gunung Gede

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Tips Mendaki

Identifikasi	
No	7
Nama	Lihat Tips Mendaki
Tujuan	Untuk memberikan informasi bagaimana Tips untuk Mendaki Gunung.
Deskripsi	*Use case* ini digunakan menampilkan Tips mendaki gunung supayatidak tersesat.
Aktor	User
Skenario Utama	
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Tips Mendaki	2. Menampilkan Tips bagaimana Mendaki Gunung yang benar agar tidak tersesat.
Kondisi Akhir	User mendapatkan tips mendaki gunung

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Latihan

Identifikasi	
No	8
Nama	Isi Pertanyaan
Tujuan	Untuk melatih kemampuan user dalam latihan survival.
Deskripsi	*Use case* ini digunakan untuk melatih kemampuan user dalam latihan survival.
Aktor	User
Skenario Utama	
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Latihan.	3. Menampilkan latihan soal-soal yang berhubungan dengan Survival.
Kondisi Akhir	User mendapatkan hasil nilai dari kemampuan mengisi latihan Survival

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* About

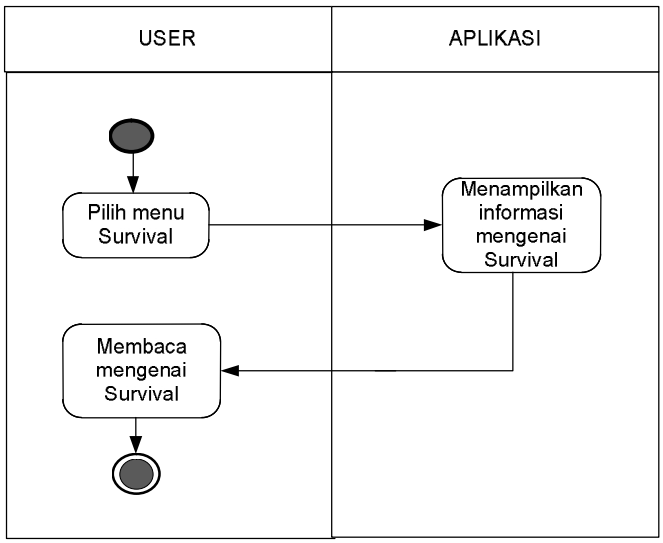
Identifikasi		
No	9	
Nama	About	
Tujuan	Untuk mengetahui informasi tentang aplikasi	
Deskripsi	*Use case* ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang aplikasi ini.	
Aktor	User	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	User membuka Menu Utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Memilih menu About		2. Menampilkan informasi tentang aplikasi
Kondisi Akhir	User mendapatkan informasi tentang Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan hidup di alam bebas atau survival hutan	

4.2.3.3. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian dalam *use case* sistem dengan tujuan untuk memudahkan mengkomunikasikan langkah-langkah dalam aliran kejadian. Diagram aktivitas tidak perlu dibuat untuk setiap aliran kejadian, tetapi akan sangat berguna untuk aliran kejadian yang komplek dan melebar. Berikut adalah aktivitas yang terjadi pada setiap *use case* :

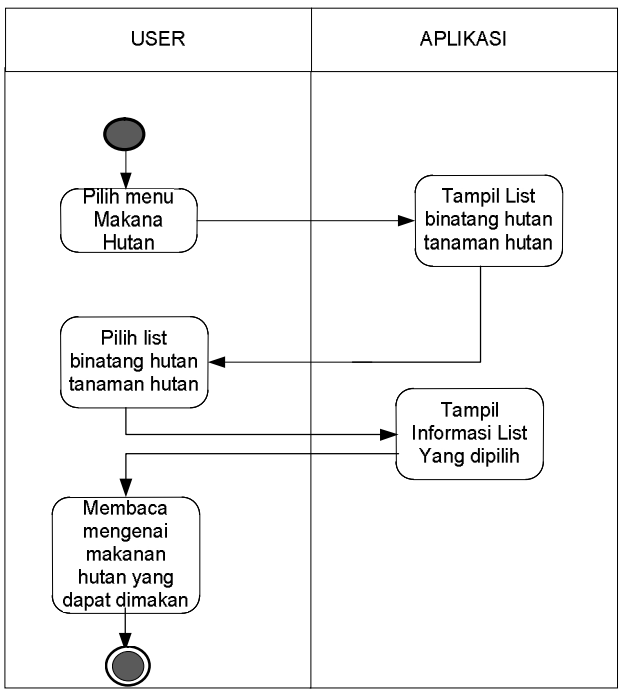
This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan infromasi mengenai Survival.



Gambar 4.2 Diagram aktivitas Survival

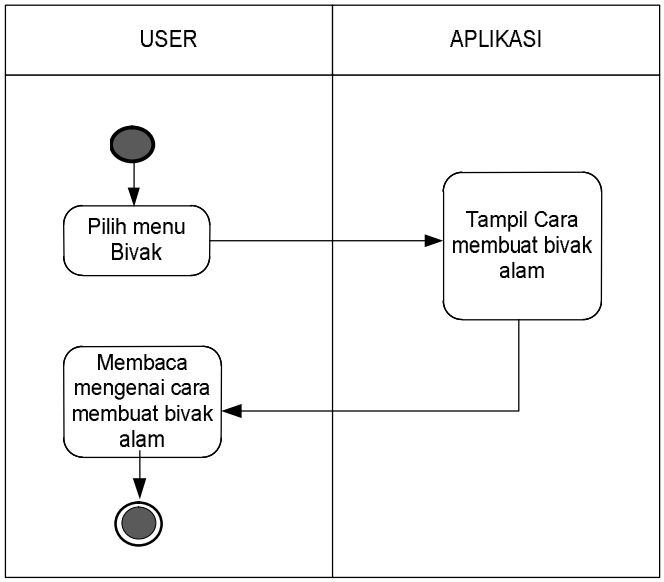
Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan infromasi mengenai Tanaman yang dapat dimakan ketika di hutan.



Gambar 4.3 Diagram aktivitas Makanan Hutan

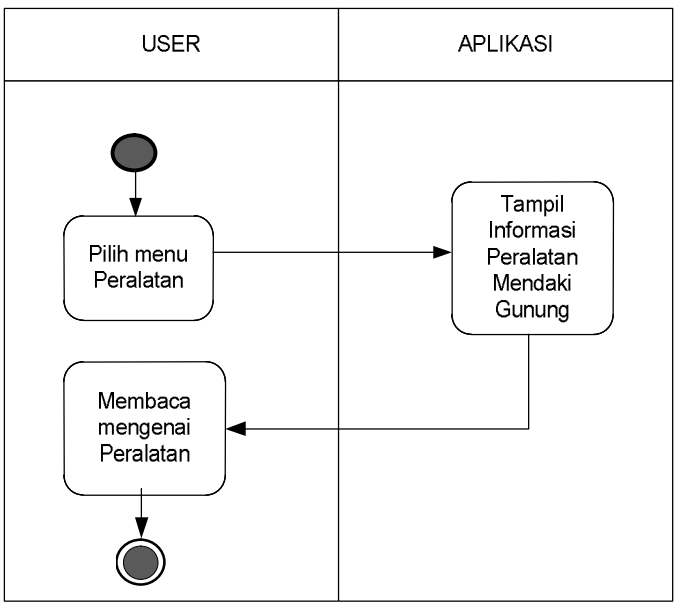
This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan informasi Cara membuat bivak alam.



Gambar 4.4 Diagram aktivitas Bivak

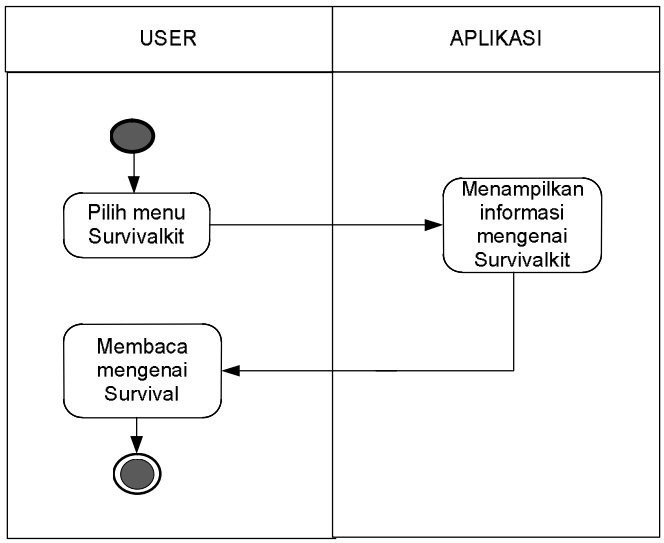
Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan informasi Peralatan mendaki apa saja yang wajib di bawa oleh pendaki gunung.



Gambar 4.5 Diagram aktivitas Peralatan

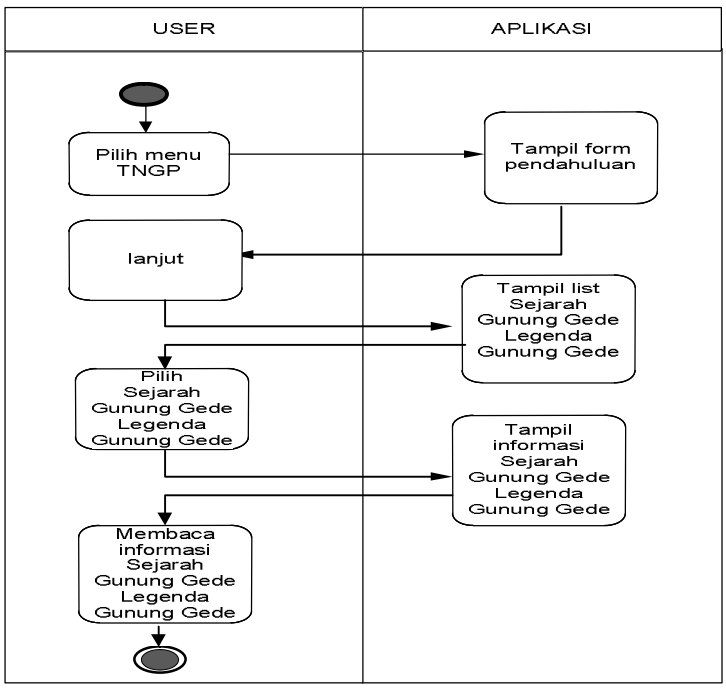
This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk mengetahui mengenai Survivalkit



Gambar 4.6 Diagram aktivitas Survivalkit

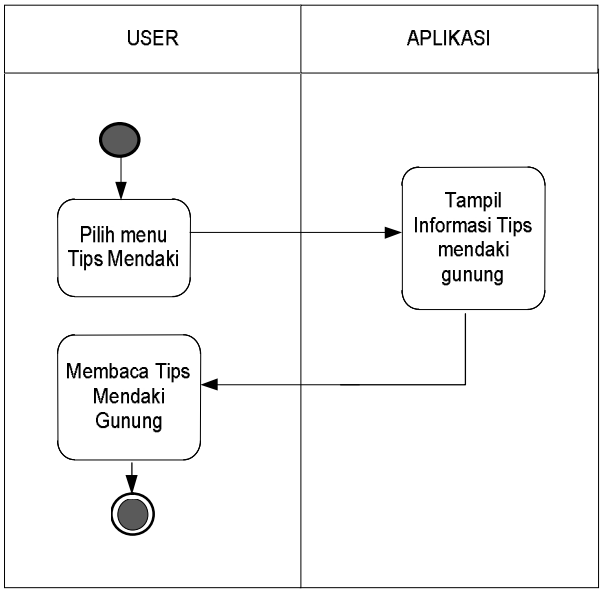
Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan informasi Mengenal Gunung Gede.



Gambar 4.7 Diagram aktivitas TNGP

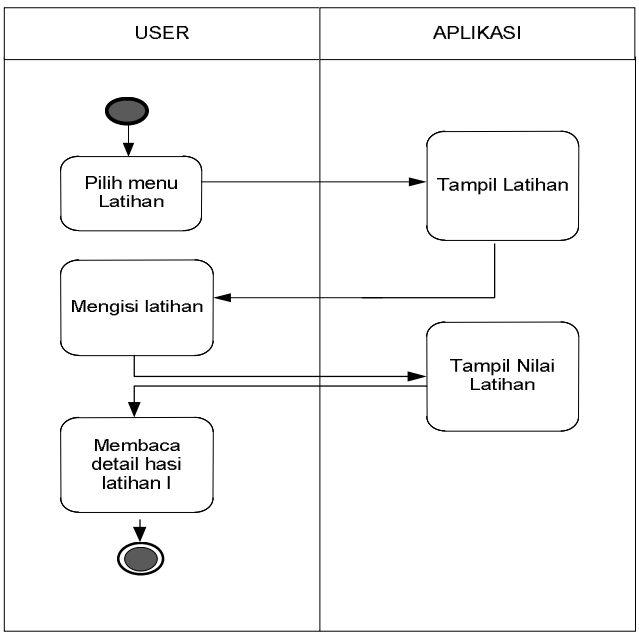
This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan informasi Tips Bagaimana mendaki gunung yang baik dan benar.



Gambar 4.8 Diagram aktivitas Tips Mendaki

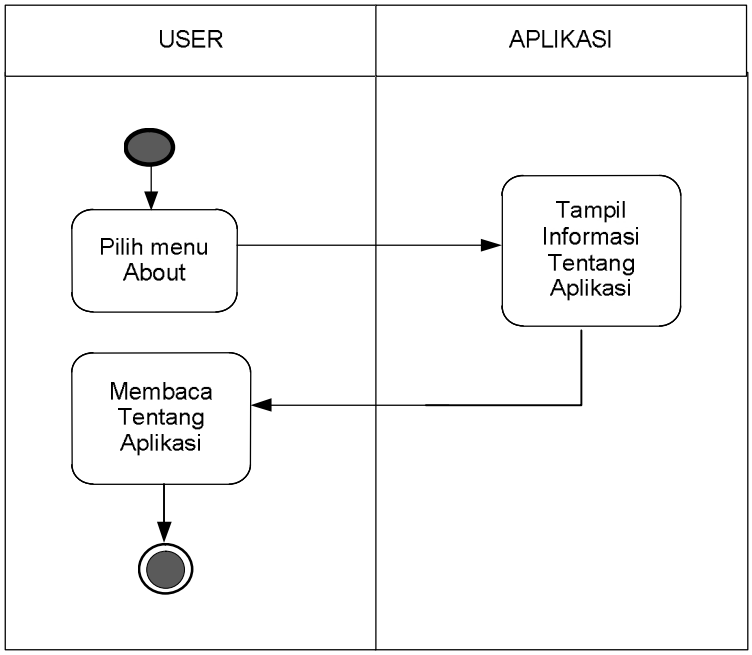
Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan Latihan survival untuk melihat apakah user sudah bisa mengerti tentang Survival.



Gambar 4.9 Diagram aktivitas Latihan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

Activity Diagram dari Use Case ini digunakan untuk menampilkan Informasi tentang Aplikasi Cara bertahan Hidup di alam bebas atau Survival.

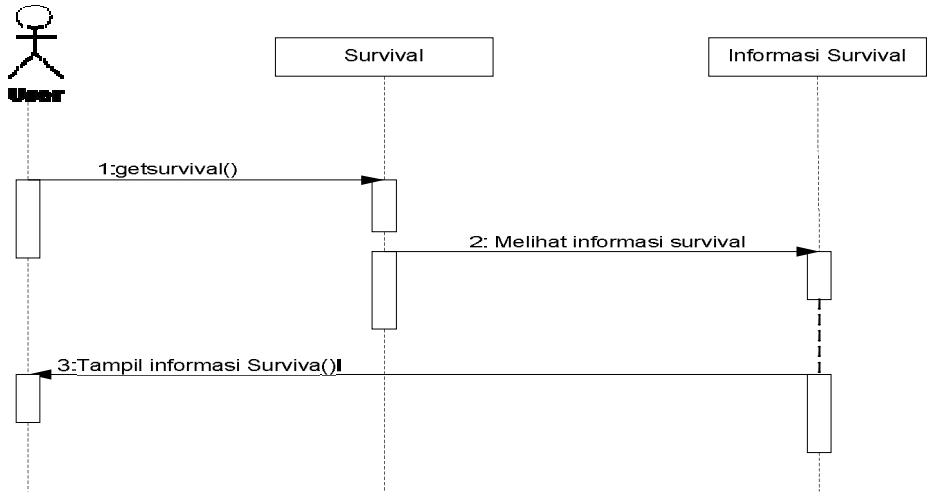


Gambar 4.10 Diagram aktivitas About

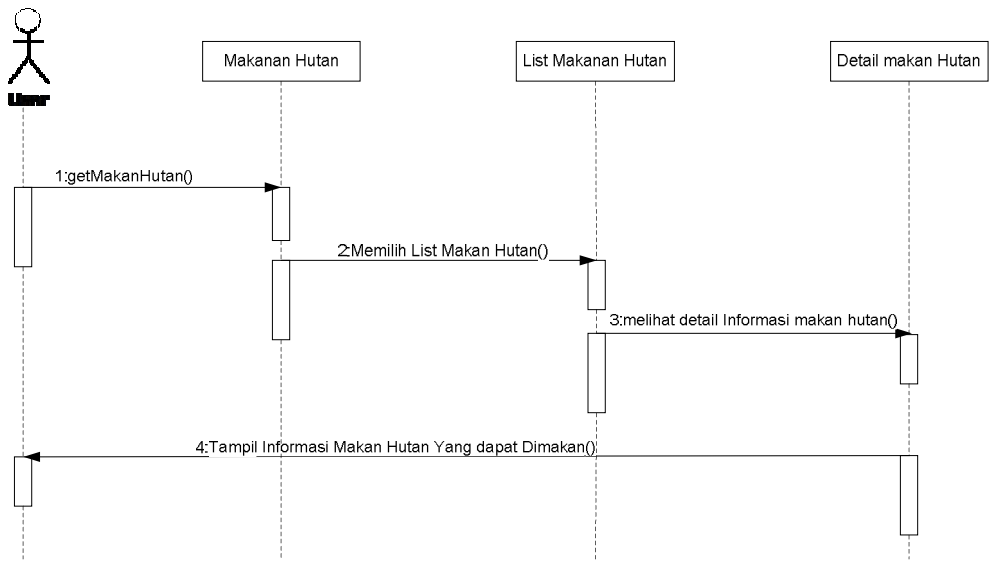
This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.2.3.4. Diagram *Sequence*

Diagram *sequence* di gunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang di lakukan oleh respon dari suatu event untuk menghasilkan output tertentu. Berikut diagram *sequence* dari Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas:

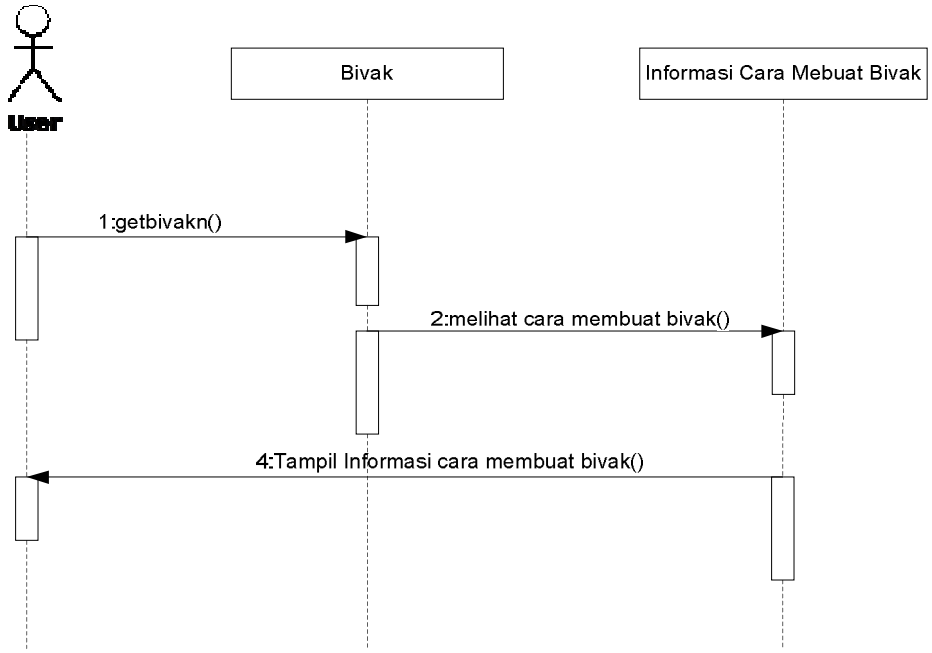


Gambar 4.11 Diagram *Sequence* untuk Survival

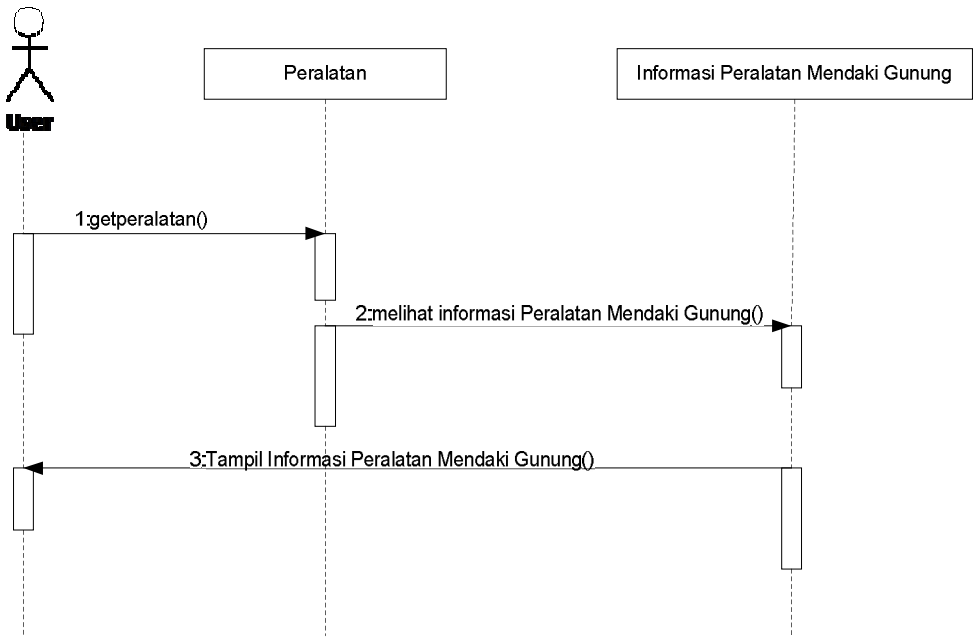


Gambar 4.12 Diagram *Sequence* untuk Makanan Hutan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

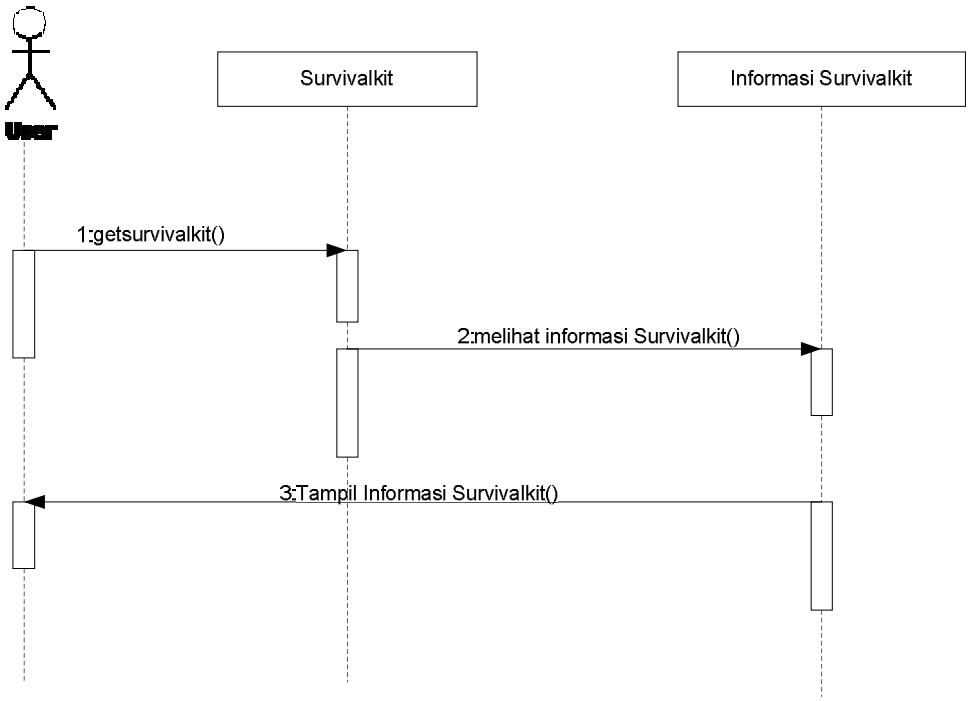


Gambar 4.13 Diagram *Sequence* untuk Bivak

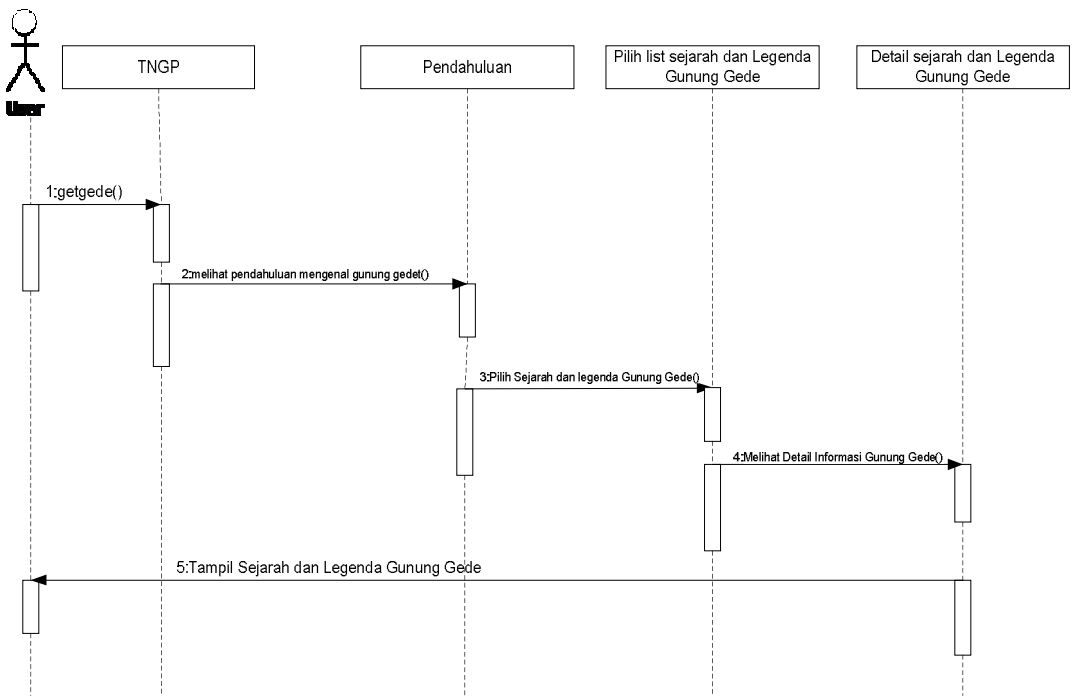


Gambar 4.14 Diagram *Sequence* untuk Peralatan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

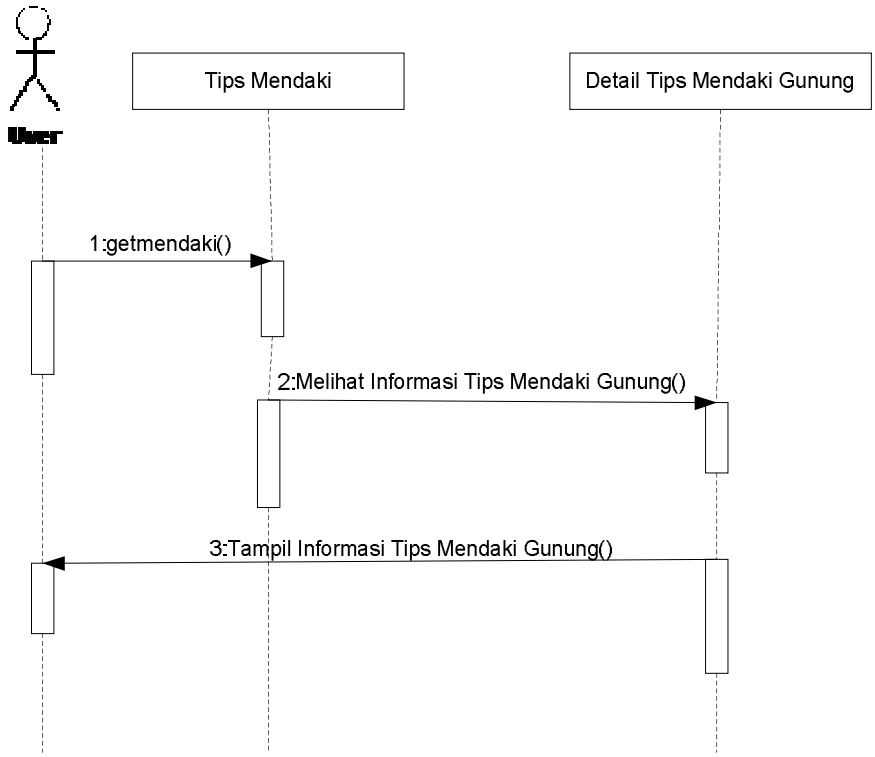


Gambar 4.15 Diagram *Sequence* untuk Survivalkit

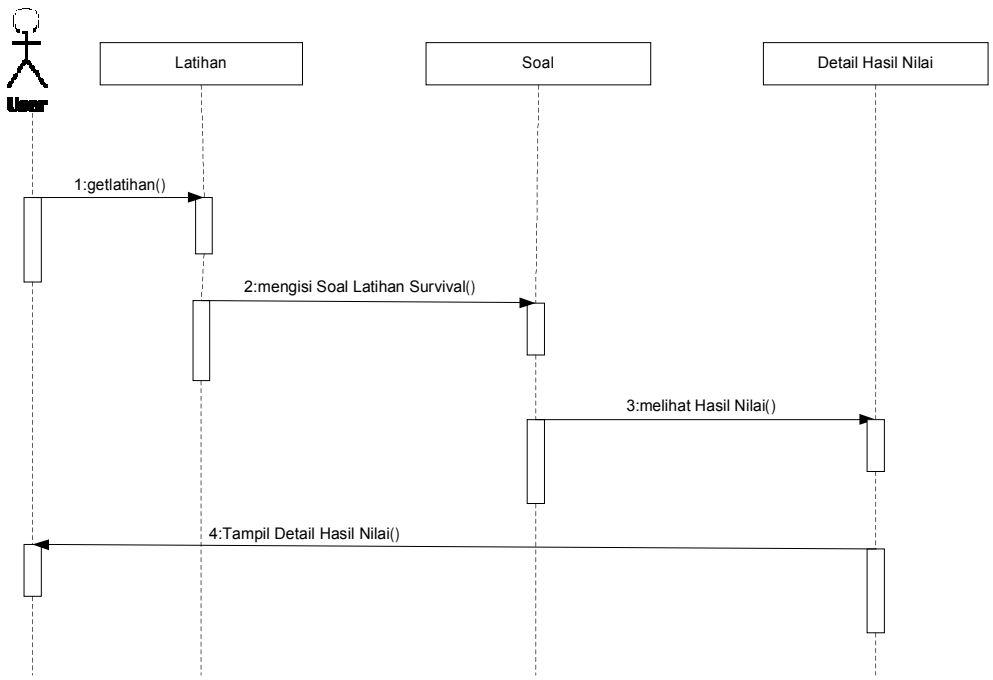


Gambar 4.16 Diagram *Sequence* untuk TNGP

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

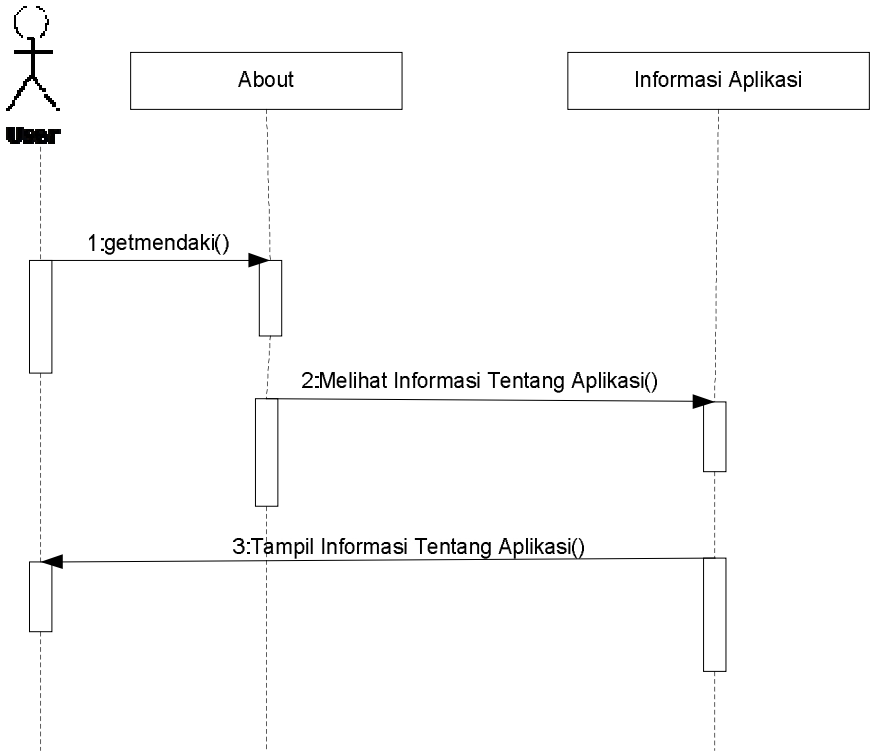


Gambar 4.17 Diagram *Sequence* untuk Tips Mendaki



Gambar 4.18 Diagram *Sequence* untuk Latihan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

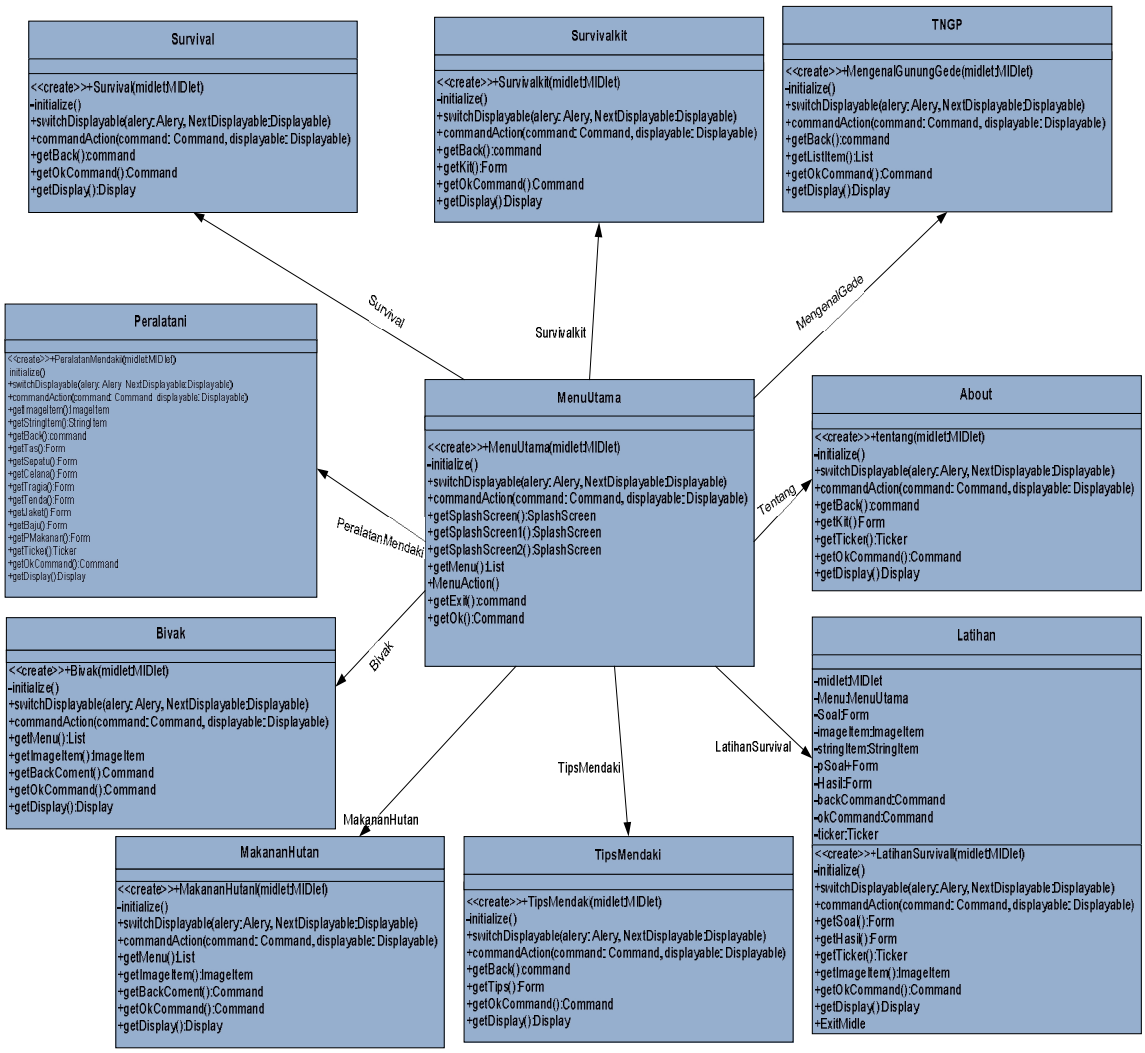


Gambar 4.19 Diagram *Sequence* untuk About

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.2.3.5. Diagram *Class*

Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class diagram* memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain dari suatu sistem, seperti Gambar berikut ini:

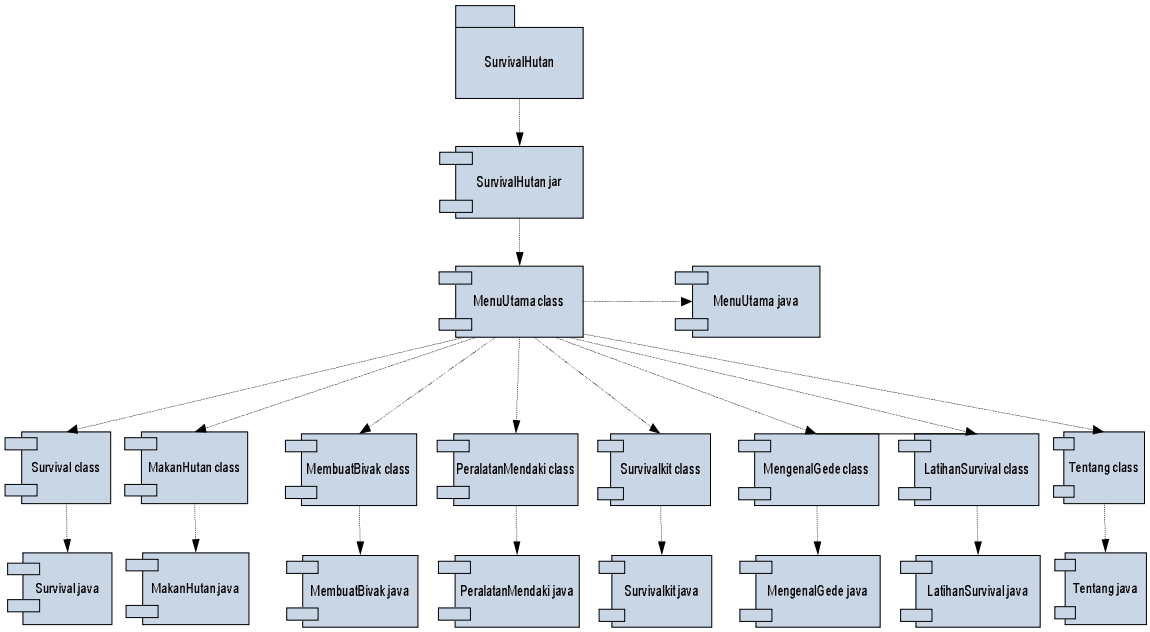


Gambar 4.20 Diagram *Class* Aplikasi Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.2.3.6. Diagram *Component*

Diagram Component menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency). Berikut diagram *component* Aplikasi Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas :



Gambar 4.21 Diagram *Component* Aplikasi Pengenalan Cara Berahan Hidup Di Alam Bebas

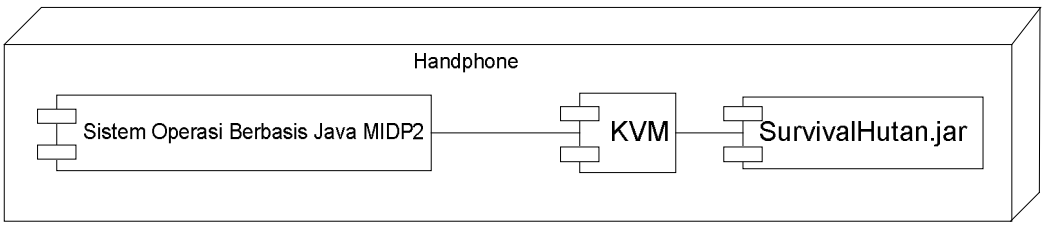
Dalam diagram component ini, disini ada package yang bernama SurvivalHutan yang kemudian berlanjut kepada komponen SurvivalHutan.jar. Setelah itu berlajut kepada komponen MenuUtama.class yang mempunyai hubungan ke 8 class yang masing-masing mempunyai componen java juga, yaitu antara lain: Survival.class, MakananHutan.class, MembuatBivak.class, PeralatanMendaki.class, Survivalkit.class, MengenalGede.class LatihanSUrvival.class, dan Tentang.class. Kemudian masing-masing class

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

tersebut berlanjut kepada komponen-komponen yang berformat java pada masing-masing class tersebut.

4.2.3.7. Diagram *Deployment*

Diagram Deployment menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem. Berikut diagram *deployment* Aplikasi Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas :



Gambar 4.22 Diagram *Deployment* Aplikasi Aplikasi Pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas

- **System operasi**

Seperti halnya system operasi pada komputer, sistem operasi ponsel adalah software utama yang melakukan menejemen dan kontrol terhadap hardware secara langsung serta menejemen dan mengotrol software-soft lain sehingga software-software lain tersebut dapat bekerja. Sehingga suatu system operasi ponsel (mobile operating system) akan bertanggung jawab dalam mengoperasikan berbagai fungsi dan fitur yang tersedia dalam perangkat ponsel tersebut.

- **KVM**

Mesin K virtual (KVM) adalah mesin virtual yang dikembangkan oleh Sun Microsystems (sekarang dimiliki oleh Oracle Corporation), berasal dari Java Virtual Machine spesifikasi. KVM ini ditulis dari awal dalam C . Hal ini dirancang untuk perangkat kecil dan memiliki jejak memori kecil. Mendukung

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

subset fitur dari akhir JVM yang lebih tinggi. Sebagai contoh, KVM tidak mendukung operasi floating-point dan finalisasi objek. Para CLDC menentukan penggunaan KVM. The "K" di KVM singkatan dari kilobyte, menandakan bahwa KVM berjalan dalam kilobyte memori sebagai lawan megabyte.

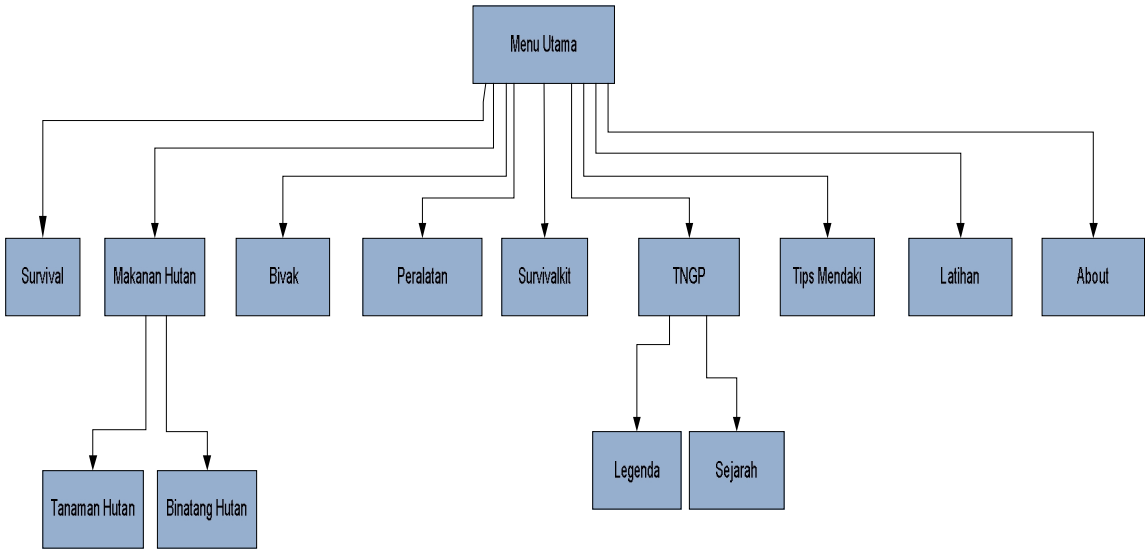
- **Jar**

Dalam perangkat lunak , **JAR (J** ava **AR** lokio) adalah file arsip format yang biasanya digunakan untuk agregat banyak file kelas Java dan terkait meta data dan sumber daya (teks, gambar dan sebagainya) ke dalam satu file untuk mendistribusikan perangkat lunak aplikasi atau perpustakaan pada platform Java. Sebuah file JAR memungkinkan Jawa runtimes untuk efisien menggunakan satu set kelas dan sumber daya yang terkait. Elemen-elemen dalam file JAR dapat dikompresi, yang bersama-sama dengan kemampuan untuk men-download seluruh aplikasi dalam satu permintaan, membuat men-download file JAR jauh lebih cepat daripada secara terpisah men-download file terkompresi banyak yang akan membentuk Java Application tunggal. Paket java.util.zip berisi kelas yang membaca dan menulis file JAR.

4.3. Perancangan Menu

Perancangan menu merupakan hubungan di antara elemen-elemen struktural utama dari program. Perancangan menu dapat memberikan gambaran mengenai struktur program. Berikut adalah perancangan menu Aplikasi Pengenalan Cara bertah Hidup di Alam Bebas:

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com



Gambar 4.23 Perancangan Menu Aplikasi Pengenalan Cara Bertah Hidup di Alam Bebas

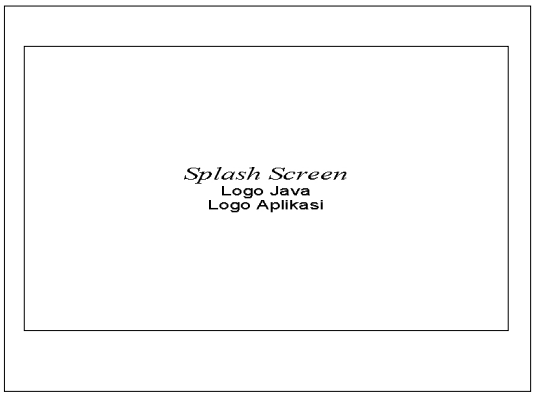
4.4. Perancangan Antar Muka (*Interface*)

Perancangan *interface* adalah bagian yang penting dalam aplikasi, karena yang pertama kali dilihat ketika aplikasi dijalankan adalah tampilan antar muka (*interface)* aplikasi.

4.4.1. Perancangan Antar muka *Splash Screen*

Sebelum masuk ke halaman menu utama dari aplikasi Cara Bertah Hidup di Alam Bebas, maka terlebih dahulu akan muncul *splash screen* aplikasi. Perancangan *splash screen* digunakan untuk menampilkan *splash screen* berupa gambar yang akan tampil beberapa detik sebelum masuk ke halaman menu utama dari aplikasi. Berikut adalah antar muka *splash screen* aplikasi pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas:

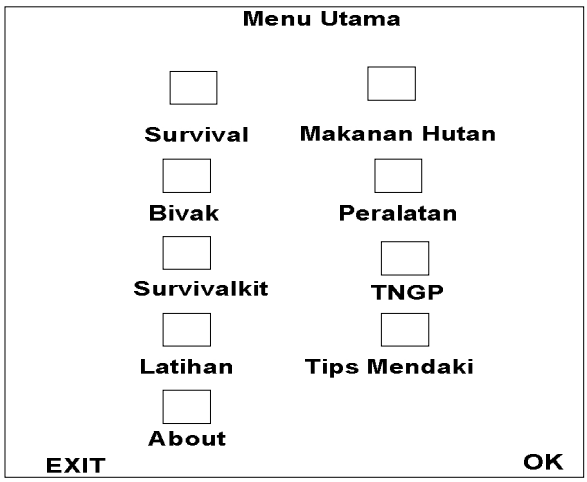
This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com



Gambar 4.24 Antar Muka *Splash Screen*

4.4.2. Perancangan Antar Muka Menu Utama

Halaman utama dari aplikasi pengenalan Cara Bertahan Hidup di Alam Bebas adalah berupa menu utama. Pada perancangan menu utama, terdapat menu Survival,Makanan Hutan. Membuat Bivak Alam, Peralatan Mendaki Gunung, Survivalkit, Mengenal Gunung Gede,Tips Mendaki Gunung, Latihan Survival, Tentang Aplikasi. Berikut adalah antar muka dari menu utama :

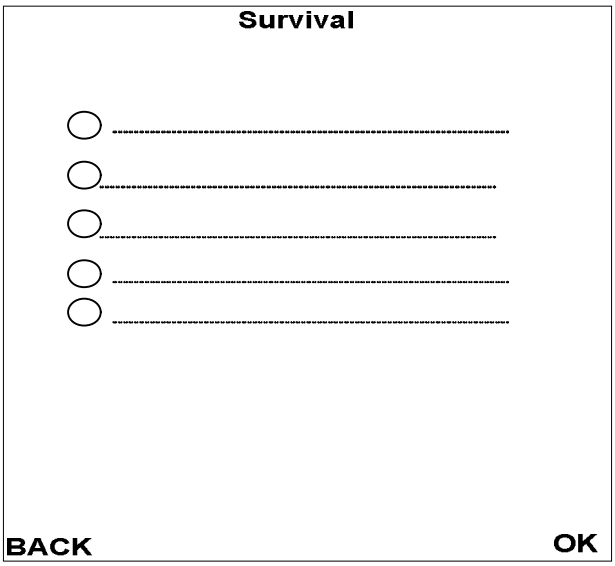


Gambar 4.25 Antar Muka Halaman Utama

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.3. Perancangan Antar Muka Survival

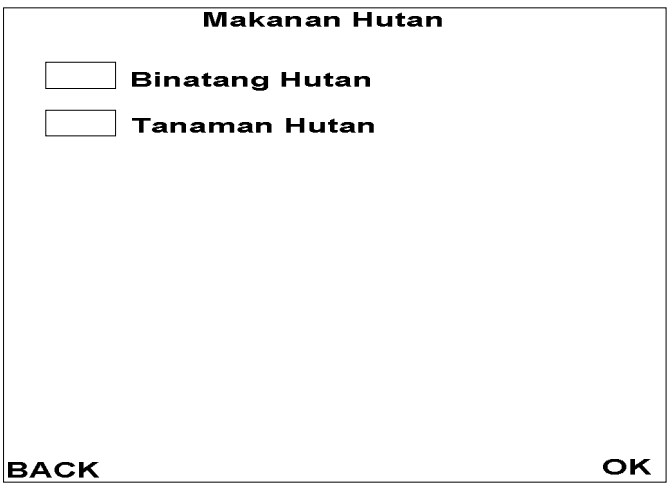
Setelah memilih menu Survival maka akan tampil detail informasi mengenai Survival. Berikut adalah antar muka detail Survival :



Gambar 4.26 Antar Muka Detail Survival

4.4.4. Perancangan Antar Muka Makanan Hutan

Setelah memilih menu Makan Hutan, maka akan tampil List mengenai makan Hutan. Berikut adalah antar muka Makan Hutan :

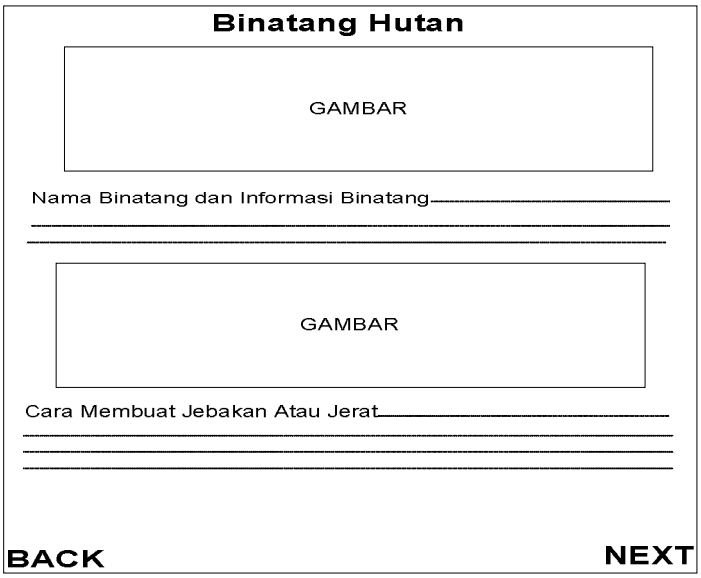


Gambar 4.27 Antar Muka Makanan Hutan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.5. Perancangan Antar Muka Binatang Hutan

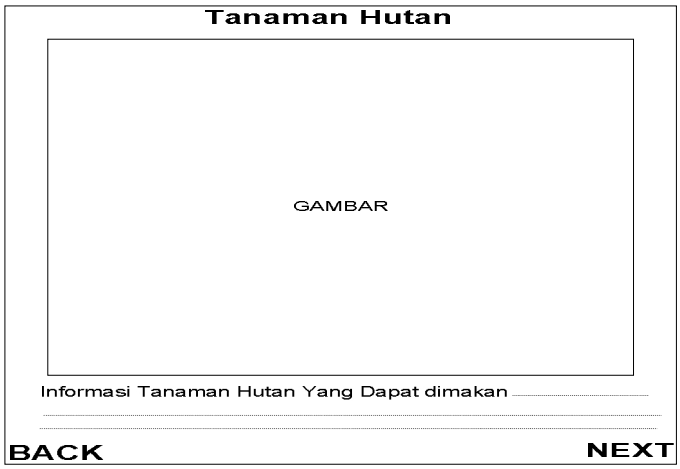
Setelah memilih jenis menu Binatang Hutan, maka akan tampil informasi mengenai binatang hutan. Berikut adalah antar muka Binatang Hutan :



Gambar 4.28 Antar Muka Binatang Hutan

4.4.6. Perancangan Antar Muka Tanaman Hutan

Setelah memilih Tanaman Hutan maka akan tampil Informasi Tanaman Hutan yang dapat di makan :

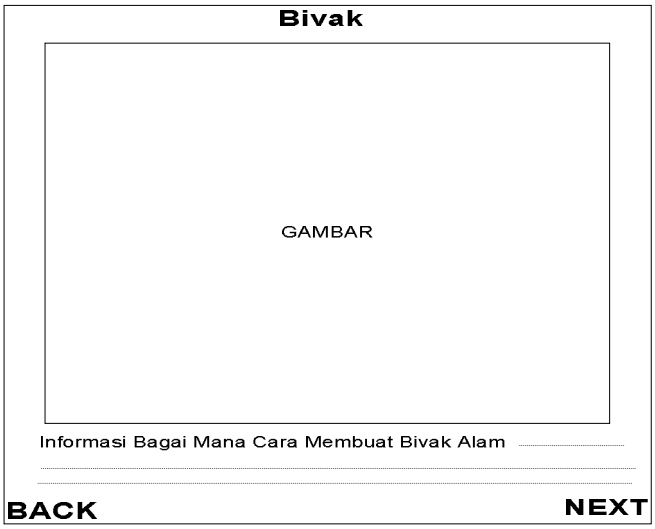


Gambar 4.29 Antar Muka Tanaman Hutan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.7. Perancangan Antar Muka Bivak

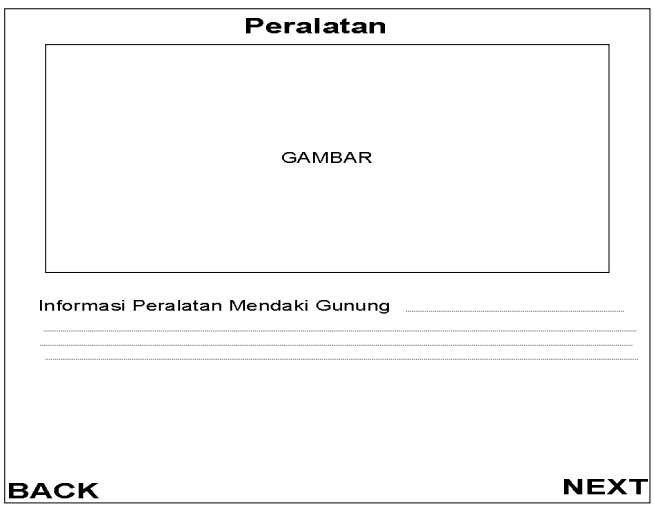
Setelah memilih menu membuat bivak alam maka akan tampil latihan membuat bivak. Berikut adalah antar muka Latihan membaca :



Gambar 4.30 Antar Muka Bivak

4.4.8. Perancangan Antar Muka Peralatan

Setelah memilih menu Peralatan Mendaki Gunung akan alat apa saja yang diperlukan untuk mendaki gunung.

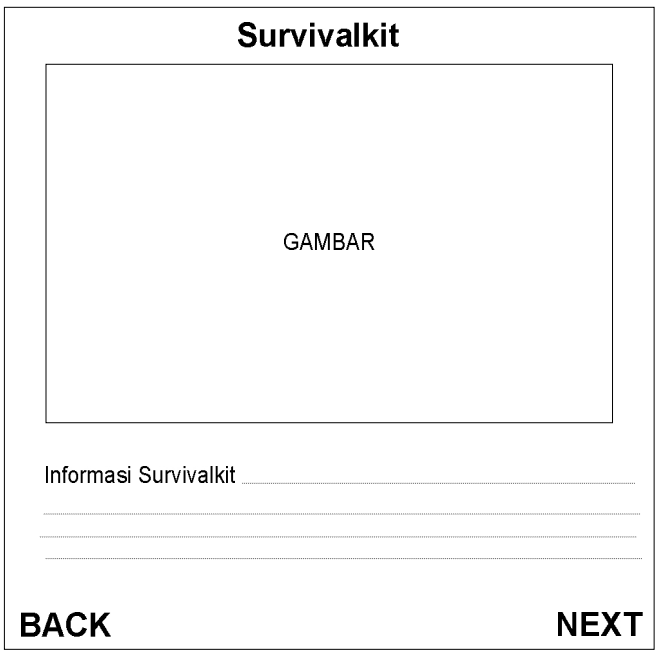


Gambar 4.31 Antar Muka Peralatan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.9. Perancangan Antar Muka Survivalkit

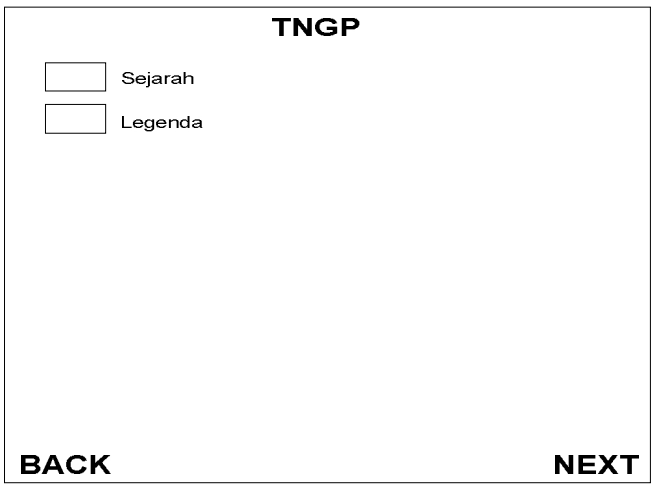
Perancangan antar muka Survivalkit digunakan untuk menampilkan informasi Survivalkit :



Gambar 4.32 Antar Muka Survivalkit

4.4.10. Perancangan Antar Muka TNGP

Perancangan antar muka TNGP digunakan untuk menampilkan informasi tentang taman nasional gunung gede pangrango.

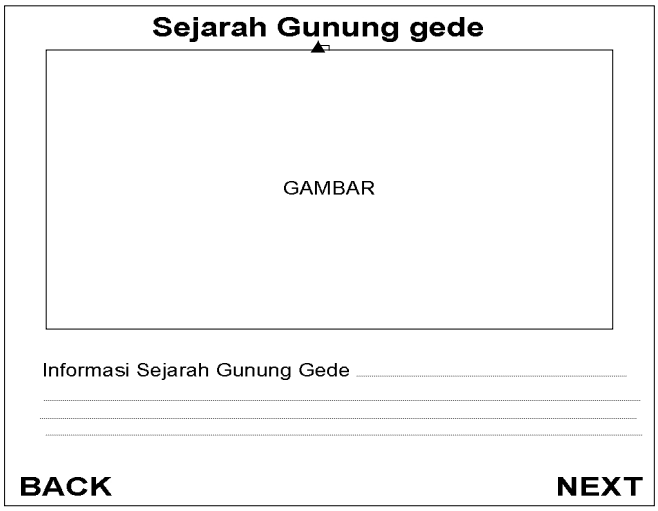


Gambar 4.33 Antar Muka TNGP

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.11. Perancangan Antar Muka Sejarah Gunung Gede

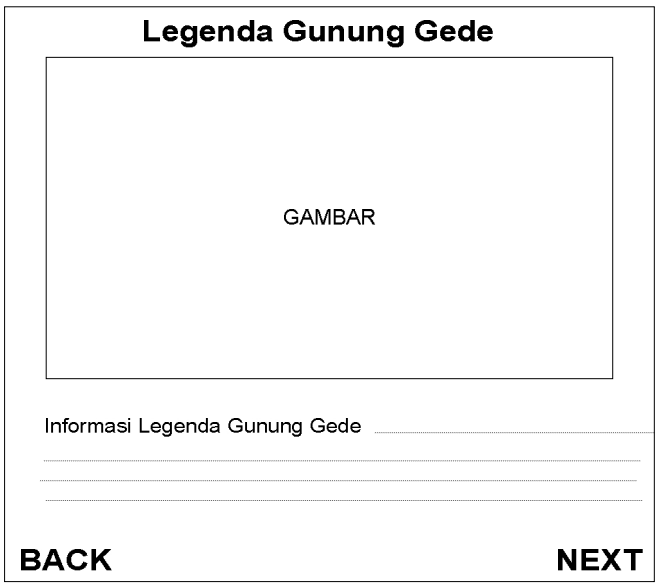
Perancangan antar muka Sejarah Gunung Gede digunakan untuk menampilkan informasi Sejarah Gunung Gede



Gambar 4.34 Antar Muka Sejarah Gunung Gede

4.4.12. Perancangan Antar Muka Legenda Gunung Gede

Perancangan antar muka Legenda Gunung Gede digunakan untuk menampilkan informasi Legenda Gunung Gede



Gambar 4.35Antar Muka Legenda Gunung Gede

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.13. Perancangan Antar Muka Tips

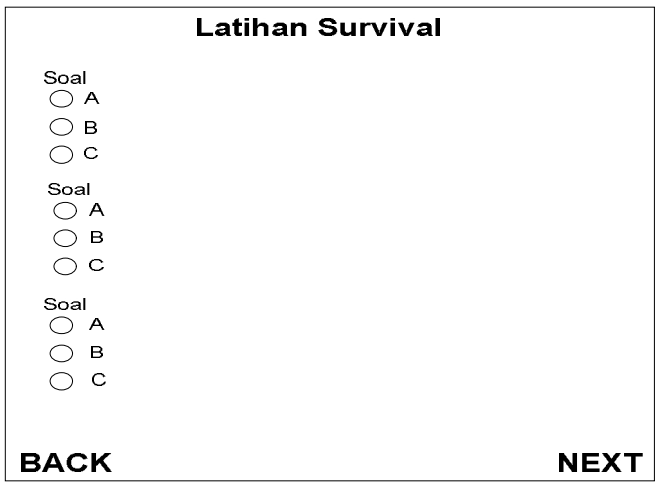
Perancangan antar muka tentang aplikasi digunakan untuk menampilkan informasi mengenai Tips mendaki gunung.



Gambar 4.36 Antar Muka Latihan

4.4.14. Perancangan Antar Muka Latihan

Perancangan antar muka Latihan digunakan untuk menampilkan soal latihan Survival.



Gambar 4.37 Antar Muka Latihan

This PDF is Created by Simpo Word to PDF unregistered version - http://www.simpopdf.com

4.4.15. Perancangan Antar Muka About

Perancangan antar muka tentang aplikasi digunakan untuk menampilkan informasi mengenai aplikasi yang dibuat.



Gambar 4.38 Antar Muka About