

MANUAL BOOK PENGGUNAAN APLIKASI JOLALI

(JAGO BELAJAR MATEMATIKA)



Nama aplikasi	: JOLALI
Versi	: 1.1
Sistem Operasi	: Minimal android 4.0
Layar	: Minimal 5 inch
Ukuran aplikasi	: 45,6 MB

PENGOPERASIAN APLIKASI

1. Tampilan *loading*

Saat pengguna membuka aplikasi JOLALI, tampilan awal adalah *interface loading* yang di dalamnya memuat tulisan JOLALI (Jago Belajar Lingkaran) dan karakter aplikasi. Tampilan *loading* berlangsung selama tiga detik kemudian tampilan akan otomatis berubah menjadi tampilan menu utama.



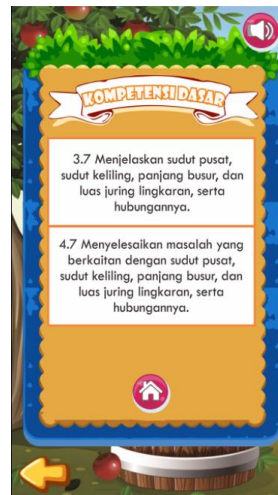
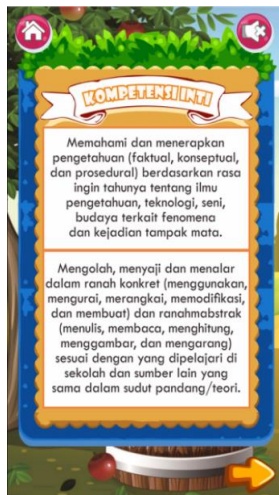
2. Tampilan utama

Tampilan utama merupakan tampilan pertama kali yang muncul saat aplikasi JOLALI (Jago Belajar Lingkaran) dijalankan. Aplikasi JOLALI memiliki 4 menu utama yaitu menu Kompetensi, menu Materi, menu Kuis, dan menu *Game*. Selain itu, pada tampilan menu utama terdapat ikon suara dan ikon pengaturan. Jika ingin mengatur suara, pengguna dapat melakukan klik pada ikon Suara. Suara dapat diatur *on* atau *off* suara. Lalu pada ikon Pengaturan, terdapat submenu yakni submenu Petunjuk, submenu Tentang, dan submenu Pengembang.



3. Tampilan menu Kompetensi

Pada tampilan menu kompetensi, terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang termuat dalam aplikasi serta tombol *next*, *home* dan tombol suara. Jika tombol *home* diklik, maka tampilan akan menuju ke menu utama. Sedangkan jika tombol *next* diklik, akan masuk ke *interface* Kompetensi Dasar.



4. Tampilan menu Materi

Tampilan Materi berisi 5 submateri, yaitu unsur-unsur lingkaran, keliling lingkaran, luas lingkaran, sudut pusat dan sudut keliling, serta panjang busur dan luas juring.



a. Materi Unsur-unsur Lingkaran

Ketika tombol unsur-unsur lingkaran diklik, maka akan muncul tampilan materi unsur-unsur lingkaran.



b. Materi Keliling Lingkaran

Di dalam materi keliling lingkaran, terdapat video pengukuran 4 benda yang berbentuk lingkaran, antara lain gelas, jam dinding, tutup panci, dan piring.



Pengguna hanya diminta untuk klik tombol ukur diameter dan tombol ukur lingkaran. Setelah semua sudah diukur, kemudian klik tombol ukur benda lain untuk beralih ke halaman awal materi keliling lingkaran. Jika benda sudah diukur, tampilan benda pada halaman awal akan berwarna abu-abu dan muncul tombol selesai. Jika tombol selesai diklik, maka akan muncul tampilan Nilai π .



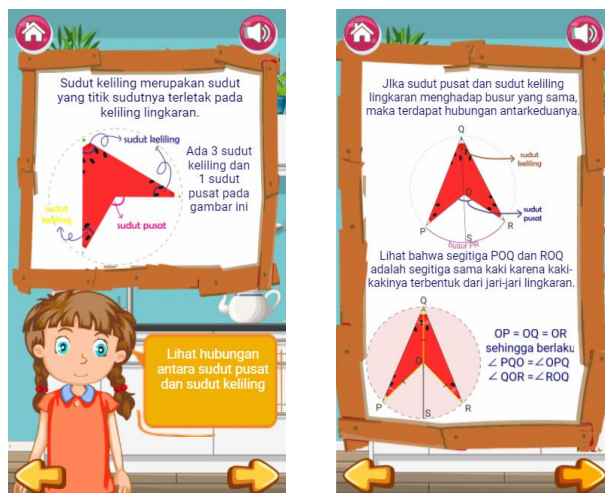
c. Materi Luas Lingkaran

Pada tampilan materi luas, terdapat beberapa potongan semangka yang harus disusun dengan cara *drag and drop* ke piring lain. Jika tampilan semangka sudah tersusun rapi, maka akan muncul *popup* dan menuju halaman selanjutnya.



d. Materi Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran

Tampilan pada materi ini berisi penjelasan mengenai sudut pusat dan sudut keliling lingkaran.



e. Materi Panjang Busur dan Luas Juring Lingkaran

Pada tampilan materi terakhir yakni materi panjang busur dan luas juring, terdapat 7 tombol sebagai rangkuman dari materi yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu tombol 360 derajat, tombol teta, tombol jari-jari, tombol panjang busur, tombol keliling lingkaran, tombol luas juring, dan tombol luas lingkaran. Jika masing-masing tombol tersebut diklik, maka gambar akan menampilkan unsur-unsur lingkaran yang sesuai.



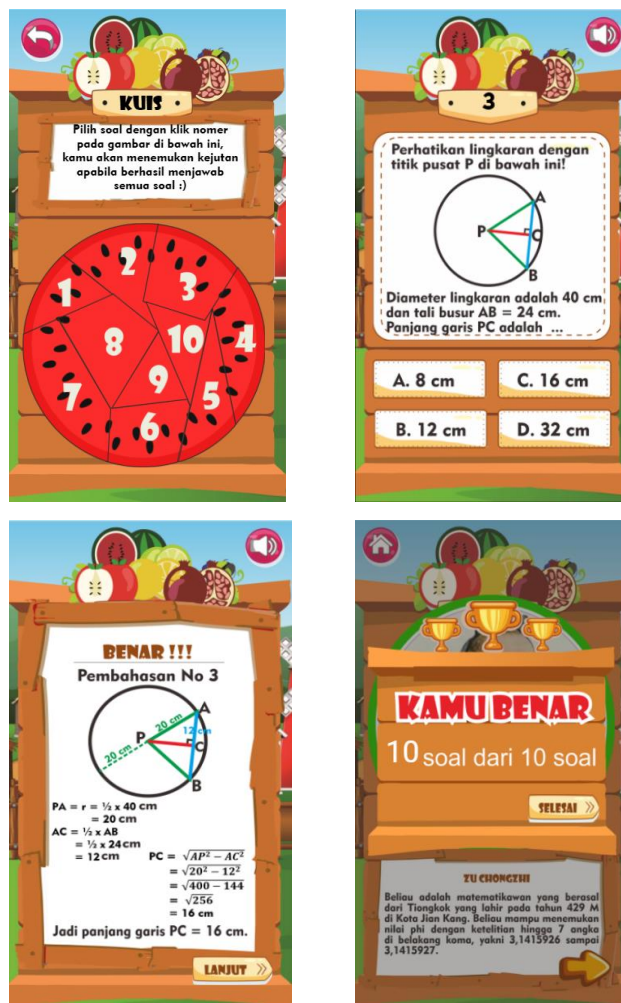
f. Contoh Soal Lingkaran

Setiap submateri memuat contoh soal di akhir halaman. Tampilan awal contoh soal hanya terdapat soal dan tombol pembahasan. Kemudian, jika pengguna klik tombol pembahasan, maka akan menuju halaman pembahasan.



5. Tampilan menu Kuis

Pada menu Kuis, tampilan awalnya yaitu potongan *puzzle* yang berbentuk lingkaran. Jika pengguna klik potongan lingkaran tersebut, halaman akan menampilkan soal dan pilihan jawaban dari setiap nomer. Tampilan ini berisi 4 pilihan jawaban, jika menjawab salah, akan muncul *popup* tanda X berwarna merah. Namun, jika jawaban benar, halaman akan menampilkan kunci jawaban. Setelah semua soal terjawab, sebuah gambar akan terbuka dan akan menampilkan jumlah jawaban yang dijawab benar.



6. Tampilan menu Game

Pada tampilan *game*, terdapat 4 tombol untuk bergerak yakni tombol untuk bergerak ke kanan, kiri, atas, dan bawah. Jika tombol diklik, karakter akan bergerak

sesuai dengan arah pada tombol. *Game* menampilkan skor di sebelah kiri atas dan jumlah nyawa di sebelah kanan atas. Setelah *game* selesai, halaman akan menampilkan *popup gameover* jika kalah, dan *popup* berhasil jika menang.

