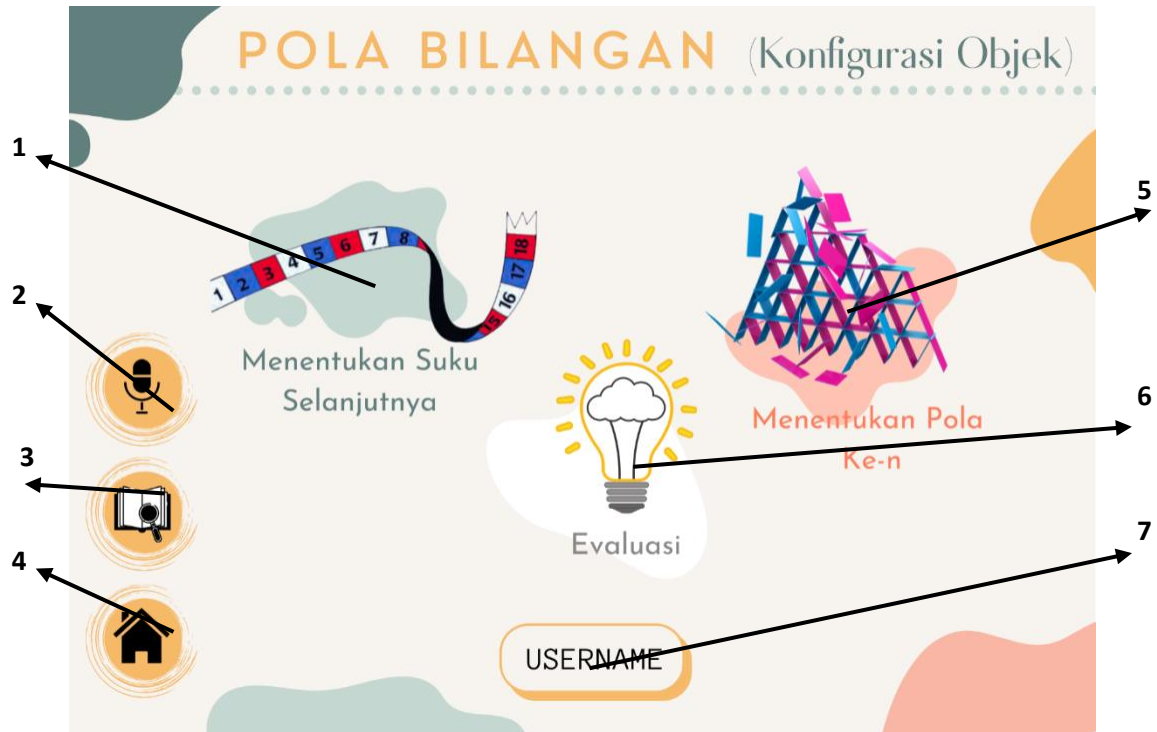


Storyboard untuk Jenjang MTs

Scene 1 :



Keterangan :

- 1 : Button ke Scene 2
- 2 : Button on/off mic
- 3 : Jika ditekan, muncul pop up yang berisikan informasi singkat terkait setiap sub-materi
- 4 : Button ke scene home
- 5 : Button ke scene 11
- 6 : Button ke scene 22
- 7 : Tempat input username siswa dan guru

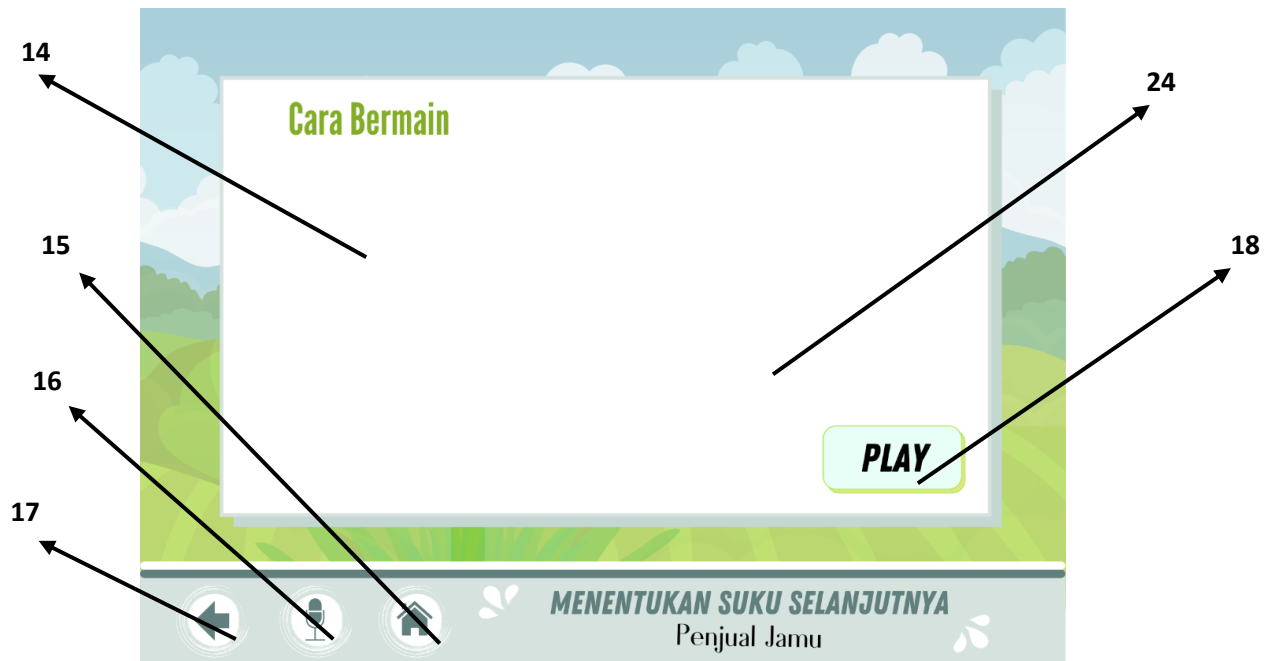
Scene 2 :



Keterangan :

- 8 : Button ke scene 3
- 9 : Button ke scene home
- 10 : Button on/off mic
- 11 : Button ke scene 1
- 12 : Button ke scene 7
- 13 : Button ke scene 5

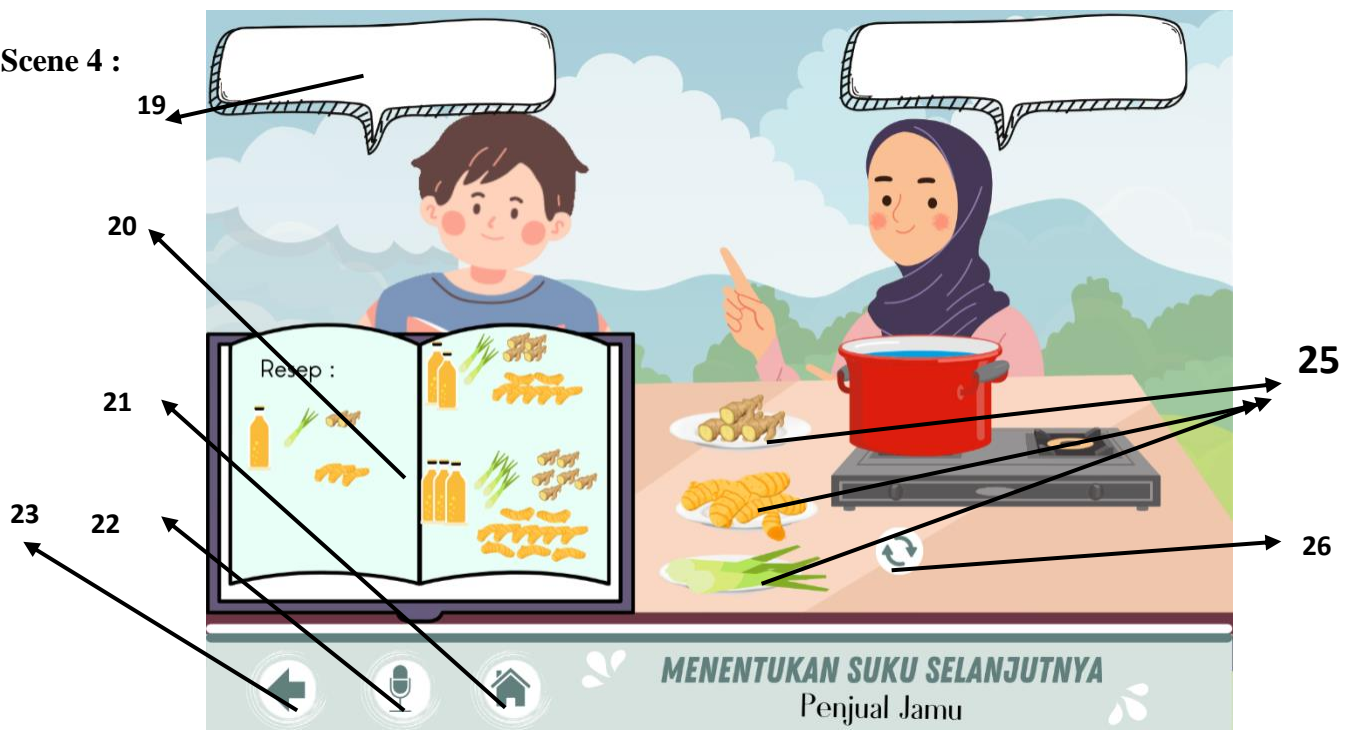
Scene 3 :



Keterangan :

- 14 : Berisikan cara bermain dan penjelasan tools yang ada pada scene berikutnya.
- 15 : Button ke scene home
- 16 : Button on/off mic
- 17 : Button ke scene 2
- 18 : Button ke scene 4

Scene 4 :



Keterangan :

- 19 : kolom permintaan. Berisikan gambar botol jamu dengan jumlah tertentu. Apabila terpenuhi muncul permintaan lain. Cara kerja kolom permintaan laki-laki dan perempuan sama saja.
- 20 : Buku resep. Menampilkan pola konfigurasi objek yang terbentuk.
- 21 : Button ke scene home
- 22 : Button on/off mic
- 23 : Button ke scene 2
- 24 : panci. Tempat bahan jamu sesuai pola. Apabila bahan jamu yang dimasukkan sesuai pola, maka akan muncul botol sesuai jumlah permintaan di depan kompor.
- 25 : piring bahan-bahan. Tidak akan pernah habis ketika diambil.
- 26 : Button restart. Dapat ditekan apabila siswa salah memasukkan bahan dan ingin mengosongkan panci.

Scene 5 :



Keterangan :

- 27 : berisikan aturan bermain dan penjelasan dari masing-masing tools yang ada pada scene 6.
- 28 : Button ke scene home
- 29 : Button on/off mic
- 30 : Button ke scene 2
- 31 : Button ke scene 6



Keterangan :

- 32 : kolom permintaan. Berisikan permintaan terkait paket nomor tertentu. Jika sudah terpenuhi maka akan muncul permintaan lain. Cara kerja kolom permintaan laki-laki dan perempuan sama.
- 33 : Kotak bingkisan Kue. Tempat meletakkan setiap bahan bingkisan.
- 34 : Button ke scene home
- 35 : Button on/off mic
- 36 : Button ke scene 5
- 37 : papan promo. Memberi informasi kepada siswa bagaimana pola konfigurasi objek yang terbentuk.
- 38 : bahan-bahan pembuat bingkisan. Dapat diambil terus-menerus tanpa habis. Jika siswa salah mengambil bahan. Maka dia hanya perlu menggeser bahan ke piring awal. Sekan-akan mengembalikan bahan tersebut.
- 39 : Tempat memasukkan ukuran kotak bingkisan. Setelah klik, otomatis muncul keyboard di layar hp/pc. Jika salah, siswa dapat langsung memasukkan ukuran baru.

Scene 7 :



Keterangan :

40 : Berisi penjelasan mengenai cara bermain dan penjelasan kegunaan setiap tools pada scene berikutnya.

41 : Button ke scene home

42 : Button on/off mic

43 : Button ke scene2

44 : Button ke scene 8

Scene 8 :



Keterangan :

45 : Button ke scene home

46 : Button on/off mic

47 : Button ke scene 7

48 : Button ke scene 9

Scene 9 :

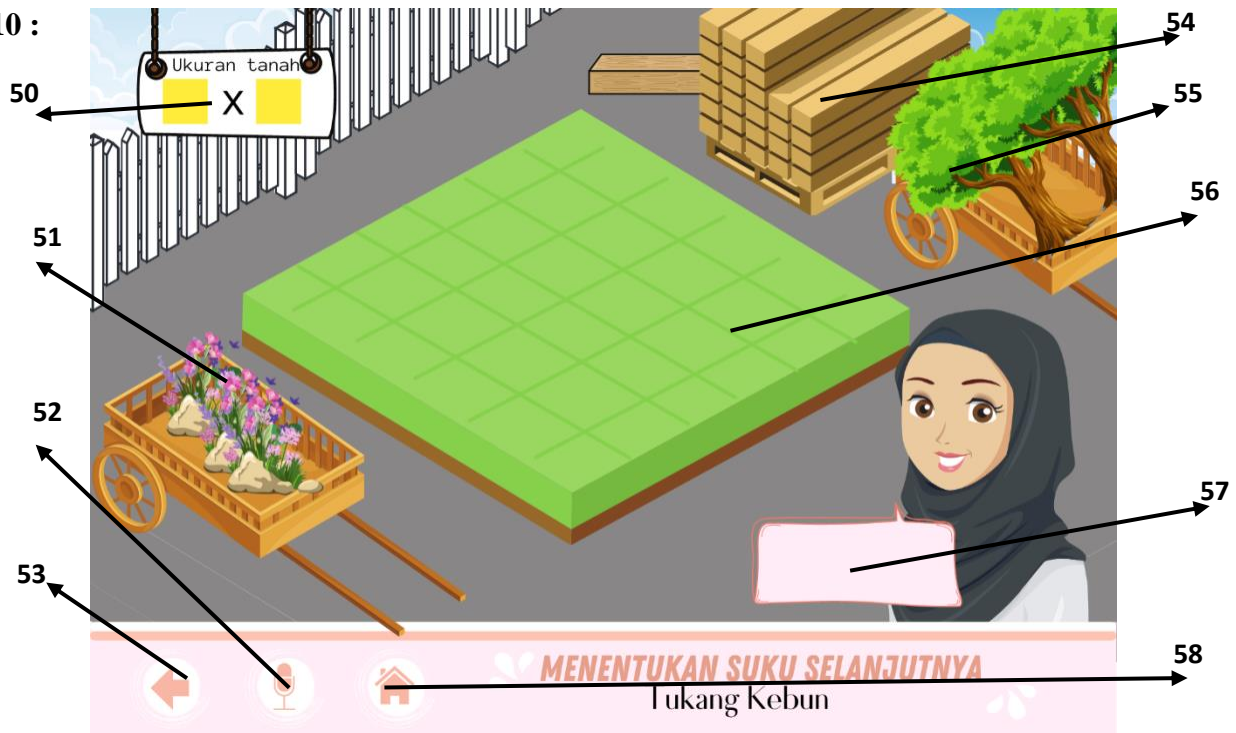


Keterangan :

49 : Button ke scene 10

Catatan : Button lain memiliki fungsi yang sama dengan scene 8

Scene 10 :



Keterangan :

50 : tempat input ukuran tanah sesuai dengan suku yang diminta. Jika siswa salah input, siswa dapat menginput ulang di persegi berwarna kuning.

51 : Bunga taman. Salah satu komponen yang digunakan untuk menghias taman. Komponen ini tidak akan pernah habis meskipun diambil terus menerus. Apabila diletakkan di tempat yang tidak sesuai, komponen akan secara otomatis kembali ke tempat awal.

52 : Button on/off mic.

53 : Button ke scene 10.

54 : Kayu. Salah satu komponen yang digunakan untuk menghias taman. Komponen ini akan berubah menjadi kursi taman jika diletakkan di posisi yang sesuai. Namun apabila diletakkan di posisi yang tidak sesuai, secara otomatis kayu akan kembali ke tempat semula.

55 : Pohon. Salah satu komponen yang digunakan untuk menghias taman. Komponen ini tidak akan habis. Apabila diletakkan di posisi yang salah, maka akan secara otomatis kembali ke tempat semula.

56 : Tanah yang akan dijadikan taman. Ukuran berubah sesuai input.

57 : muncul jenis ukuran yang diinginkan. Apabila terpenuhi, muncul permintaan lain.

58 : Button ke scene home.

Scene 11 :



Keterangan :

- 59 : Button ke scene 12
- 60 : Button ke scene home
- 61 : Button on/off mic
- 62 : Button ke scene 1
- 63 : Button ke scene 19
- 64 : Button ke scene 16

Scene 12 :



Keterangan :

65 : Berisikan cara bermain dan kegunaan setiap tools pada scene berikutnya.

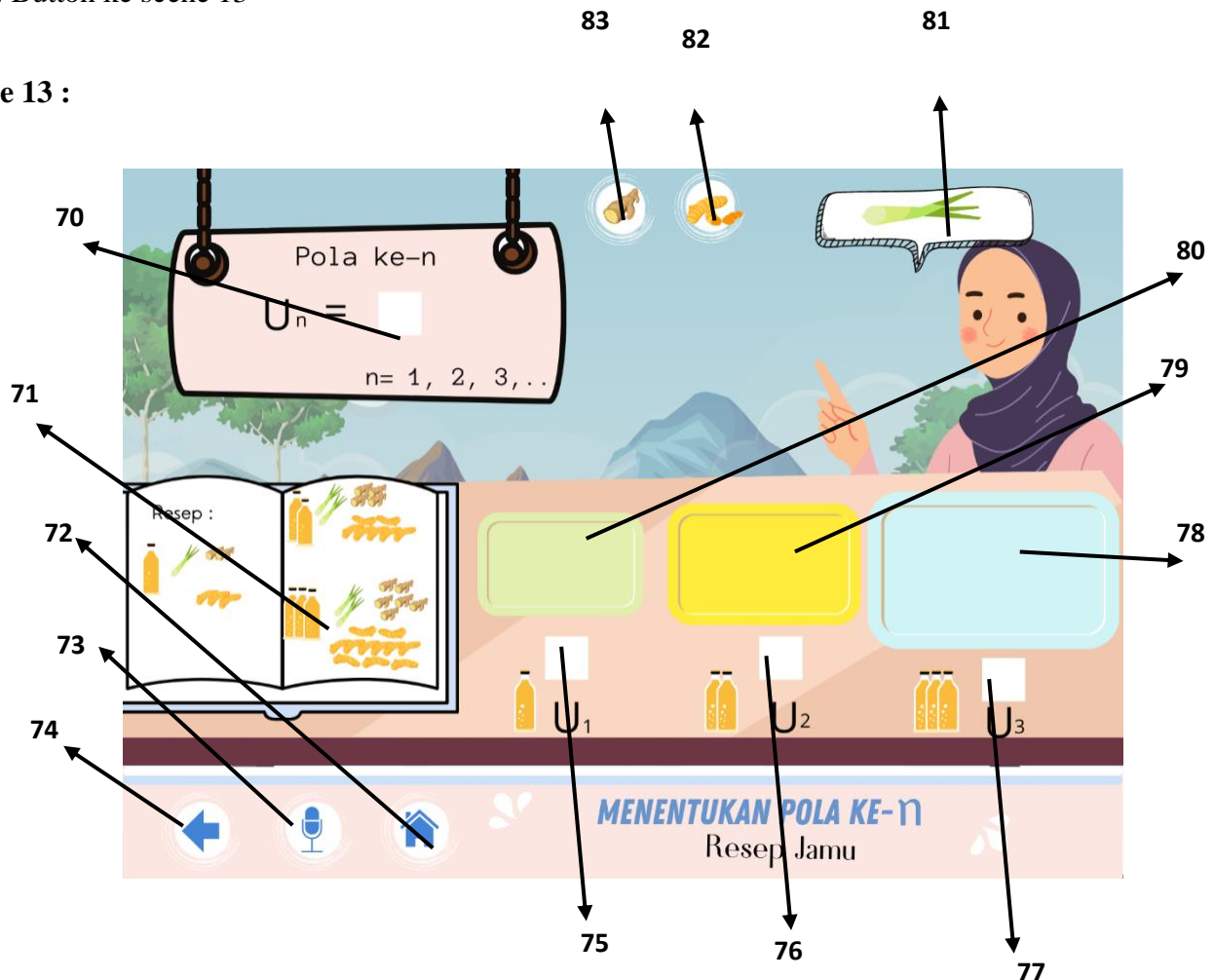
66 : Button ke scene home

67 : Button on/off mic

68 : Button ke scene 12

69 : Button ke scene 13

Scene 13 :



Keterangan :

70 : persegi putih. Dapat diisi dengan variabel atau angka. Jika di klik akan muncul keyboard pada layar hp/pc.

71 : Buku resep. Siswa dapat memindahkan setiap bahan pada buku resep ke setiap nampan sesuai urutan pola.

72 : Button ke scene home

73 : Button on/off mic

74 : Button ke scene 12

75 : Persegi putih. Dapat diisi dengan variabel atau angka tertentu. Siswa harus menyesuaikan dengan banyaknya bahan pada nampan di atasnya. Apabila input siswa benar, maka persegi berhasil terisis. Apabila input siswa salah, maka akan muncul tanda silang di persegi dan siswa dapat melakukan input ulang.

76 : cara kerjanya hampir sama dengan nomor 75. Akan tetapi nomor 76 lebih mengarah pada pola ke-2.

77 : cara kerjanya samas dengan nomor 75. Akan tetapi nomor 77 lebih mengarah pada pole ke-3.

78 : nampan biru. Siswa harus memindahkan bahan yang diminta untuk tiga botol jamu ke nampan biru. Apabila peletakan tidak sesuai, maka secara otomatis bahan tersebut gagal dipindahkan dan tetap berada di buku resep.

79 : nampan kuning. Siswa harus memindahkan bahan yang diminta untuk dua botol jamu ke nampan kuning. Apabila peletakan tidak sesuai, maka secara otomatis bahan tersebut gagal dipindahkan dan tetap berada di buku resep.

80 : nampan hijau. Siswa harus memindahkan bahan yang diminta untuk dua botol jamu ke nampan hijau. Apabila peletakan tidak sesuai, maka secara otomatis bahan tersebut gagal dipindahkan dan tetap berada di buku resep.

81 : menunjukkan bahan jamu tertentu yang ingin dicari pola ke-n nya.

82 : Button ke scene 15

83 : Button ke scene 14

Scene 14 :



Keterangan :

84 : Button ke scene 15

85 : Button ke scene 13

Catatan : Button lain memiliki cara kerja yang sama seperti pada scene 13

Scene 15 :



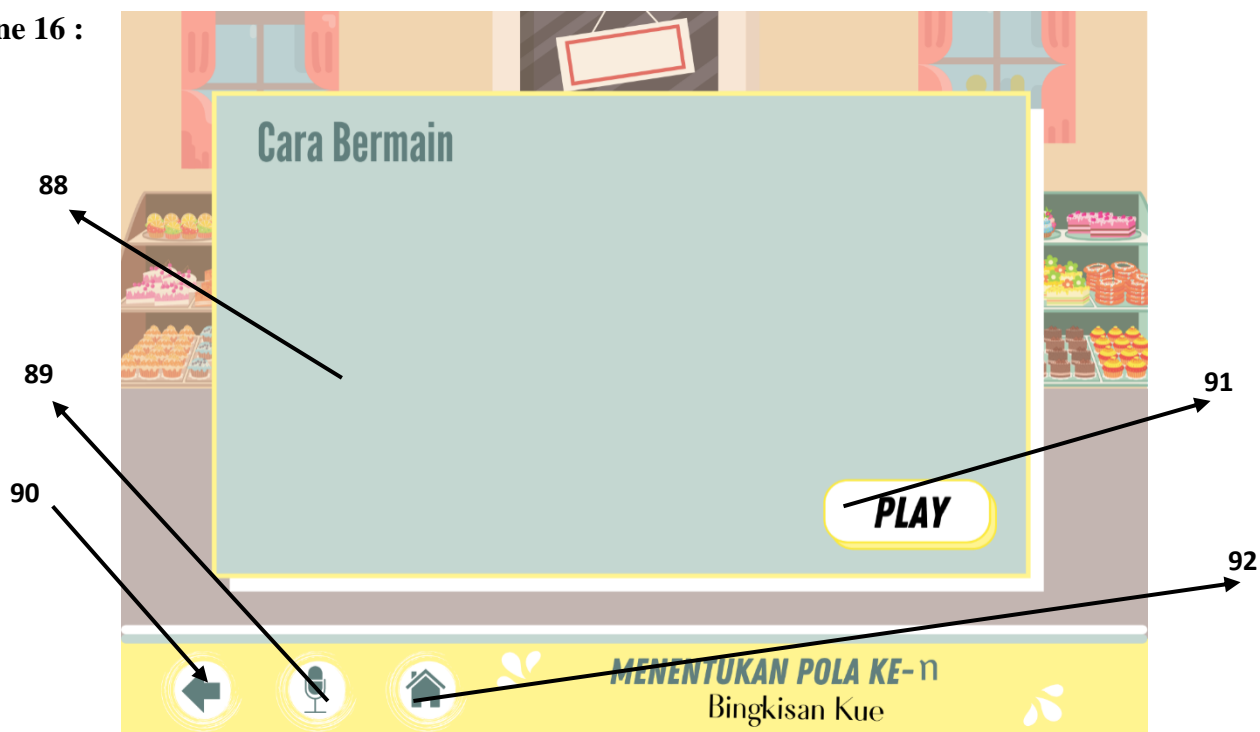
Keterangan :

86 : Button ke scene 13

87 : Button ke scene 14

Catatan : Button lain memiliki cara kerja yang sama seperti pada scene 13

Scene 16 :



Keterangan :

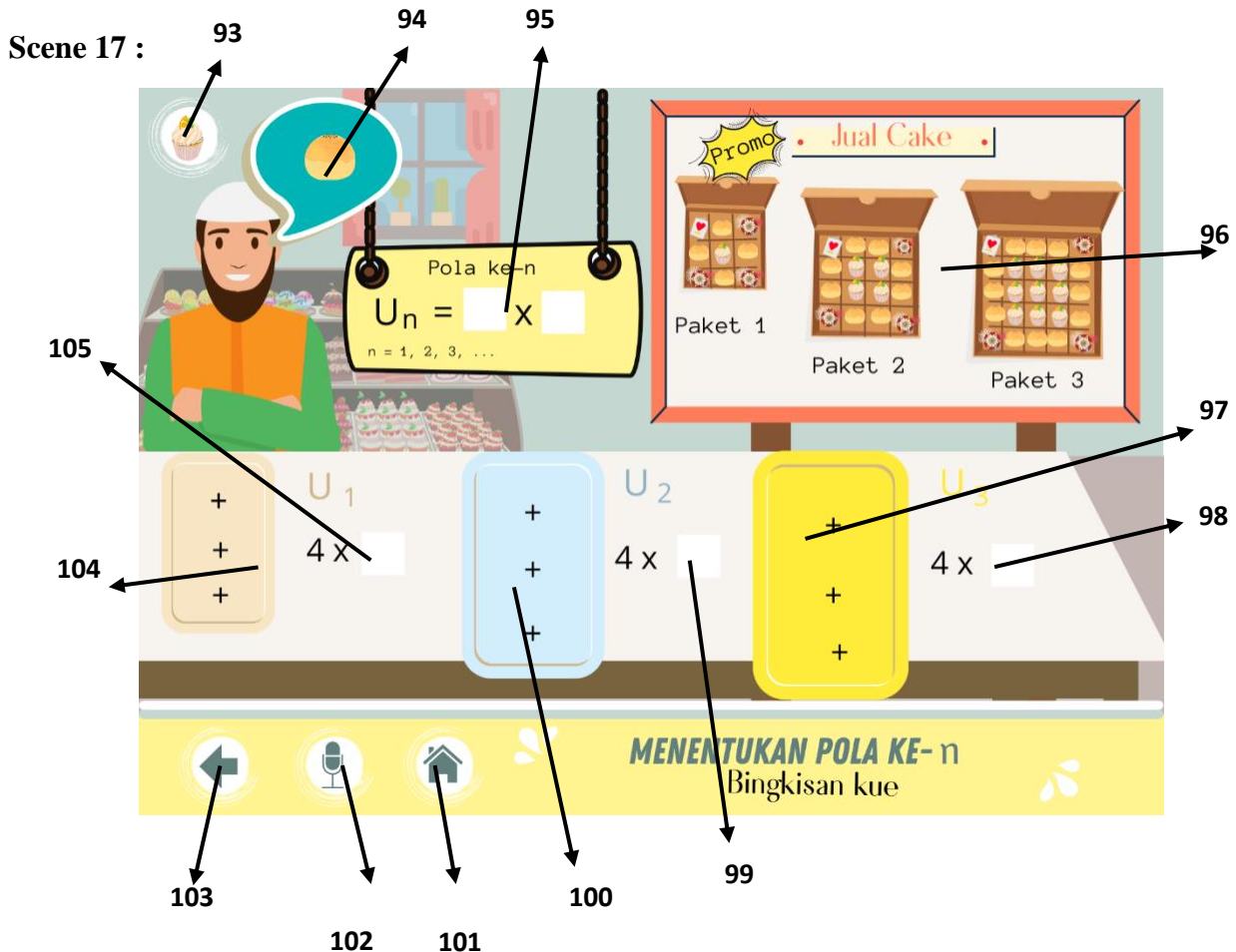
88 : Berisi penjelasan mengenai cara bermain dang kegunaan setiap tools di scene berikutnya.

89 : Button on/off mic

90 : Button ke scene 10

91 : Button ke scene 17

92 : Button ke scene home



Keterangan :

93 : Button ke scene 18

94 : Muncul petunjuk jenis kue yang dicari pola ke-n nya

95 : bagian persegi putih diisi variabel atau bilangan untuk menentukan pola ke-n

96 : papan promo. Berisikan paket 1, 2, dan 3. Yang setiap komponennya dapat dipindahkan ke komponen yang sesuai.

97 : nampan kuning. Tempat untuk meletakkan komponen dari paket 3. Apabila peletakan komponen tidak sesuai, maka komponen secara otomatis kembali ke tempat semula.

98 : persegi putih. Tempat input bilangan sesuai dengan nampan kuning. Apabila input sesuai maka muncul angka dalam persegi. Apabila input tidak sesuai, maka pada persegi muncul silang. Kemudian siswa dapat input ulang.

99 : cara kerja sama seperti nomor 98. Tetapi lebih mengarah pada paket 2 atau nampan biru.

100 : nampan biru. Tempat untuk meletakkan komponen dari paket 2. Apabila peletakan komponen tidak sesuai, maka komponen secara otomatis kembali ke tempat semula

101 : Button ke scene home

102 : Button on/off mic

103 : Button ke scene 16

104 : nampan coklat. Tempat untuk meletakkan komponen dari paket 1. Apabila peletakan komponen tidak sesuai, maka komponen secara otomatis kembali ke tempat semula.

105 : persegi putih. Tempat input bilangan sesuai dengan nampan coklat. Cara kerja seperti nomor 99

Scene 18 :

106



Keterangan :

106 : Button ke scene 17

Catatan : Button lain memiliki cara kerja yang sama seperti pada scene 17

Scene 19 :

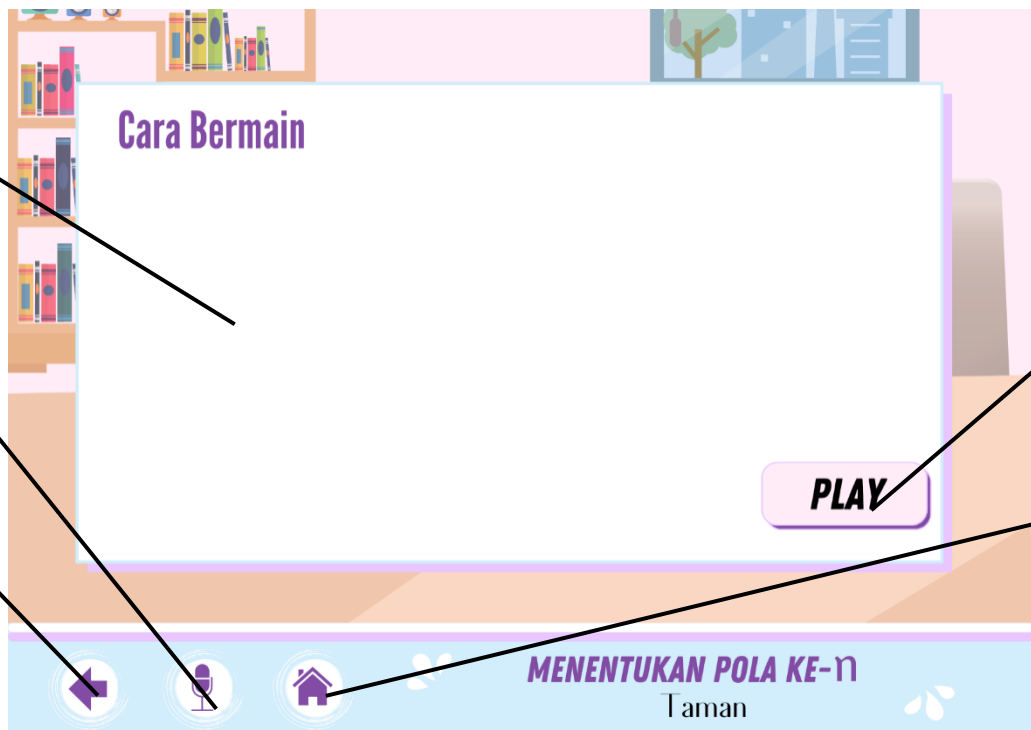
107

108

109

110

111



Keterangan :

107 : Berisi penjelasan mengenai cara bermain dan kegunaan setiap tools di scene berikutnya.

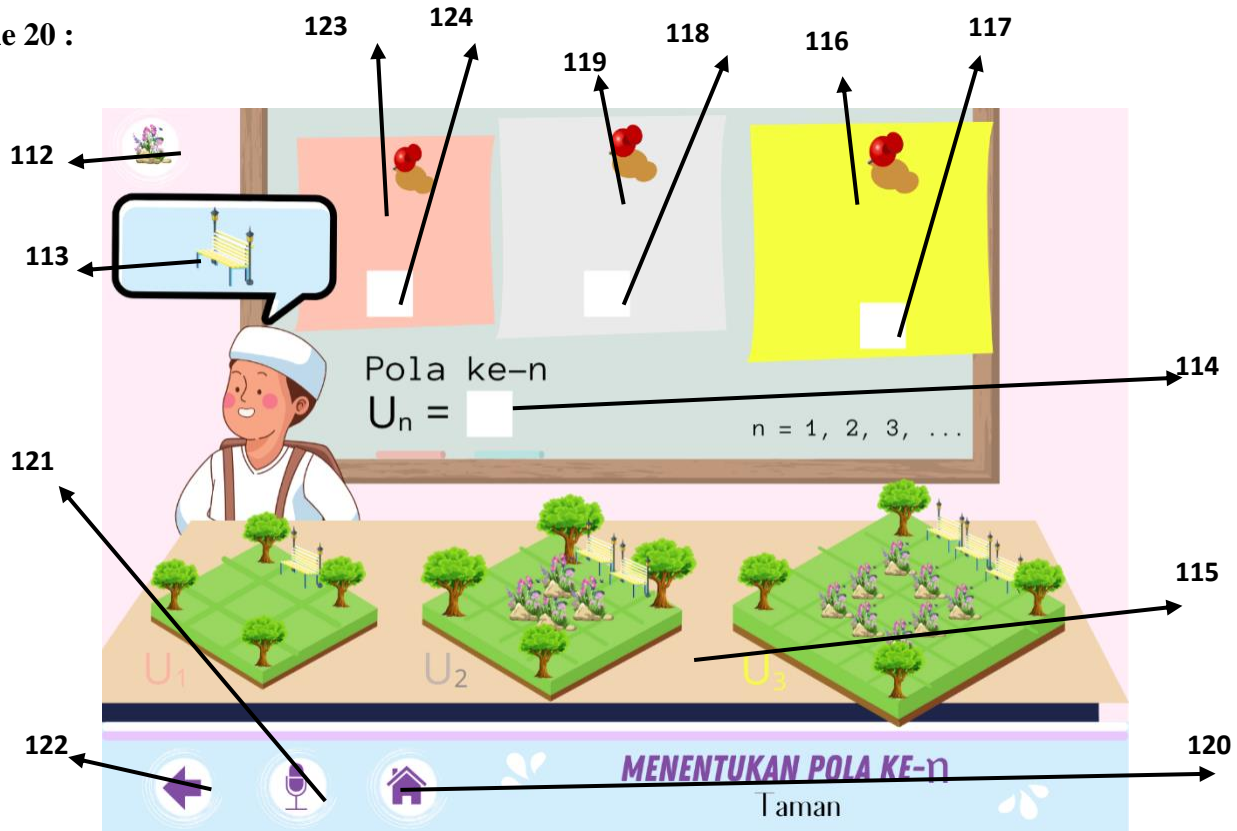
108 : Button on/off mic

109 : Button ke scene 10

110 : Button ke scene 20

111 : Button ke scene home

Scene 20 :



Keterangan :

112 : Button ke scene 21

113 : Muncul petunjuk jenis komponen yang dicari pola ke-n nya

114 : bagian persegi putih diisi variabel atau bilangan untuk menentukan pola ke-n

115 : meja promo. Berisikan ukuran 1, 2, dan 3. Yang setiap komponennya dapat dipindahkan ke kertas yang sesuai.

116: kertas kuning. Tempat untuk meletakkan komponen dari paket 3. Apabila peletakkan komponen tidak sesuai, maka komponen secara otomatis kembali ke tempat semula.

117 : persegi putih. Tempat input bilangan sesuai dengan kertas kuning. Apabila input sesuai maka muncul angka dalam persegi. Apabila input tidak sesuai, maka pada persegi muncul silang. Kemudian siswa dapat input ulang.

118 : cara kerja sama seperti nomor 117. Tetapi lebih mengarah pada ukuran 2 atau kertas biru.

119 : kertas biru. Tempat untuk meletakkan komponen dari ukuran 2. Apabila peletakkan komponen tidak sesuai, maka komponen secara otomatis kembali ke tempat semula

120 : Button ke scene home

121 : Button on/off mic

122 : Button ke scene 16

123: kertas pink. Tempat untuk meletakkan komponen dari ukuran 1. Apabila peletakkan komponen tidak sesuai, maka komponen secara otomatis kembali ke tempat semula.

124 : persegi putih. Tempat input bilangan sesuai dengan kertas pink. Cara kerja seperti nomor 117

Scene 21 :

125



Keterangan :

125 : Button ke scene 20

Catatan : Button lain memiliki cara kerja yang sama seperti pada scene 20