

Chalifa Chazar

Konsep Struktur Navigasi dan Flowchart

Multimedia Interaktif

chalifa.id

Next

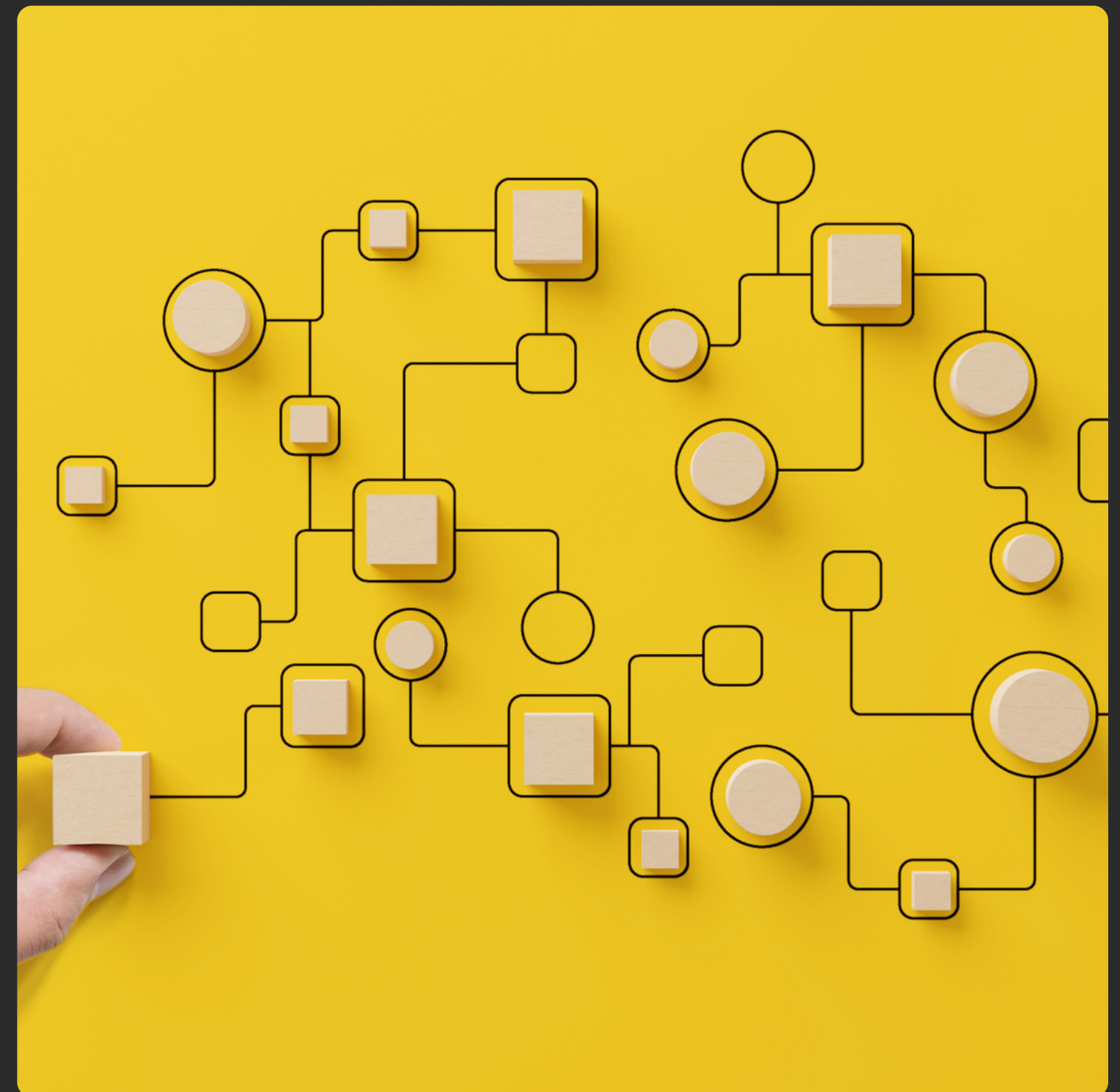


Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari suatu program (navigasi) yang merupakan perancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen dalam aplikasi multimedia interaktif.

Ciri khas dari multimedia interaktif adalah mempunyai beberapa navigasi menggunakan GUI (Graphical User Interface), baik berupa icon, button, pop-up menu, scroll bar, dan lainnya, yang dapat dioperasikan oleh pengguna sebagai sarana untuk menjelajah berbagai jendela informasi dengan bantuan hyperlink.

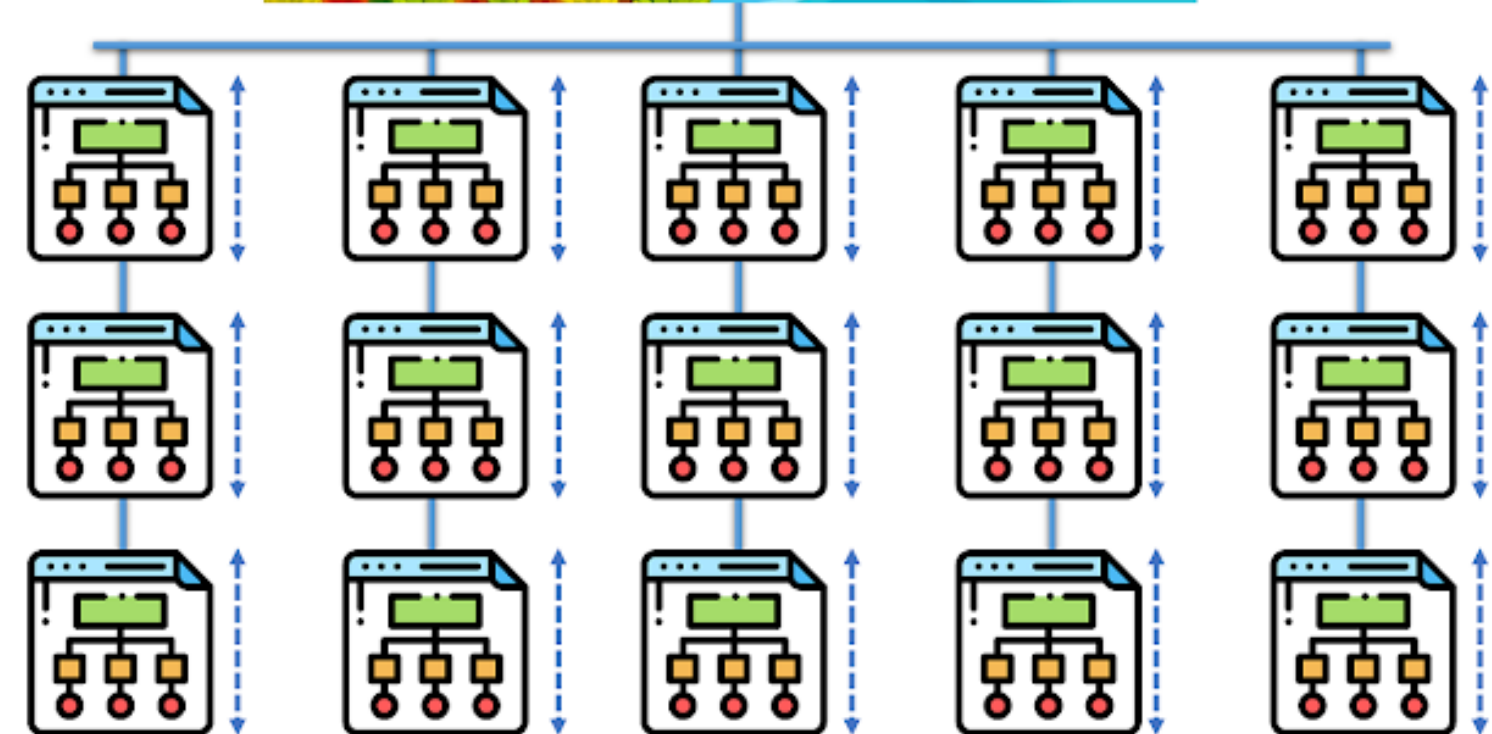
Next



Ciri-Ciri

Struktur navigasi hierarchial, pengguna mempunyai pilihan terhadap topik yang dapat menjadi subtopik

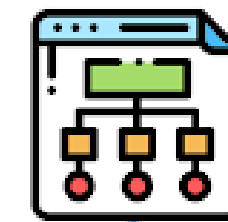
Pengguna memiliki pilihan, tetapi topik-topik dapat dibagi menjadi subtopik yang lebih spesifik



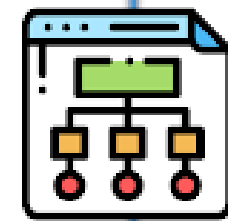
Ciri-Ciri

Multimedia interaktif dengan struktur navigasi hanya mempunyai satu rangkaian cerita berurut

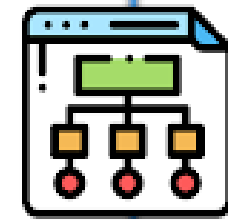
Tampilan yang dapat ditampilkan yakni satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya



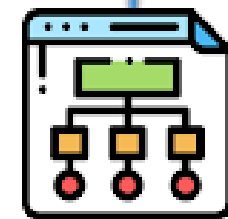
Slide 1



Slide 2



Slide 3

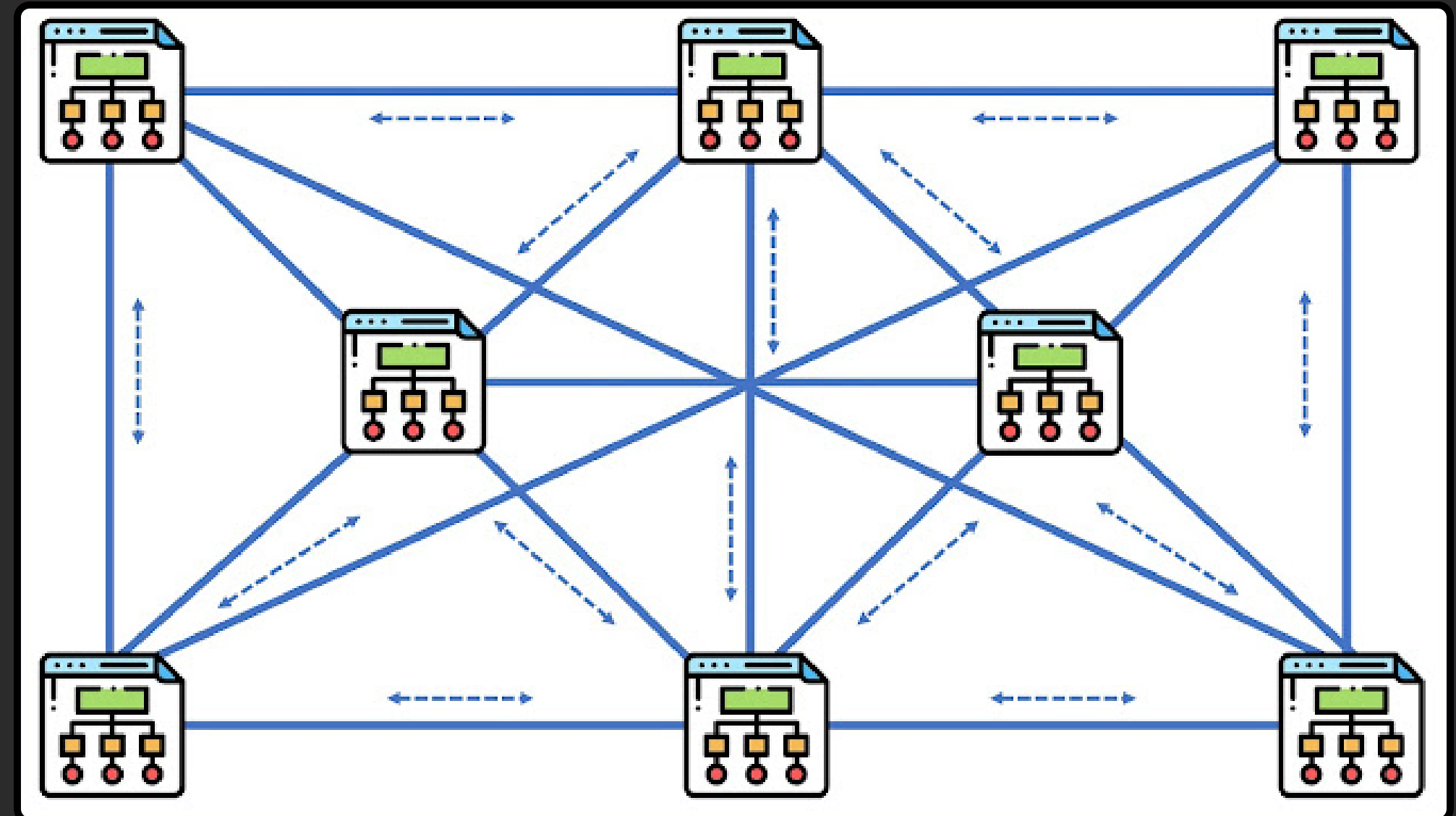


Slide dst

Ciri-Ciri

Multimedia non-linier, memungkinkan pengguna untuk bebas bergerak melihat isi materi dengan cara berinteraksi

Tidak ada hierarchy yang dipaksakan, pengguna dapat dengan leluasa memilih materi mana pun yang ditampilkan

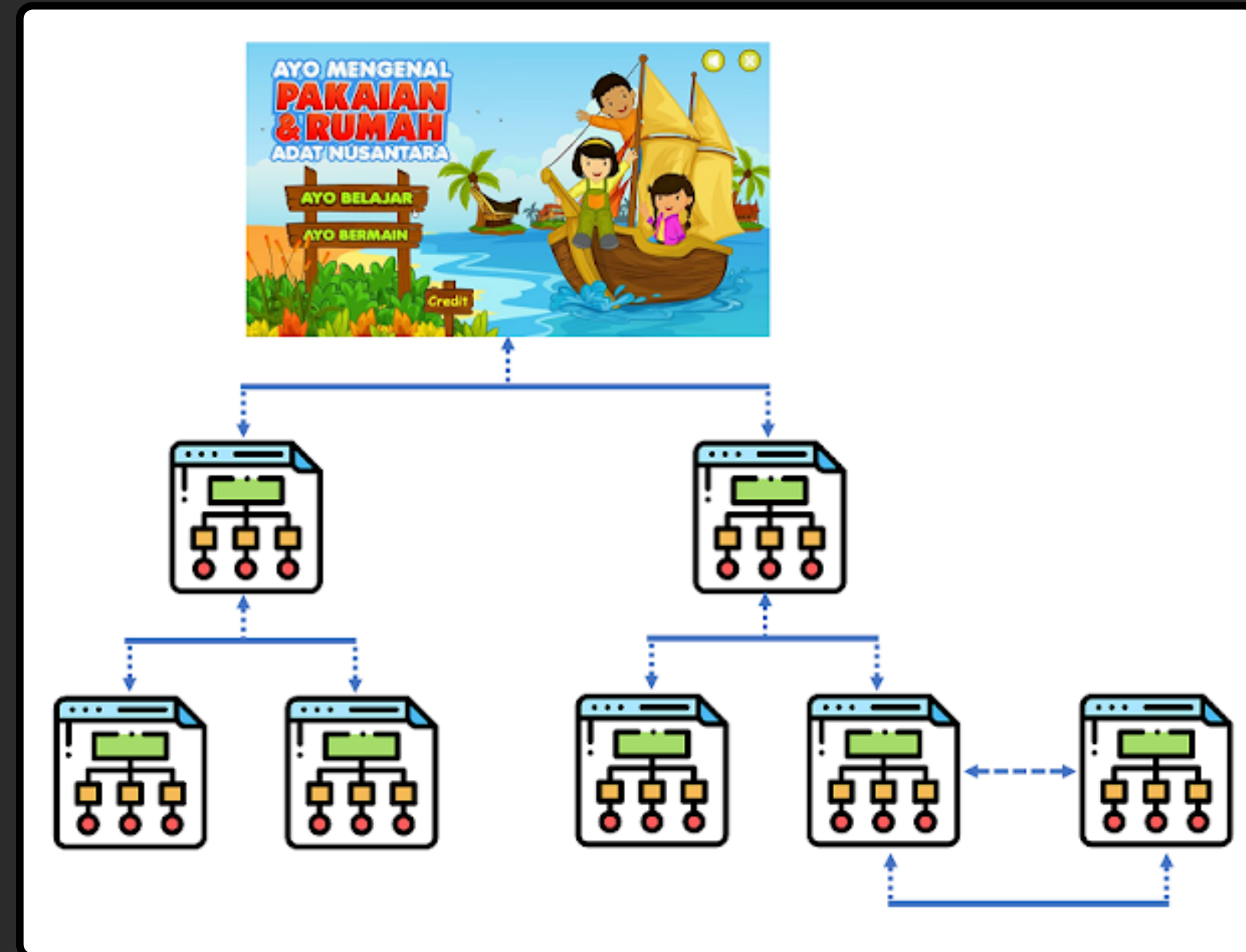


Ciri-Ciri

Struktur navigasi composite (campuran) merupakan struktur gabungan dari ketiga struktur sebelumnya

Struktur ini disebut juga struktur navigasi bebas

Kelebihan menggunakan struktur navigasi ini adalah suatu aplikasi mampu memberikan keterkaitan informasinya lebih baik



- Flowchart adalah desain model alur berpikir isi program/aplikasi.
- Tujuan flowchart adalah mendapatkan suatu alur kerja yang komunikatif, mengetahui suatu alur dan jalur proses kerja yang dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti oleh pengguna secara menyeluruh dan bermakna.

Tujuan Flowchat

1

Menggambarkan urutan operasi suatu program

2

Memfasilitasi komunikasi antar pembuat program dengan orang bisnis

3

Membantu dalam pemahaman logika yang kompleks

4

Membantu menjelaskan program kepada orang lain

5

Membantu dalam penulisan atau implementasi program

6

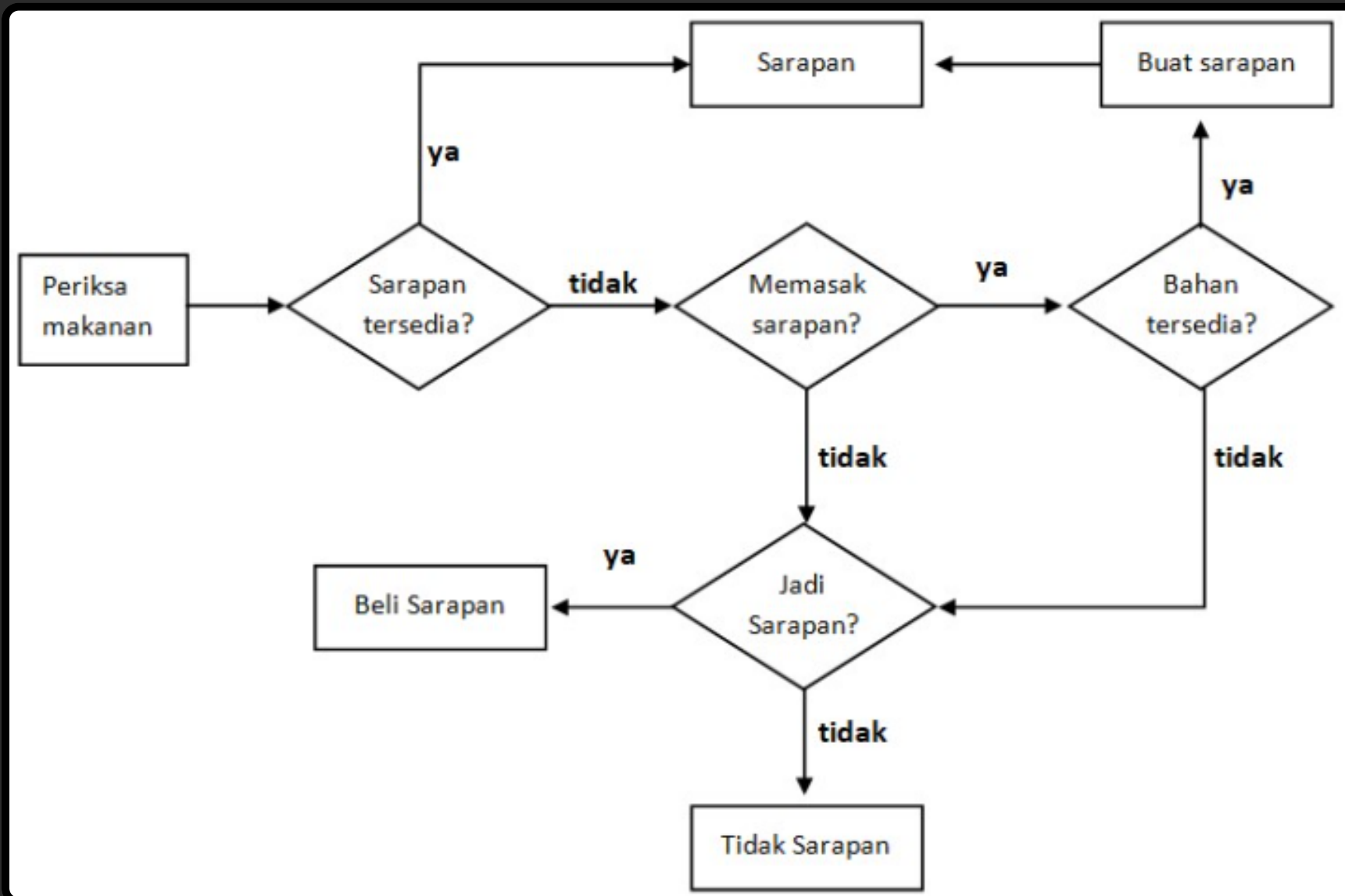
Merupakan dokumentasi program yang kompleks

Bentuk	Nama	Keterangan
	Garis atau tanda panah	Menunjukkan urutan proses. Tanda panah digunakan untuk aliran yang tidak standar yaitu aliran yang bukan aliran dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan.
	Terminal	Menunjukkan awal atau akhir dari program atau sub-proses. Biasanya berisi kata "Mulai" atau "Selesai". Atau istilah lain yang menunjukkan dimulainya atau diakhirinya proses.
	Proses	Mewakili sebuah operasi yang akan merubah nilai, bentuk, atau lokasi dari data.
	Keputusan	Menunjukkan operasi kondisional yang menentukan satu dari dua jalur yang akan dipakai program. Operasi ini biasanya adalah pertanyaan "ya/tidak" atau "benar/tidak".
	Input/Output	Menunjukkan proses peng-input-an dan peng-output-an data, contohnya untuk memasukkan atau menampilkan data.
	Anotasi (komentar)	Mengindikasikan informasi tambahan tentang suatu langkah di dalam program. Digambarkan dengan sebuah segi empat terbuka dengan garis utuh atau garis putus-putus yang menghubungkannya dengan simbol tertentu di flowchart.
	Predefined process	Predefined process (proses yang sudah ditentukan sebelumnya) menunjukkan proses yang sudah didefinisikan di tempat lain.
	On-page Connector	On-page Connector (konektor di dalam satu halaman) adalah sepasang konektor berlabel yang digunakan untuk menggantikan garis yang panjang atau yang membingungkan. Digambarkan dengan lingkaran kecil dengan sebuah huruf di dalamnya.
	Off-page Connector	Off-page Connector (konektor di luar halaman) adalah konektor berlabel yang digunakan ketika targetnya berada di halaman lain.

Bentuk	Nama	Keterangan
	File data atau basis data	Data yang diwakili oleh silinder (disk drive).
	Dokumen (tunggal)	Dokumen tunggal.
	Dokumen (lebih dari satu)	Dokumen yang jumlahnya lebih dari satu.
	Operasi Manual	Menunjukkan suatu operasi atau penyesuaian proses yang hanya bisa dilakukan secara manual.
	Input Manual	Input manual
	Persiapan atau Inisialisasi	Awalnya digunakan untuk langkah-langkah seperti menyiapkan saklar atau menginisialisasi sebuah routine (serangkaian kode yang digunakan berkali-kali dalam sebuah program).

Contoh: Flowchart sarapan

10



Contoh: Flowchart Login

10

Backend System Login

Email Address*

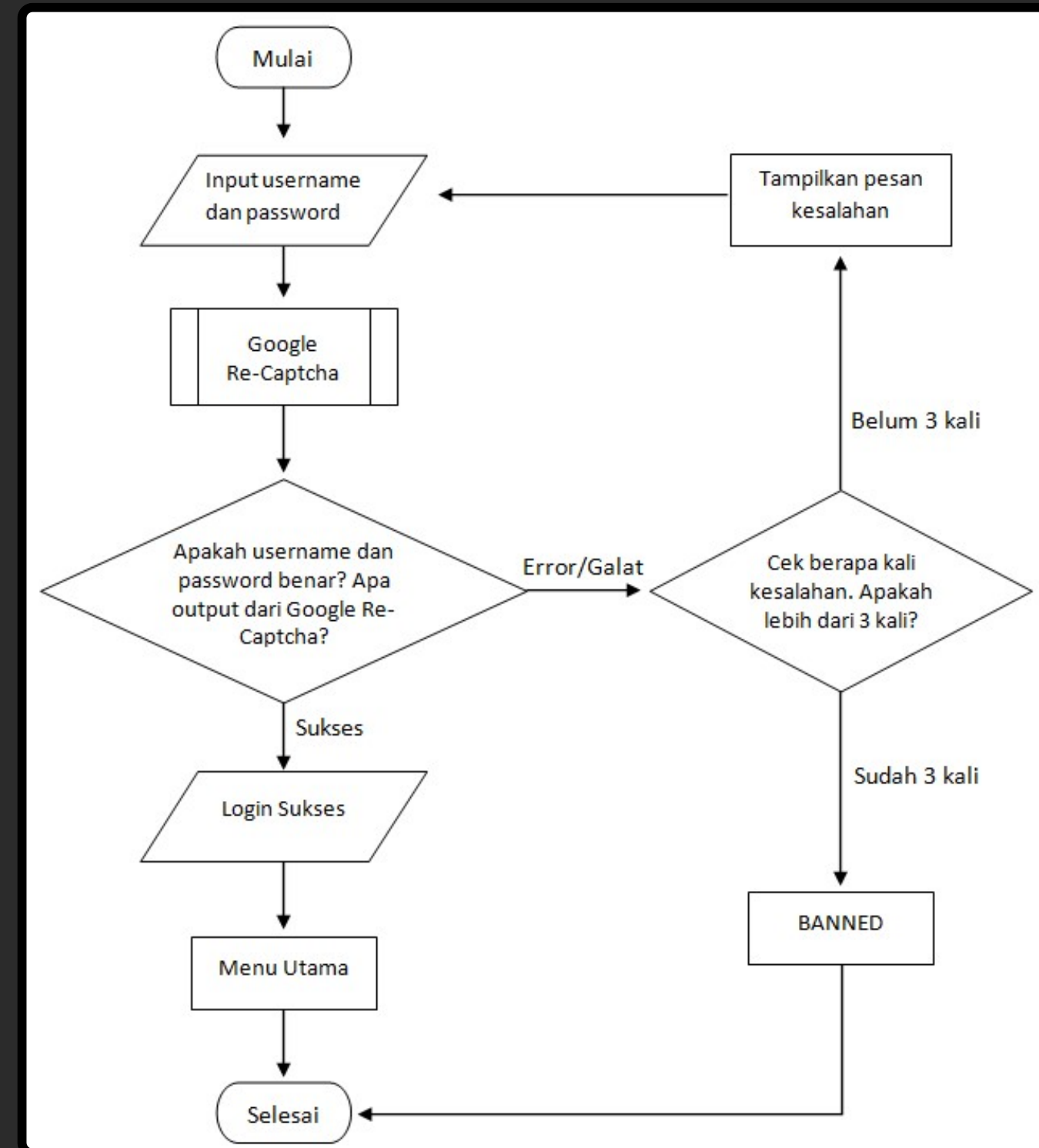
Password*

☐ I'm not a robot 

[Privacy - Terms](#)

Log in

[Forgot Password](#)



Chalifa Chazar

Thank You

chalifa.id

End Slide