

Lampiran A Soal Observasi

Nama :

Nomor Telepon :

Dikarenakan kedepannya akan diadakan uji aplikasi dengan responden yang sama kami memohon kepada anda untuk mengisi nama dan no.hp dengan benar.

No.	Soal	Sangat Tidak Mengerti (1)	Tidak Mengerti (2)	Mengerti (3)	Sangat Mengerti (4)
1.	Pengertian komputer				
2.	Mengetahui pengertian dan fungsi Processor				
3.	Mengetahui letak dan cara memasang Processor				
4.	Mengetahui pengertian dan fungsi Motherboard				
5.	Mengetahui letak dan cara memasang Motherboard				
6.	Mengetahui komponen yang terdapa pada CPU				
7.	Mengetahui pengertian dan fungsi PSU				
8.	Soal nomor delapan dimohon untuk memilih tidak mengerti				
9.	Mengetahui letak dan cara memasang PSU				
10.	Mengetahui pengertian dan fungsi RAM				
11.	Mengetahui letak dan cara memasang RAM				
12.	Mengetahui pengertian dan fungsi VGA				
13.	Mengetahui letak dan cara memasang VGA				
14.	Mengetahui pengertian dan fungsi Casing				
15.	Mengetahui yang dipasang pada Casing				
16.	Mengetahui pengertian dan fungsi Hardisk				
17.	Mengetahui letak dan cara memasang Hardsik				
18.	Pada soal ini anda dimohon untuk memilih kolom mengerti				
19.	Mengetahui pengertian dan fungsi semua Kabel pada CPU				
20.	Mengetahui Letak dan cara memasang semua Kabel pada CPU				
21.	Mengetahui pengertian dan fungsi Heatsink				
22.	Mengetahui Letak dan cara memasang Heatsink				

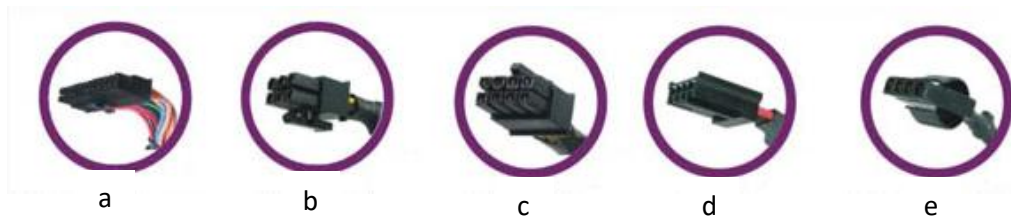
Lampiran B Soal Pre-Tes

Petunjuk Mengerjakan Soal

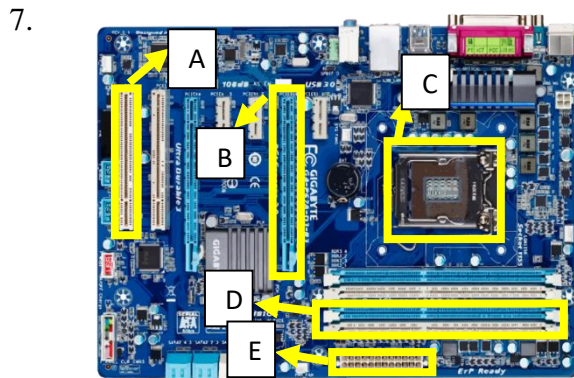
Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar.

Selamat Mengerjakan

1. Yang tidak termasuk Hardware komputer adalah?
 - a. RAM
 - b. Casing
 - c. SATA
 - d. PSU
 - e. VGA
2. Otak sentral dari sebuah komputer adalah
 - a. PSU
 - b. RAM
 - c. Processor
 - d. VGA
 - e. Hardisk
3. Perangkat komputer yang tidak terpasang pada Motherboard adalah?
 - a. Casing
 - b. RAM
 - c. Heatsink
 - d. VGA
 - e. Processor
4. Konektor untuk memberi daya listrik ke Motherboard kita menggunakan...

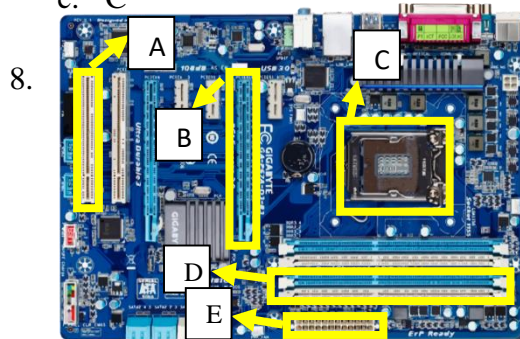


5. Perhatikan kegiatan memasang RAM berikut!
 1. Membuka kunci socket RAM
 2. Membuka baut socket RAM
 3. Memposisikan RAM sesuai socket RAM
 4. Memasang dan menekan RAM hingga kunci socket menutup sendiri
 5. Mengunci baut socket RAM
 Dari kegiatan diatas susunan kegiatan memasang RAM yang benar adalah?
 - a. 1-2-3-4-5
 - b. 2-3-4-5
 - c. 1-3-4
 - d. 1-2-4-5
 - e. 2-4-5
6. Sebelum memasang Heatsink kita disarankan untuk?
 - a. Membuka baut Heatsink
 - b. Memasang kabel Hetsink pada colokan yang tersedia
 - c. Mengolesi atas processor dengan Thermal Paste
 - d. Menutup baut Heatsink
 - e. Menekan kaki Heatsink



Dari gambar Motherboard diatas yang menunjukkan tempat untuk memasang RAM ditunjukkan pada huruf?

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D
- e. E



Yang ditunjukkan oleh huruf E adalah tempat untuk memasangkan?

- a. RAM
- b. VGA
- c. Processor
- d. Heatsink
- e. Konektor 24pin



Gambar disamping berfungsi untuk menghubungkan?

- a. PSU
- b. RAM
- c. VGA
- d. Hardisk
- e. Processor

10. Yang berfungsi memberi tegangan untuk VGA adalah?



- a
- b
- c
- d
- e

Lampiran C Soal Post-Test

Petunjuk Mengerjakan Soal

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar.

Selamat Mengerjakan

1. Yang dibutuhkan komputer untuk mencukupi kebutuhan suplai daya listrik adalah?
 - a. RAM
 - b. Casing
 - c. PS2
 - d. PSU
 - e. USB

2. Tempat pemasangan komponen internal sebuah komputer adalah?
 - a. PSU
 - b. RAM
 - c. Processor
 - d. Motherboard
 - e. Hardisk

3. Konektor 20/24 pin berfungsi untuk?
 - a. Menghubungkan PSU dengan VGA
 - b. Memberi daya listrik untuk Motherboard
 - c. Memberi daya listrik untuk processor
 - d. Memberikan daya tambahan pada komputer
 - e. Memberikan tegangan untuk RAM

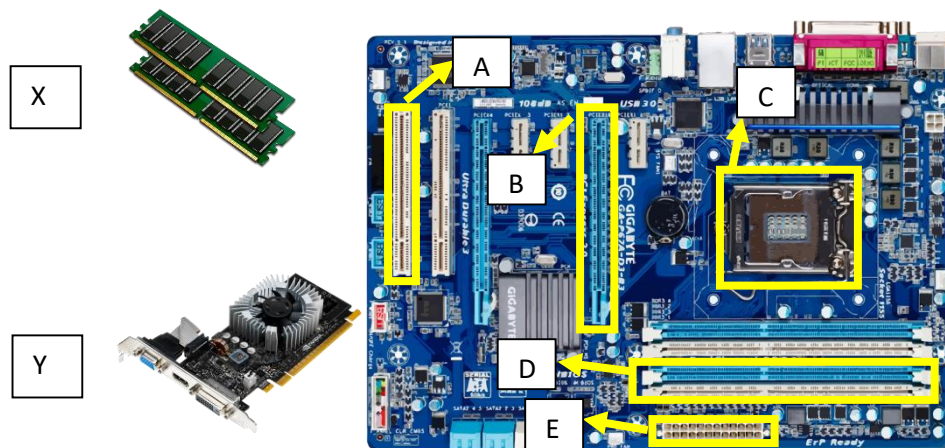
4. Konektor untuk memberi daya tambahan pada Processor kita menggunakan...




5. Perhatikan kegiatan memasang VGA berikut!
 1. Membuka kunci socket VGA
 2. Membuka baut socket VGA
 3. Memosisikan VGA sesuai socket VGA
 4. Memasang dan menekan VGA hingga kuci socket menutup sendiri
 5. Mengunci baut socket VGA
 Dari kegiatan diatas susunan kegiatan memasang VGA yang benas adalah?
 - a. 1-2-3-4-5
 - b. 2-3-4-5
 - c. 1-3-4
 - d. 1-2-4-5
 - e. 2-4-5

6. Yang dilakukan agar tidak terbalik saat memasang Processor adalah?
- Asal mencoba memasang processor
 - Semua posisi adalah sama sehingga tidak perlu takut terbalik
 - Menyamakan arah segitiga di processor dengan motherboard
 - Searah dengan posisi RAM
 - Menyesuaikan dengan posisi VGA

Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal nomor 7 dan 8



7. Komponen X seharusnya dipasang pada huruf?
- A
 - B
 - C
 - D
 - E
8. Komponen Y seharusnya dipasang pada huruf?
- A
 - B
 - C
 - D
 - E
9.  Gambar disamping berfungsi untuk menghubungkan?
- PSU ke PSU
 - PSU ke RAM
 - PSU ke Motherboard
 - PSU ke Hardisk
 - PSU ke Processor

10. Yang berfungsi memberi tegangan untuk Motherboard adalah?



a

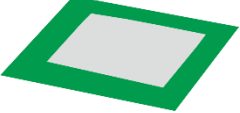
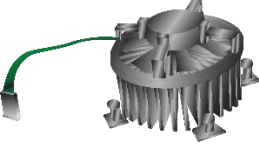
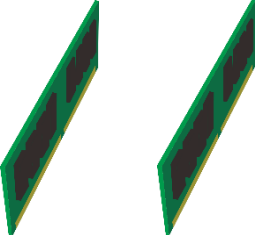


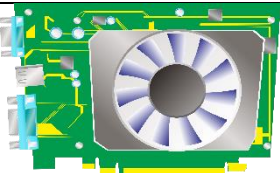


b

c

d

e

Lampiran D Gambar Komponen Aplikasi

No.	Gambar	Nama	Fungsi
1		Processor	Komponen yang akan di pasang
2		Heatsink	Komponen yang akan dipasang
3		RAM	Komponen yang akan dipasang
4		Motherboard	Komponen yang akan dipasang
5		Hardisk	Komponen yang akan dipasang
6		VGA	Komponen yang akan dipasang
7		Mur	Komponen yang akan dipasang
8		PSU	Komponen yang akan dipasang

No.	Gambar	Nama	Fungsi
9		Kabel	Kabel yang akan dipasang
10		btncaramerakit	Tombol untuk menu cara merakit
11		btnmateri	Tombol untuk menu materi
12		btnsimulasi	Tombol untuk menu simulasi
13		btnback	Tombol kembali
14		btnforward	Tombol selanjutnya
9		Home	Tombol ke home
10		Exit	Tombol Exit
12		Pengaturan	Tombol Pengaturan

Lampiran E Dokumentasi



Lampiran F Source Code

Source Code Menu Utama

```

stop();
import flash.events.KeyboardEvent;
materi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_materi);
caramerakit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_caramerakit);
simulasi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_simulasi);
function ke_materi(event:MouseEvent):void{
    gotoAndStop("materi_frame");
}
function ke_simulasi(event:MouseEvent):void{
    gotoAndStop("simulasi_frame");
}
function ke_caramerakit(event:MouseEvent):void{
    gotoAndStop("caramerakit_frame");
}

```

Source Code Menu Simulasi

```

stop();
import flash.events.MouseEvent;
import flash.display.MovieClip;
import flash.geom.Rectangle;

pesan_salah.visible=false;
btn_pesansalah.visible=false;
hit1.visible=false;
var strp:String = "Pindahkan Processor ke tempat yang tersedia pada
motherboard.";
var arrp:Array=strp.split("");
var myTimerp:Timer = new Timer(25);
myTimerp.addEventListener(TimerEvent.TIMER, onTickp);

function onTickp (e:TimerEvent):void{
    if(arrp.length >0){
        txtproc.appendText(arrp.shift());
    }
}
myTimerp.start();

var awal_x: Number = proc.x;
var awal_y: Number = proc.y;

```

```

tempat_proc.visible=false;
//var rectangle: Rectangle = new Rectangle(10, 10, 450, 370);

proc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pencet_mouse);
proc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lepas_mouse);
var rectangle:Rectangle = new Rectangle(281,76,844,503);

function pencet_mouse(e: MouseEvent): void {
    proc.startDrag();
    tempat_proc.visible=true;
    hit1.visible=true;
}
function lepas_mouse(e: MouseEvent): void {
    proc.stopDrag();
    var jarak = Math.sqrt((proc.x - tempat_proc.x) * (proc.x - tempat_proc.x)
+ (proc.y - tempat_proc.y) * (proc.y - tempat_proc.y));
    if(jarak < 40) {
        gotoAndStop(3);
        proc.visible=false;
    }

    else {
        proc.x = awal_x;
        proc.y = awal_y;
        tempat_proc.visible=false;
        pesan_salah.visible=true;
        btn_pesansalah.visible=true;
        hit1.visible=false;
    }
}

btn_pesansalah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, oke);
function oke(e: MouseEvent): void {
    pesan_salah.visible=false;
    btn_pesansalah.visible=false;
}

pengaturanall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_pengaturanall);
pengaturan2all.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_pengaturan2all);
exitall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_exitall);
bg1all.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_bg1all);
tohomeall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_homeall);
bg2all.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_bg2all);

function ke_bg2all(event:MouseEvent):void{
    hilangall();
}

```

```

}

function ke_bg1all(event:MouseEvent):void{
    hilangall();
}

function ke_exitall(event:MouseEvent):void{
    MovieClip(parent).notif2.visible=true;
}

function ke_pengaturanall(event: MouseEvent): void {
    munculall();
}

function ke_pengaturan2all(event:MouseEvent):void{
    hilangall();
}

function munculall():void{
    pengaturanall.visible=false;
    MovieClip(parent).notif2.visible=false;
    bg1all.x=0;
    bg1all.y=0;
    bg2all.x=0;
    bg2all.y=605,15;
    playmusikall.x=157;
    playmusikall.y=714,95;
    stopmusikall.x=242;
    stopmusikall.y=714,35;
    infoall.x=310;
    infoall.y=714,35;
    pengaturan2all.x=63;
    pengaturan2all.y=706,35;
    exitall.x=1286,1;
    exitall.y=684,15;
    MovieClip(parent).notif2.x=279,55;
    MovieClip(parent).notif2.y=400,55;
}

function hilangall():void{
    pengaturanall.visible=true;
    bg1all.x=1410;
    bg1all.y=0;
    bg2all.x=2613,15;
    bg2all.y=0;
}

```

```

playmusikall.x=2698,45;
playmusikall.y=175,65;
stopmusikall.x=2698,45;
stopmusikall.y=244,80;
infoall.x=2698,45;
infoall.y=310;
pengaturan2all.x=2697,70;
pengaturan2all.y=322,65;
exitall.x=2705;
exitall.y=684,15;
MovieClip(parent).notif2.x=1694;
MovieClip(parent).notif2.y=424,55;
}

```

```

function ke_homeall(event:MouseEvent):void{
    MovieClip(parent).gotoAndStop(2);
    pengaturanall.visible=true;
    bg1all.x=1410;
    bg1all.y=0;
    bg2all.x=2613,15;
    bg2all.y=0;
    playmusikall.x=2698,45;
    playmusikall.y=175,65;
    stopmusikall.x=2698,45;
    stopmusikall.y=244,80;
    infoall.x=2698,45;
    infoall.y=310;
    pengaturan2all.x=2697,70;
    pengaturan2all.y=322,65;
    exitall.x=2705;
    exitall.y=684,15;
    MovieClip(parent).notif2.x=1694;
    MovieClip(parent).notif2.y=424,55;
}

```

```

stopmusikall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, musikall);
playmusikall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, musikall);

```

```

function musikall(e: MouseEvent): void {
    var nmtombol: String = e.currentTarget.name;
    if (nmtombol == "stopmusikall") {
        SoundMixer.stopAll();
        //mySound.play(0, 999);
    }
    if (nmtombol == "playmusikall") {
        SoundMixer.stopAll();
    }
}

```

```
        MovieClip(parent).mySound.play(0, 999);
    }
}

infoall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_infoall);

function ke_infoall(event:MouseEvent):void{
    MovieClip(root).infosall.x=0;
    MovieClip(root).infosall.y=0;
    MovieClip(root).infosall.visible=true;
}
```