

USER MANUAL
PENGADAAN SMART KAMPUS AKMIL DAN
PERLENGKAPANNYA
T.A 2024



APLIKASI BASIC TACTICAL TRAINER

PT. Mina Karunia Semesta

**SENTRA NIAGA PURI INDAH BLOK T2/28 #203, RT.1/RW.2, South Kembangan, Kembangan,
West Jakarta City, Jakarta 11610**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
1. Akses Masuk Aplikasi Basic Tactical Trainer	4
1.1. Halaman Login.....	4
2. Cara Penggunaan Aplikasi Basic Tactical Trainer	5
2.1. Database Module	5
2.1.1. Halaman Utama	5
2.1.2. Portal.....	5
2.2. Plotting Module.....	35
2.2.1. Halaman Utama	36
2.2.2. Membuat Cara Betindak	36
2.2.3. Plotting.....	38
2.2.4. Plotting Lainnya	47
2.2.5. Manual Print	56
2.2.6. Table Kegiatan.....	56
2.2.7. Pencarian Wilayah	57
2.2.8. Kalkulasi Tempur.....	58
2.2.9. Peta Tambahan	64
2.2.10. Peta Utama.....	65
2.2.11. Konversi Koordinat	66
2.2.12. Zoom.....	67
2.2.13. Cari Lokasi.....	67
2.2.14. Setting	68
2.2.15. Dislokasi.....	68
2.2.16. Ubah Ukuran	69
2.2.17. Distance Measure.....	69
2.2.18. Change Unit.....	70
2.2.19. Area Measure	70
2.2.20. Change Unit.....	71
2.2.21. Keluar Aplikasi	71
2.2.22. Simpan Data	71
2.3. Tactical Training Module	72
2.3.1. Pergerakan Single Player	72

2.3.2.	Pergerakan Multiplayer Tfg	73
2.4.	3D Visualization Module	73

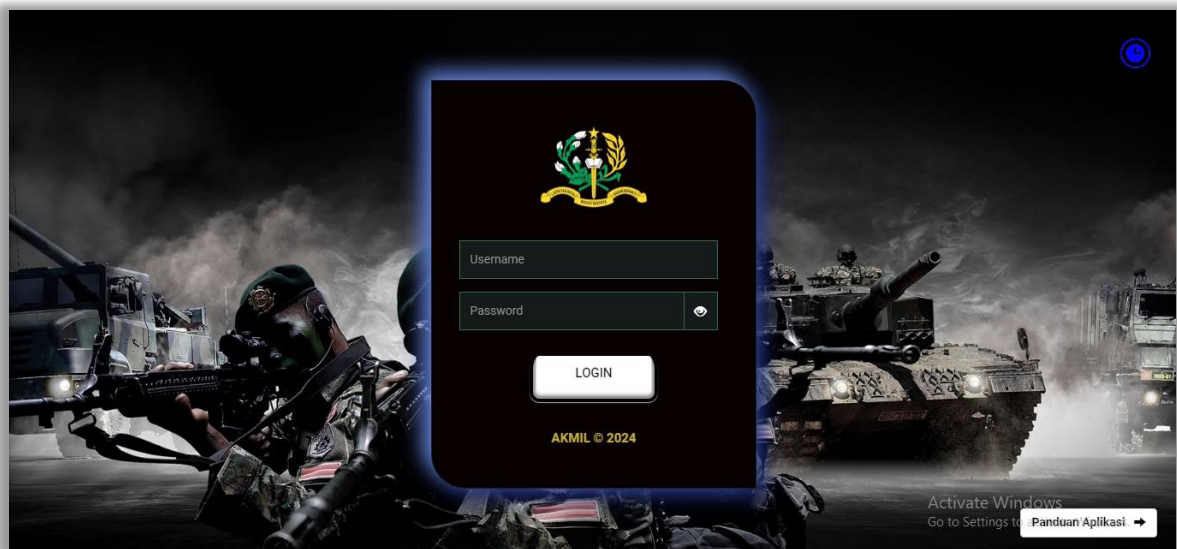
1. Akses Masuk Aplikasi Basic Tactical Trainer

Untuk memulai akses terhadap Aplikasi Basic Tactical Trainer dapat dilakukan cara sebagai berikut:

- Bukalah website melalui web browser (IE/Mozilla FireFox/Chrome/lainnya) dengan alamat url sesuai dengan yang telah diberikan.
- Kemudian akan muncul tampilan halaman login.

1.1. Halaman Login

Sebelum dapat akses ke menu berikutnya, diharapkan login terlebih dahulu menggunakan username dan password yang benar. Tampilannya adalah sebagai berikut:



2. Cara Penggunaan Aplikasi Basic Tactical Trainer

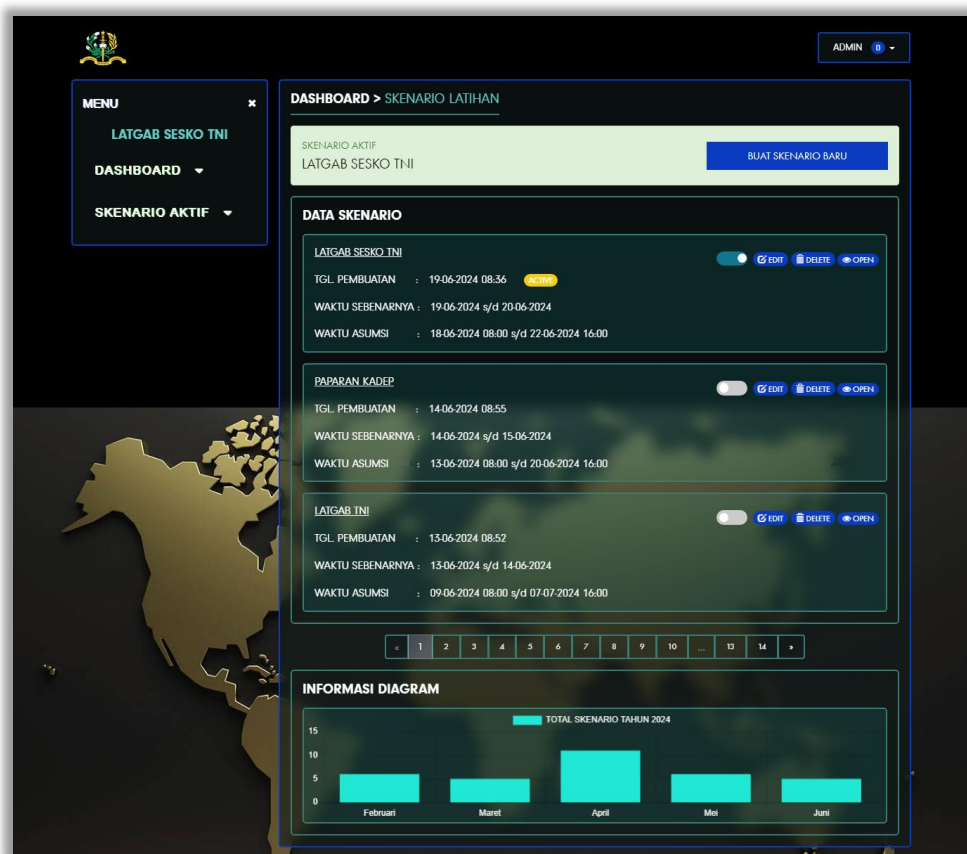
Berikut akan dijelaskan bagaimana cara penggunaan aplikasi Basic Tactical Trainer setelah melakukan login.

2.1. Database Module

Modul ini dirancang khusus untuk dapat melakukan entry data alutsista darat yang dimiliki TNI-AD, Data base ini juga dapat digunakan untuk latihan dasar taktik operasi darat dan dapat melakukan penambahan data sesuai kebutuhan pengguna.

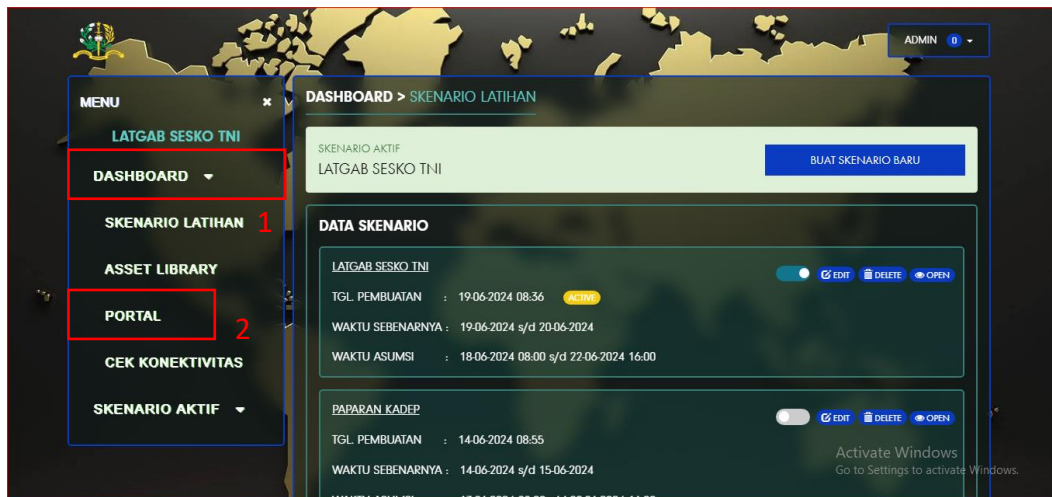
2.1.1. Halaman Utama

Setelah login akan menampilkan halaman utama aplikasi Basic Tactical Trainer dimana pada halaman utama ini pengguna dapat masuk kehalaman portal untuk dapat melakukan entry data, membuat cara bertindak (CB) dan dapat melakukan plotting.



2.1.2. Portal

Untuk dapat melakukan entry data alutsista darat yang dimiliki TNI-AD admin dapat masuk ke halaman portal dengan cara seperti berikut:



A. Halaman Utama

Pada halaman portal ini terdapat beberapa sub menu yang dapat digunakan, pada halaman portal ini digunakan untuk memasukkan data dari masing masing menu dan sub menu yang ada. Berikut Penjelasannya:



B. Data Alutsista

Pada menu data alutsista ini pengguna dapat menambahkan data dari masing masing kebutuhan menu, seperti berikut :

- **Data Alutsista Darat**

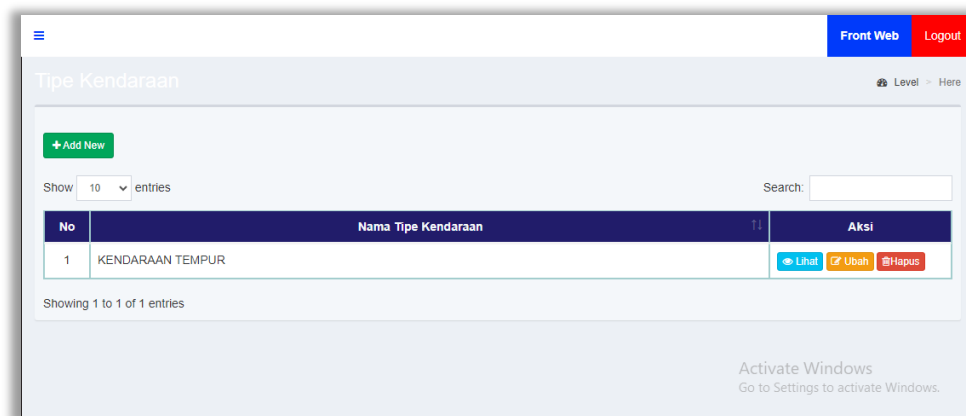
Sub menu ini digunakan untuk menambahkan data alutsista darat yang terbagi menjadi 2 sub sub menu yaitu:

- **Obyek Darat**

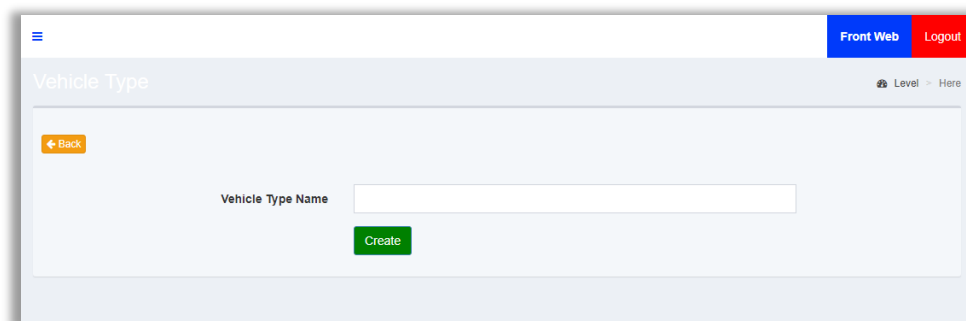
Menu ini digunakan untuk menambahkan data alutsista darat untuk obyek darat yang terbagi menjadi 2 yaitu:

- **Tipe Kendaraan**




Menu ini digunakan untuk menambahkan data tipe kendaraan untuk obyek darat yang ada pada data alutsista darat. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Darat → Obyek Darat → Tipe Kendaraan**, berikut tampilannya:



Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol **+ Add New** yang terdapat pada bagian atas table. Berikut tampilannya:

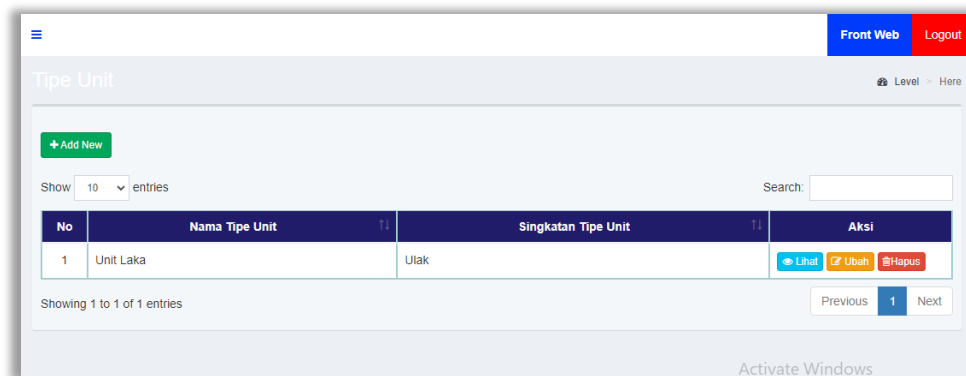



Tekan tombol **Create** untuk menyimpan data dan tekan **Back** untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

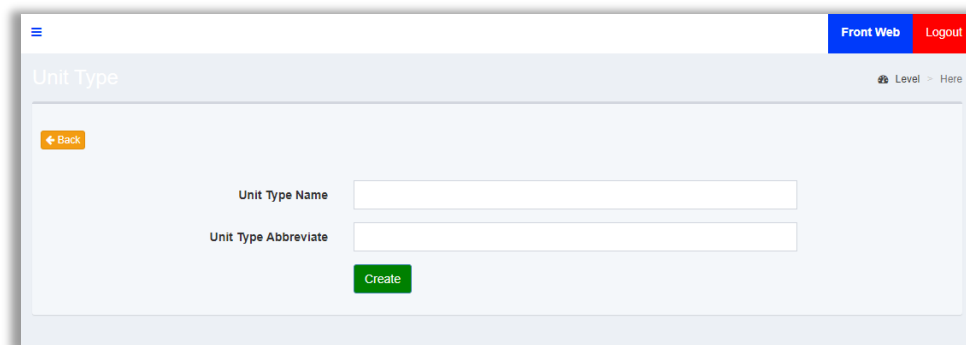
Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.



- Tipe Unit




Menu ini digunakan untuk menambahkan data tipe unit untuk obyek darat yang ada pada data alutsista darat. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Darat → Obyek Darat → Tipe Unit**, berikut tampilannya:



Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol  yang terdapat pada bagian atas table.



Tekan tombol  untuk menyimpan data dan tekan  untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

○ Kendaraan

Menu ini digunakan untuk menambahkan data kendaraan untuk data alutsista darat. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Darat** → **Kendaraan**, berikut tampilannya:

Kendaraan Level > Here

[+ Add New](#)

Show entries Search:

No	Nama Kendaraan	Nama Tipe Kendaraan	Negara	Aksi
1	2S23 Nona-SVK Self-Propelled Gun-Mortar	Kendaraan Tempur		Lihat Ubah Hapus
2	2S19 MST-A-S 152-mm Self-Propelled Howitzer	Kendaraan Tempur		Lihat Ubah Hapus
3	S6M Tunguska	Kendaraan Tempur	RUSSIAN FEDERATION	Lihat Ubah Hapus
4	ZU-23 23MM Antiaircraft Gun	Kendaraan Tempur		Lihat Ubah Hapus
5	ZPU-4 / Type 56 Anti-Aircraft Artillery	Kendaraan Tempur		Lihat Ubah Hapus
6	BMD-20 200mm	Tanpa Keterangan	RUSSIAN FEDERATION	Lihat Ubah Hapus
7	BM-27	Kendaraan Tempur	RUSSIAN FEDERATION	Lihat Ubah Hapus
8	240-mm self-propelled mortar	Kendaraan Tempur		Lihat Ubah Hapus

Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol [+ Add New](#) yang terdapat pada bagian atas table.

Terdapat 4 bagian pada pengisian data kendaraan. Seperti berikut :

Detail

[← Back](#)

Detail Misc Other Spec Personnel CMO

WGS ICON [ICON WGS LIST](#)

VEHICLE Sym * [SYMBOL LIST](#)

VEHICLE TYPE *

VEHICLE NAME * [Q](#)

Vehicle Weight (Ton)*

NAME ALIAS *

Vehicle Machine Hp

Vehicle Type Desc *

Length With Weapon

Height (M) *

Width (M) *

Matra *

Vehicle Health *

Country

Ground Pressure

Year

Ground Clearance

Vehicle Year Modif

Engine Capacity

Capacity

Max Speed (KM)*

Max Capacity

Range

Vehicle Max Load Capacity Qty *

Unit Fuel

Fuel *

Fuel Capacity *

Data Type

Vehicle length (m) *

Vehicle Consume Fuel (Liter)*

Vehicle Data Status *

Vehicle Consume Fuel (Liter)*

Vehicle Data Status *

-- Pilih Status --

Company

Price (US\$) *

3D Model TFG *

Titan *

Vehicle Users Country

Users Country

-- Select Country --

+

Vehicle Dislocation

Dislokasi	Max. Personel	Kondisi Baik	Kondisi Rusak Ringan	Kondisi Rusak Berat	Slap Operasi	Aksi
<div>Pilih Matra Terlebih dulu</div> <div></div>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	+

Gun Bomb Missile Radar

GUN

-- Pilih Gun Class --

JUMLAH AMUNISI

+

Description Images Model 3D Referensi Rujukan

Description

Create

Misc

← Back

Detail Misc Other Spec Personel CMO

Armour Depan

Armour Belakang

Armour Dasar

Armour Kubah

Speed Offroad

Speed On water

Rintangan Parit

Rintangan Tegak

Electricity

Vehicle Penggerak

Jenis Bahan Bakar*

-- Pilih Bahan Bakar --

Jenis Pergerakan*

-- Pilih Jenis --

Jenis Kecepatan*

-- Pilih Jenis --

Panjang Jejak

Lebar Jejak

Coax Weapon

Main Weapon

Tanjakan

Vehicle Kemiringan

Transmisi Maju

Transmisi Mundur

Suspension

Jenis Objek*

-- Pilih Jenis --

Fungsi Objek*

-- Pilih Fungsi --

Gun Bomb Missile Radar

GUN

-- Pilih Gun Class --

JUMLAH AMUNISI

+

DescriptionImagesModel 3DReferensiRujukan

Description

Create

Other Spec

Back

DetailMiscOther SpecPersonelCMO

Is Amfibi *

☐ YES☒ NO

Other Spec

GunBombMissileRadar

GUN

--- Pilih Gun Class ---

JUMLAH AMUNISI

+

DescriptionImagesModel 3DReferensiRujukan

Description

Create

Personel

← Back

Detail Misc Other Spec **Personel** CMO

Jumlah Perwira

Jumlah Bintara

Jumlah Tamtama

Gun Bomb Missile Radar

GUN --- Pilih Gun Class --- JUMLAH AMUNISI +

Description Images Model 3D Referensi Rujukan

Description

Create

CMO

← Back

Detail Misc Other Spec Personel **CMO**

VEHICLE CMO CMO LIST



Gun Bomb Missile Radar



GUN --- Pilih Gun Class --- JUMLAH AMUNISI +


Description Images Model 3D Referensi Rujukan

Description

Create

Tekan tombol  yang ada di bawah form untuk menyimpan data dan tekan  untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah

data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

- **Data Alutsista Kapal**

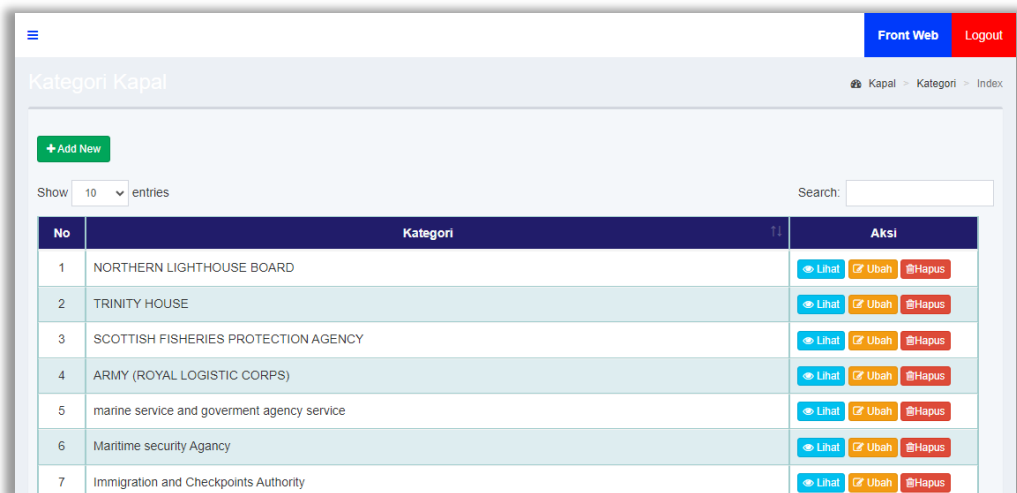
Sub menu ini digunakan untuk menambahkan data alutsista kapal yang terbagi menjadi 3 sub sub menu yaitu:

- **Kategori Kapal**


Menu ini digunakan untuk menambahkan data kategori kapal untuk data alutsista kapal.

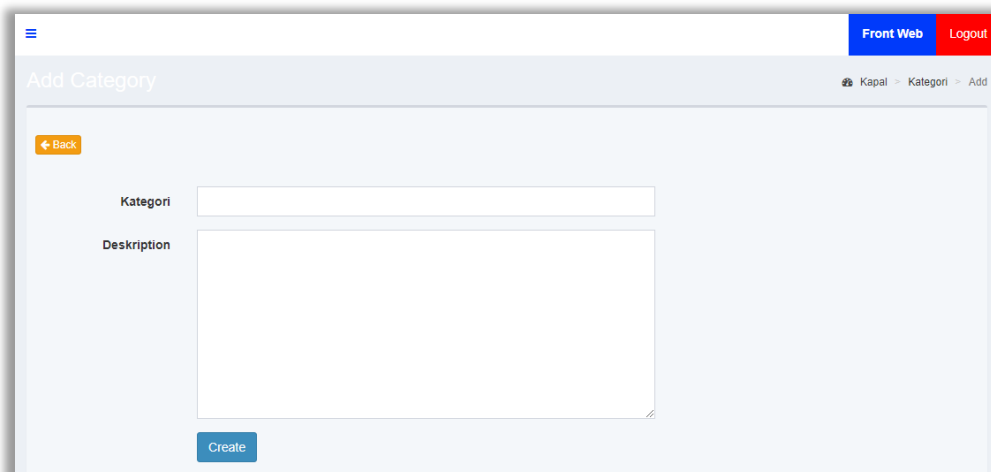
Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Kapal**

→ **Kategori Kapal**, berikut tampilannya:



No	Kategori	Aksi
1	NORTHERN LIGHTHOUSE BOARD	Lihat Ubah Hapus
2	TRINITY HOUSE	Lihat Ubah Hapus
3	SCOTTISH FISHERIES PROTECTION AGENCY	Lihat Ubah Hapus
4	ARMY (ROYAL LOGISTIC CORPS)	Lihat Ubah Hapus
5	marine service and government agency service	Lihat Ubah Hapus
6	Maritime security Agency	Lihat Ubah Hapus
7	Immigration and Checkpoints Authority	Lihat Ubah Hapus

Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol  yang terdapat pada bagian atas table.








← Back

Kategori

Deskripsi

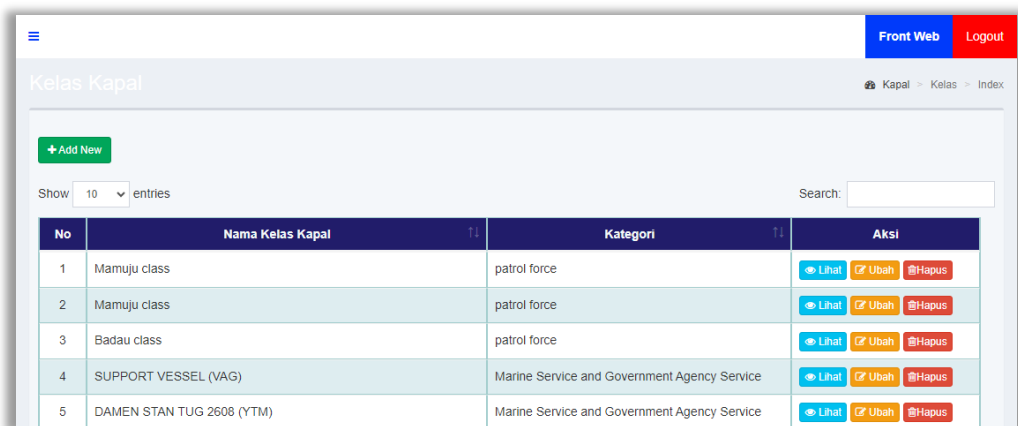
Create

Tekan tombol  untuk menyimpan data dan tekan  untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.


Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

○ Kelas Kapal

Menu ini digunakan untuk menambahkan data kelas kapal untuk data alutsista kapal. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Kapal** → **Kelas Kapal**, berikut tampilannya:

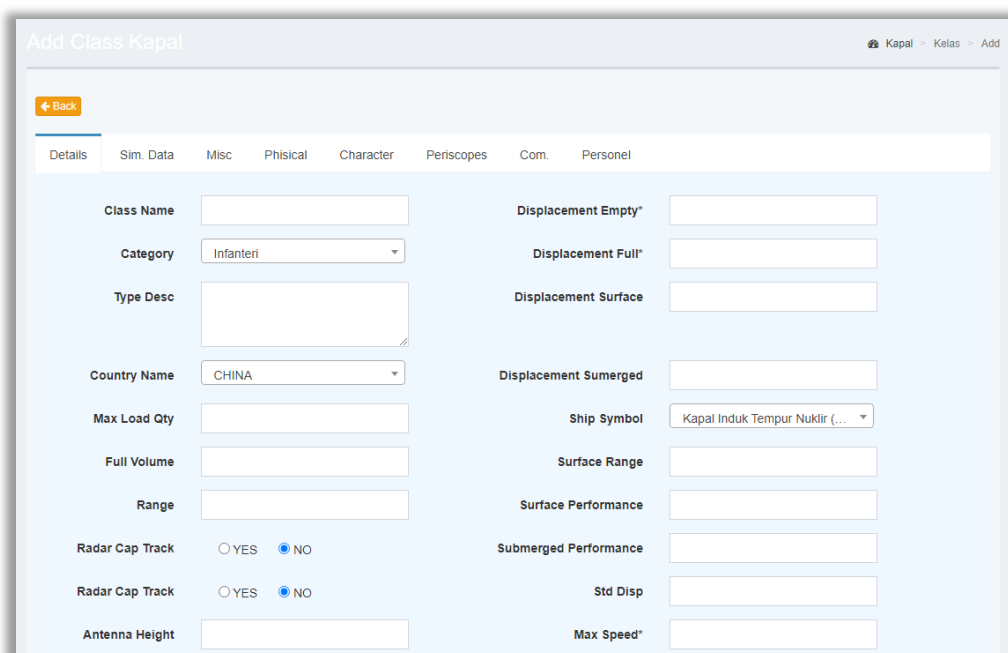


No	Nama Kelas Kapal	Kategori	Aksi
1	Mamuju class	patrol force	
2	Mamuju class	patrol force	
3	Badau class	patrol force	
4	SUPPORT VESSEL (VAG)	Marine Service and Government Agency Service	
5	DAMEN STAN TUG 2608 (YTM)	Marine Service and Government Agency Service	

Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol  yang terdapat pada bagian atas table.

Terdapat 8 bagian pada pengisian data kelas kapal. Seperti berikut :

Details



Add Class Kapal

[Back](#)

Details | Sim. Data | Misc | Physical | Character | Periscopes | Com. | Personnel

Class Name:

Category:

Type Desc:

Country Name:

Max Load Qty:

Full Volume:

Range:

Radar Cap Track: ☐ YES ☒ NO

Radar Cap Track: ☐ YES ☒ NO

Antenna Height:

Displacement Empty*:

Displacement Full*:

Displacement Surface:

Displacement Sumerged:

Ship Symbol:

Surface Range:

Surface Performance:

Submerged Performance:

Std Disp:

Max Speed*:

Antenna Ht Asl	<input type="text"/>	Empty Weight	<input type="text"/>
Max Comm Depth	<input type="text"/>	Propulsion Type	<input type="text"/>
Damage Sustain	<input type="text"/>	Accel. Scale Factor	<input type="text"/>
		Cp Props	<input type="text"/>
		Engine Power	<input type="text"/>

Gun Bomb Torpedo Missile Radar

GUN

Pilih GUN

COUNT

+

Sonar ESM EOS Mad Sonobuoys

SONAR

Pilih SONAR

+

Decoy Disp. SDJ Chaff Deff. Nois Jamm. Floating Dec. Accoustic Dec.

DECOY

Pilih DECOY

+

Description Images

Description

Create

Sim. Data

← Back

Details

Sim. Data

Misc

Phisical

Character

Periscopes

Com.

Personel

High Speed End Range	<input type="text"/>	Structure	<input type="text"/>
High Speed End Speed	<input type="text"/>	Fuel Load	<input type="text"/>
Max Alt	<input type="text"/>	Max Op Depth	<input type="text"/>
Max Climb Rt	<input type="text"/>	Computed Stall Sp	<input type="text"/>
Normal Cr Factor	<input type="text"/>	Endurance Factor	<input type="text"/>
Sonar Depth	<input type="text"/>	Hight Speed	<input type="text"/>
Max Thrust	<input type="text"/>	Low Speed	<input type="text"/>
Internal Fuel	<input type="text"/>	Damage Rating	<input type="text"/>
Noise Rating	<input type="text"/>	Divisor	<input type="text"/>
Reduction Term	<input type="text"/>	Mult	<input type="text"/>
Radar	<input type="text"/>	Offset	<input type="text"/>
Ir Intensity	<input type="text"/>	Normal G	<input type="text"/>

Combat Range	<input type="text"/>	Max G	<input type="text"/>
Combat Radius	<input type="text"/>	Engage Radius	<input type="text"/>
		Mag Cross	<input type="text"/>

Gun Bomb Torpedo Missile Radar

GUN

Pilih GUN

COUNT

+

Sonar ESM EOS Mad Sonobuoys

SONAR

Pilih SONAR

+

Decoy Disp. SDJ Chaff Deff. Nois Jamm. Floating Dec. Accoustic Dec.

DECOY

Pilih DECOY

+

Description Images

Description

Create

Misc

← Back

Details

Sim. Data

Misc

Phisical

Character

Periscopes

Com.

Personel

Ground Speed		Acceleration	<input type="text"/>
Minimum	<input type="text"/>	Deceleration	<input type="text"/>
Cruise	<input type="text"/>	Turn Rate	
High	<input type="text"/>	Standard*	<input type="text"/>
Maximum	<input type="text"/>	Tight	<input type="text"/>
Helm Angle Max	<input type="text"/>	Climb Rate	
Helm Angle Rate	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Max Depth	<input type="text"/>	Maximum	<input type="text"/>
Vertical Accel	<input type="text"/>	Descent Rate	
Endurance Type	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Detectability	<input type="text"/>	Maximum	<input type="text"/>
Datatype	Private	Fuel	
		Capacity	<input type="text"/>
		Units	<input type="text"/>
		Min	<input type="text"/>
		Cruise	<input type="text"/>
		High	<input type="text"/>
		Max	<input type="text"/>
		Burn Rating	<input type="text"/>

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN
--- Pilih GUN ---
COUNT
+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR
--- Pilih SONAR ---
+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---
+

Description
Images

Description

Create

Phisical

Back

Details
Sim. Data
Misc
Phisical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Dim Length

Dim Width

Dim Height

Dim Eng Rg

Dim Draft

Dim Area

IR Intensity

Front

Side

Acoustic Intensity

Min Spd

Below Cav

Above Cav

Max Speed

Cavit Speed

Radar Cross

Front

Side

Acoustic Cross

Front

Side

Visual

Cross Front

Cross Side

Magnetic

GunBombTorpedoMissileRadar

GUN

--- Pilih GUN ---

COUNT

+

SonarESMEOSESMadSonobuoys

SONAR

--- Pilih SONAR ---

+

Decoy Disp.SDJChaff Deff.Nois Jamm.Floating Dec.Accoustic Dec.

DECOY

--- Pilih DECOY ---

+

DescriptionImages

Description

Create

Character

Back

DetailsSim. DataMiscPhysicalCharacterPeriscopesCom.Personel

Acoustic Intensity

Max Alt

Min Alt

Max Spd

Flow Noise

Rdc Hms

Rdc Towed

Sonobuoy

Capable

Max Num Mon

Max Alt

Min Alt

Max Spd

GunBombTorpedoMissileRadar

GUN

--- Pilih GUN ---

COUNT

+

SonarESMEOSESMadSonobuoys

SONAR

--- Pilih SONAR ---

+

Decoy Disp.SDJChaff Deff.Nois Jamm.Floating Dec.Accoustic Dec.

DECOY

--- Pilih DECOY ---

+

DescriptionImages

Description

Create

Periscopes

Back

DetailsSim. DataMiscPhysicalCharacterPeriscopesCom.Personel

Max Op Depth

Height Above Sea

Visual

Front

Side

Radar

Front

Side

IR

Front

Side

GunBombTorpedoMissileRadar

GUN

--- Pliih GUN ---

COUNT

+

SonarESMEOSESMadSonobuoys

SONAR

--- Pliih SONAR ---

+

Decoy Disp.SDJChaff Deff.Nois Jamm.Floating Dec.Accoustic Dec.

DECOY

--- Pliih DECOY ---

+

DescriptionImages

Description

Create

Com.

Add Class Kapal

Kapal > Kelas > Add

Back

Details
Sim. Data
Misc
Physical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Communication Type

Frequency Type

+

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN
--- Pilih GUN ---

COUNT

+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR
--- Pilih SONAR ---

+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---

+

Description
Images

Description

Create

Personel

Add Class Kapal

Kapal > Kelas > Add

Back

Details
Sim. Data
Misc
Physical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Jumlah Bintara

Jumlah Tamtama

Jumlah Perwira

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN
--- Pilih GUN ---

COUNT

+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys



SONAR
--- Pilih SONAR ---




+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---

+


Tekan tombol  untuk menyimpan data dan tekan  untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

○ Kapal

Menu ini digunakan untuk menambahkan data kelas kapal untuk data alutsista kapal. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Kapal** → **Kelas Kapal**, berikut tampilannya:

No	Nama Kapal	Kelas Kapal	Negara	Nomer Kapal	Aksi
1	BCM	anzac ffg	CHINA	11	
2	AT	anzac ffg	CHINA	10	
3	Kapal Perang Membawa Helicopter	anzac ffg	CHINA	9	
4	Kapal Buru Ranjau	anzac ffg	CHINA	8	
5	Kapal Serbu serangan cepat	anzac ffg	CHINA	7	
6	Kapal Patroli	anzac ffg	CHINA	6	

Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol  yang terdapat pada bagian atas table.

Terdapat 8 bagian pada pengisian data kendaraan. Seperti berikut :

Details

[← Back](#)

Details Sim. Data Misc Physical Character Periscopes Com. Personnel

WGS ICON

ICON WGS LIST

Ship Class *

--- Pilih Ship Class ---

Ship Health *

SHIP CATEGORY *

--- Pilih Ship Category ---

Ship Sym *

SYMBOL LIST

Ship Name *

Name Alias

Ship Builders

Ship No *

Ship Laid Down Date

mm/dd/yyyy

Ship Launched Date

mm/dd/yyyy

Ship Displacement
Empty

Ship Displacement Full

Ship Sub Disp Surf

Ship Sub Disp Subm

Ship Sub Surf Range

Ship Sub Surf Perf

Ship Sub Subm Perf

Ship Full Volume

Ship Max Load Qty *

Ship Range

Ship Bar Chaff

☐ YES ☒ NO

Ship Nav LTS

☐ YES ☒ NO

Ship Antenna Height

Ship Antenna Ht Asi

Ship Max Comm Depth

Ship Damage Sustain

Ship Std Disp

Ship Max Speed *

Knots

Ship Empty Weight

Ship Propulsion Type

Ship Accel Scale
Factor

Ship Cp Props

Ship Engine Power

Ship Engine Name

Unit Fuel

Liter

Price (US\$) *

Ship Consume Fuel
(Liter) *

Ship Type Desc

Ship Data Status *

-- Pilih Status --

Matra *

-- Pilih Matra --

Ship Users Country

Users Country

Aksi

--- Select Country ---

+

Ship Dislocation

Dislokasi

Max.
PersonelKondisi
BaikKondisi
Rusak
RinganKondisi
Rusak
BeratSiap
Operasi

Aksi

Pilih Matra Terlebih dulu

0

0

0

0

0

+

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN

Pilih GUN

JUMLAH AMUNISI

+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR

Pilih SONAR

+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY

Pilih DECOY

+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Datatype

Private

▼

Description

Create

Sim. Data

Back

Details
Sim. Data
Misc
Phisical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Ship Hi Spd End Range

Ship Structure

Ship Max Op Depth

Ship Max Alt

Ship Normal Cr Factor

Ship Endur Factor Lo Speed

Ship Internal Fuel

Ship Radar Reduction Term

Ship Sonar Depth

Ship Damage Rating Mult

Ship Combat Range

Ship Normal G

Ship Engage Radius

Ship Hi Spd End Speed

Ship Fuel Load (Liter) *

Ship Computed Stall Sp

Ship Max Climb Rt

Ship Endur Factor Hi Speed

Ship Max Thrust

Ship Noise Rating

Ship Ir Intensity Reduction Term

Ship Damage Rating Divisor

Ship Damage Rating Offset

Ship Combat Radius

Ship Max G

Ship Mag Cross

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN

--- Pilih GUN ---

JUMLAH AMUNISI

+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR

--- Pilih SONAR ---

+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY

--- Pilih DECOY ---

+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Datatype

Private

Description

Create

Misc

Back

Details
Sim. Data
Misc
Physical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Ship Ground Speed Minimum
Ship Ground Speed High
Ship Accel
Ship Turn Rate Std
Ship Helm Angle Max
Ship Max Depth
Ship Climb Rate Max
Ship Descent Rate Max
Ship Endurance Type
Ship Fuel Units
Ship Fuel Cruise
Ship Fuel Max *
Ship Detectability

Ship Ground Speed Cruise
Ship Ground Speed Maximum
Ship Decel
Ship Turn Rate Tight
Ship Helm Angle Rate
Ship Climb Rate Normal
Ship Descent Rate Normal
Ship Vertical Accel
Ship Fuel Capacity *
Ship Fuel Min
Ship Fuel High
Ship Fuel Burn Rating

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN

--- Pilih GUN ---

JUMLAH AMUNISI

+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR
--- Pilih SONAR ---
+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---
+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Datatype
Private

Description

Create

Physical

Back

Details
Sim. Data
Misc
Physical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Ship Dim Length (M)*
Ship Dim Width (M)*
Ship Dim Height (M)*
Ship Dim Eng Rg
Ship Dim Draft
Ship Dim Area
Ship Radar Cross Front
Ship Radar Cross Side
Ship Acoustic Cross Front
Ship Acoustic Cross Side
Ship Visual Cross Front
Ship Visual Cross Side
Ship Visual Magnetic
Ship Ir Intensity Front
Ship Ir Intensity Side
Ship Acoustic Intensity Min Spd
Ship Acoustic Intensity Below Cav
Ship Acoustic Intensity Abv Cav
Ship Acoustic Intensity Max Spd
Ship Acoustic Intensity Cavit Spd

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN
--- Pilih GUN ---
JUMLAH AMUNISI
+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR
--- Pilih SONAR ---
+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---
+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Datatype
Private

Description

Create

Character

Back

Details
Sim. Data
Misc
Physical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Country *
Year *
Ship Air Drop Max Alt
Ship Air Drop Max Spd
Ship Flow Noise Rdc Towed
Ship Sonobuoy Max Num Mon
Ship Sonobuoy Max Spd
3D Model TFG *
Company *
Titan *
Ship Air Drop Min Alt
Ship Flow Noise Rdc Hms
Ship Sonobuoy Capable
Ship Sonobuoy Max Alt
Ship Sonobuoy Min Alt

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN
--- Pilih GUN ---
JUMLAH AMUNISI
+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR
--- Pilih SONAR ---
+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Def.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---
+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Datatype
Private

Description

Create

Periscopes

Back

Details

Sim. Data

Misc

Phisical

Character

Periscopes

Com.

Personel

Ship Per Max Op Depth

Ship Per Height Abv Sea

Ship Per Radar Front

Ship Per Radar Side

Ship Per Visual Front

Ship Per Visual Side

Ship Per Ir Front

Ship Per Ir Side

Gun

Bomb

Torpedo

Missile

Radar

GUN

--- Pilih GUN ---

JUMLAH AMUNISI

+

Sonar

ESM

EOS

Mad

Sonobuoy

SONAR

--- Pilih SONAR ---

+

Decoy Disp.

SDJ

Chaff Deff.

Nois Jamm.

Floating Dec.

Accoustic Dec.

DECOY

--- Pilih DECOY ---

+

Description

Images

Model 3D

Referensi

Rujukan

Datatype

Private

Description

Create

Com.

Back

Details

Sim. Data

Misc

Phisical

Character

Periscopes

Com.

Personel

Communication Type

Frequency Type

+

Gun

Bomb

Torpedo

Missile

Radar

GUN

--- Pilih GUN ---

JUMLAH AMUNISI

+

Sonar

ESM

EOS

Mad

Sonobuoy

SONAR

--- Pilih SONAR ---

+

Decoy Disp.

SDJ

Chaff Deff.

Nois Jamm.

Floating Dec.

Accoustic Dec.

DECOY

--- Pilih DECOY ---

+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Datatype
Private

Description

Create

Personel

Back

Details
Sim. Data
Misc
Physical
Character
Periscopes
Com.
Personel

Ship Jumlah Bintang

Ship Jumlah Tamtama

Ship Jumlah Perwira

Gun
Bomb
Torpedo
Missile
Radar

GUN
--- Pilih GUN ---
JUMLAH AMUNISI
+

Sonar
ESM
EOS
Mad
Sonobuoys

SONAR
--- Pilih SONAR ---
+

Decoy Disp.
SDJ
Chaff Deff.
Nois Jamm.
Floating Dec.
Accoustic Dec.

DECOY
--- Pilih DECOY ---
+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan


Datatype
Private

Description

Create

Tekan tombol [Create](#) untuk menyimpan data dan tekan [Back](#) untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

Tombol [Lihat](#) yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol [Ubah](#) yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah

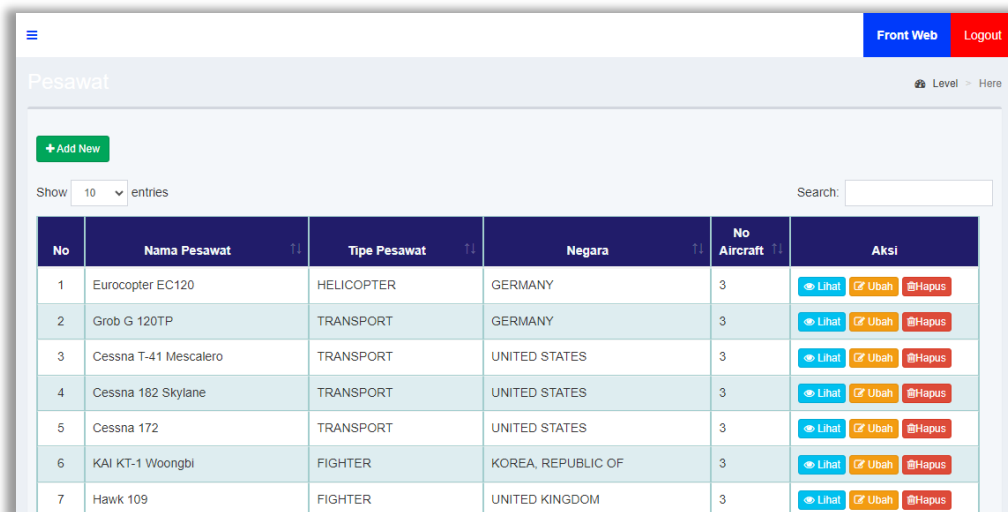
data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

- **Data Alutsista Pesawat**


Sub menu ini digunakan untuk menambahkan data alutsista pesawat yang terbagi menjadi 2 sub sub menu yaitu:

- **Pesawat**

Menu ini digunakan untuk menambahkan data kategori kapal untuk data alutsista kapal. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Kapal** → **Kategori Kapal**, berikut tampilannya:



No	Nama Pesawat	Tipe Pesawat	Negara	No Aircraft	Aksi
1	Eurocopter EC120	HELICOPTER	GERMANY	3	Lihat Ubah Hapus
2	Grob G 120TP	TRANSPORT	GERMANY	3	Lihat Ubah Hapus
3	Cessna T-41 Mescalero	TRANSPORT	UNITED STATES	3	Lihat Ubah Hapus
4	Cessna 182 Skylane	TRANSPORT	UNITED STATES	3	Lihat Ubah Hapus
5	Cessna 172	TRANSPORT	UNITED STATES	3	Lihat Ubah Hapus
6	KAI KT-1 Woongbi	FIGHTER	KOREA, REPUBLIC OF	3	Lihat Ubah Hapus
7	Hawk 109	FIGHTER	UNITED KINGDOM	3	Lihat Ubah Hapus

Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol  yang terdapat pada bagian atas table.

Terdapat 8 bagian pada pengisian data kendaraan. Seperti berikut :

General

← Back

General Characteristic Spesial

Aircraft Country CHINA

Aircraft Type* AEW

Font TAKTIS_AL

Aircraft Name*

Name Alias*

Aircraft Machine HP

Aircraft Weight (Ton)*

Aircraft Height (M)*

No Aircraft*

Unit Fuel Liter

Aircraft Altitude* 0

Aircraft Fuel Capacity (Liter)*

Data Type* Private

Aircraft Max Load Capacity Qty* 0

Price (US\$)*

Aircraft Type Desc

Aircraft Consume Fuel (Liter)*

Aircraft Symbol* SYMBOL LIST

Aircraft Upgrade ☐ YES ☒ NO

Aircraft Data Status* -- Pilih Status --

Matra* -- Pilih Matra --

Aircraft Data Status*

WGS ICON ICON WGS LIST

Aircraft Health*

Company

Year

Titan*

3D Model TFG*

Aircraft Users Country

Users Country

Aksi

-- Select Country --

Aircraft Dislocation

Dislokasi

Max. Personel

Kondisi Baik

Kondisi Rusak Ringan

Kondisi Rusak Berat

Slap Operasi

Aksi

Pilih Matra Terlebih dulu

0

0

0

0

0

Climb Rate Speed

Slow

Normal

Fast

Descend Rate Speed

Slow

Normal

Fast

Turn Rate

Slack

Normal

Tight

Acceleration

Slow

Normal

Fast

Fuel Consumption		Deceleration	
Slow	<input type="text"/>	Slow	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Fast	<input type="text"/>
Aircraft Max Speed (KM)*	<input type="text"/>	Aircraft Rcs	<input type="text"/>
Depression	<input type="text"/>	Jamming Range	<input type="text"/>
Beam Width	<input type="text"/>	Barrier Speed	<input type="text"/>
Azimuth	<input type="text"/>	Normal Range	
Elevation	<input type="text"/>	Large	<input type="text"/>
Stand By	<input type="text"/>	Small	<input type="text"/>
Landing	<input type="text"/>	Slidetobe Range	
Refueling	<input type="text"/>	Large	<input type="text"/>
Fuel Load Max (Liter)*	<input type="text"/>	Small	<input type="text"/>

Gun Bomb Missile Radar

GUN

Pilih Gun Class ---

▼

JUMLAH AMUNISI

+

Description

Images

Model 3D

Referensi

Rujukan

Description

Create

Characteristic

← Back

General

Characteristic

Spesial

Aircraft Country	CHINA	Aircraft Type *	AEW
Font	TAKTIS_AL	Aircraft Name *	<input type="text"/> <input type="button" value="Q"/>
Name Alias *	<input type="text"/>		
Aircraft Machine HP	<input type="text"/>		
Aircraft Weight (Ton)*	<input type="text"/>	Aircraft Height (M)*	<input type="text"/>
No Aircraft *	<input type="text"/>		
Unit Fuel	Liter	Aircraft Altitude*	0
Aircraft Fuel Capacity (Liter)*	<input type="text"/>	Data Type *	Private
Aircraft Max Load Capacity Qty *	0	Price (US\$) *	<input type="text"/>

Aircraft Type Desc	<input type="text"/>	Aircraft Consume Fuel (Liter)*	<input type="text"/>														
Aircraft Symbol *	SYMBOL LIST	Aircraft Upgrade	<input type="radio"/> YES <input checked="" type="radio"/> NO														
Aircraft Data Status *	-- Pilih Status --	Matra *	-- Pilih Matra --														
Aircraft Data Status *		Aircraft Health *	<input type="text"/>														
WGS ICON	ICON WGS LIST	Year	<input type="text"/>														
Company	<input type="text"/>																
Titan *	<input type="text"/>																
3D Model TFG*	<input type="text"/>																
Aircraft Users Country	<table><tr><th>Users Country</th><th>Aksi</th></tr><tr><td>-- Select Country --</td><td>+</td></tr></table>	Users Country	Aksi	-- Select Country --	+												
Users Country	Aksi																
-- Select Country --	+																
Aircraft Dislocation	<table><tr><th>Dislokasi</th><th>Max. Personel</th><th>Kondisi Baik</th><th>Kondisi Rusak Ringan</th><th>Kondisi Rusak Berat</th><th>Siap Operasi</th><th>Aksi</th></tr><tr><td>Pilih Matra Terlebih dulu</td><td><input type="text" value="0"/></td><td><input type="text" value="0"/></td><td><input type="text" value="0"/></td><td><input type="text" value="0"/></td><td><input type="text" value="0"/></td><td>+</td></tr></table>	Dislokasi	Max. Personel	Kondisi Baik	Kondisi Rusak Ringan	Kondisi Rusak Berat	Siap Operasi	Aksi	Pilih Matra Terlebih dulu	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	+		
Dislokasi	Max. Personel	Kondisi Baik	Kondisi Rusak Ringan	Kondisi Rusak Berat	Siap Operasi	Aksi											
Pilih Matra Terlebih dulu	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	+											

<u>Climb Rate Speed</u>		<u>Turn Rate</u>	
Slow	<input type="text"/>	Slack	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Tight	<input type="text"/>
<u>Descend Rate Speed</u>		<u>Acceleration</u>	
Slow	<input type="text"/>	Slow	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Fast	<input type="text"/>
<u>Fuel Consumption</u>		<u>Deceleration</u>	
Slow	<input type="text"/>	Slow	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Fast	<input type="text"/>
Aircraft Max Speed (KM)*	<input type="text"/>	Aircraft Rcs	<input type="text"/>
Depression	<input type="text"/>	Jamming Range	<input type="text"/>
Beam Width	<input type="text"/>	Barrier Speed	<input type="text"/>
Azimuth	<input type="text"/>	<u>Normal Range</u>	
Elevation	<input type="text"/>	Large	<input type="text"/>
Stand By	<input type="text"/>	Small	<input type="text"/>
Landing	<input type="text"/>	<u>Slidelobe Range</u>	
Refueling	<input type="text"/>	Large	<input type="text"/>
Fuel Load Max (Liter)*	<input type="text"/>	Small	<input type="text"/>

Gun
Bomb
Missile
Radar

GUN
--- Pilih Gun Class ---

Jumlah Amunisi
+

Description
Images
Model 3D
Referensi
Rujukan

Description

Create

Spesial

Back

General
Characteristic
Spesial

Aircraft Country
CHINA

Font
TAKTIS_AL

Name Alias *

Aircraft Machine HP

Aircraft Weight (Ton)*

No Aircraft *

Unit Fuel
Liter

Aircraft Fuel Capacity (Liter)*

Aircraft Max Load Capacity Qty *
0

Aircraft Type Desc

Aircraft Symbol *
SYMBOL LIST

Aircraft Data Status *
-- Pilih Status --

Aircraft Data Status *

WGS ICON
ICON WGS LIST

Company

Titan *

3D Model TFG*

Aircraft Users Country

Users Country
Aksi

--- Select Country ---
+

Aircraft Dislocation

Dislokasi
Max. Personel
Kondisi Baik
Kondisi Rusak Ringan
Kondisi Rusak Berat
Siap Operasi
Aksi

Pilih Matra Terlebih dulu
0
0
0
0
0
+

Aircraft Type *
AEW

Aircraft Name *

Aircraft Height (M)*

Aircraft Altitude*
0

Data Type *
Private

Price (US\$) *

Aircraft Consume Fuel (Liter)*

Aircraft Upgrade
YES NO

Matra *
-- Pilih Matra --

Aircraft Health *

Year

<u>Climb Rate Speed</u>		<u>Turn Rate</u>	
Slow	<input type="text"/>	Slack	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Tight	<input type="text"/>
<u>Descend Rate Speed</u>		<u>Acceleration</u>	
Slow	<input type="text"/>	Slow	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Fast	<input type="text"/>
<u>Fuel Consumption</u>		<u>Deceleration</u>	
Slow	<input type="text"/>	Slow	<input type="text"/>
Normal	<input type="text"/>	Normal	<input type="text"/>
Fast	<input type="text"/>	Fast	<input type="text"/>
Aircraft Max Speed (KM) ^h	<input type="text"/>	Aircraft Rcs	<input type="text"/>
Depression	<input type="text"/>	Jamming Range	<input type="text"/>
Beam Width	<input type="text"/>	Barrier Speed	<input type="text"/>
Azimuth	<input type="text"/>	<u>Normal Range</u>	
Elevation	<input type="text"/>	Large	<input type="text"/>
Stand By	<input type="text"/>	Small	<input type="text"/>
Landing	<input type="text"/>	<u>Slidelobe Range</u>	
Refueling	<input type="text"/>	Large	<input type="text"/>
Fuel Load Max (Liter) ^h	<input type="text"/>	Small	<input type="text"/>

Gun Bomb Missile Radar



GUN
--- Pilih Gun Class ---




Jumlah AMUNISI

Description Images Model 3D Referensi Rujukan

Description

Create

Tekan tombol  untuk menyimpan data dan tekan  untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah data. Tombol  yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

○ Tipe Pesawat

Menu ini digunakan untuk menambahkan data tipe pesawat untuk data alutsista pesawat. Untuk masuk ke halaman ini dapat dilakukan dengan memilih menu **Data Alutista Pesawat → Tipe Pesawat**, berikut tampilannya:

Aircraft Type

+ Add New

Show 10 entries Search:

AIRCRAFT_TYPE	AIRCRAFT_TYPE_NAME	AIRCRAFT_TYPE_ICON	Actions
1	AEW	pesawat_AEW.png	Lihat Ubah Hapus
2	TANKER	pesawat_tanker.png	Lihat Ubah Hapus
3	FIGHTER	pesawat_fighter.png	Lihat Ubah Hapus
4	TRANSPORT	pesawat_transport.jpg	Lihat Ubah Hapus
5	BOMBER	pesawat_bomber.jpg	Lihat Ubah Hapus
6	HELICOPTER	pesawat_helikopter.png	Lihat Ubah Hapus
7	UPGRADE	pesawat_upgrade.png	Lihat Ubah Hapus

Showing 1 to 7 of 7 entries Previous 1 Next

Untuk menambahkan data pengguna dapat menekan tombol yang terdapat pada bagian atas table.

Aircraft Type

Back

Aircraft Type Name

Aircraft Type Icon No file chosen

Tekan tombol untuk menyimpan data dan tekan untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya.

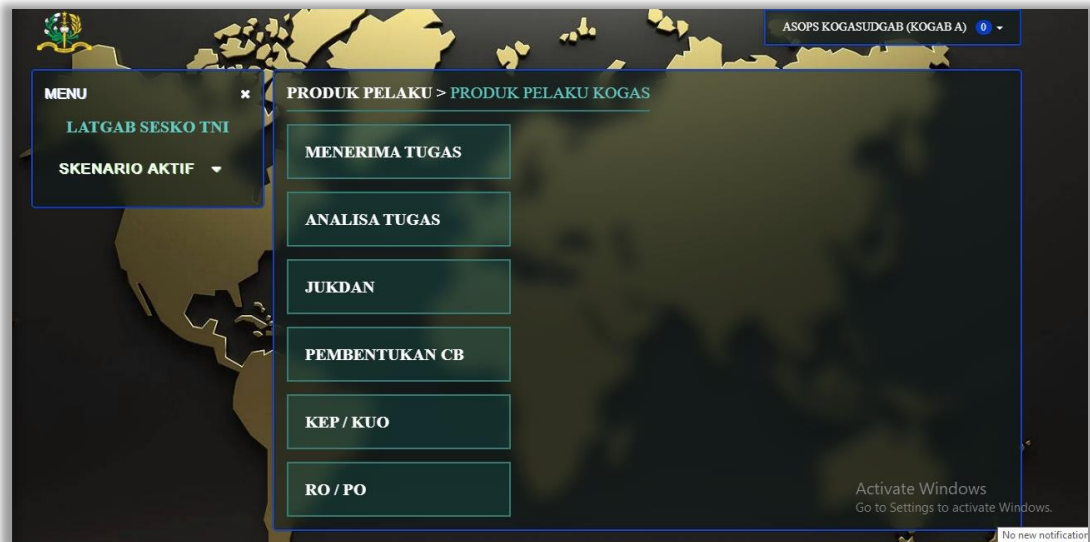
Tombol yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk melihat detail dari data. Tombol yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk mengubah data. Tombol yang terdapat pada kolom aksi dapat digunakan untuk menghapus data.

2.2. Plotting Module

Modul ini digunakan untuk melakukan proses plotting pergerakan sesuai dengan pergerakan yang telah di buat sebelumnya.

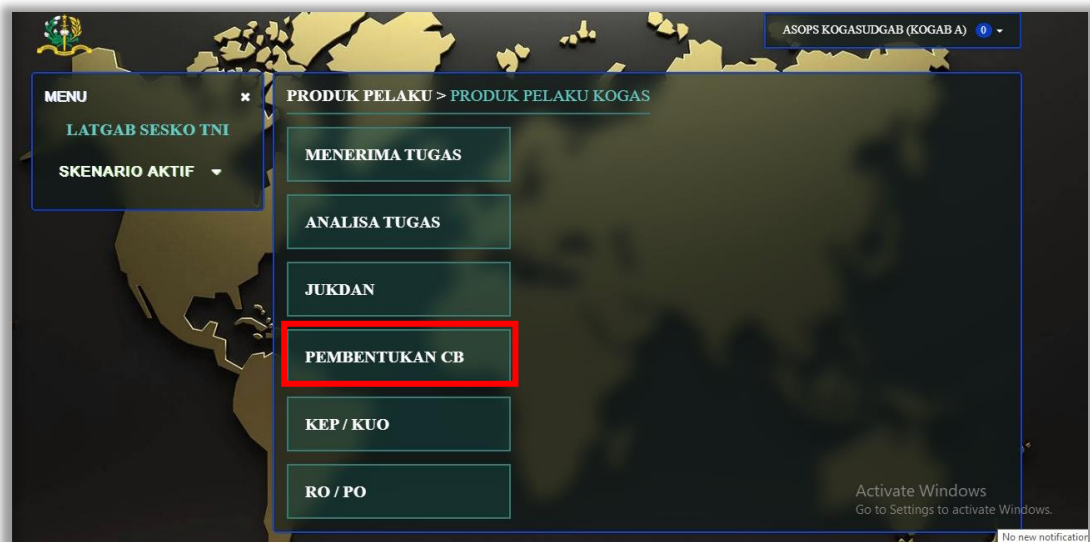
2.2.1. Halaman Utama

Setelah login akan menampilkan halaman utama aplikasi Basic Tactical Trainer dimana pada halaman utama ini pengguna dapat membuat cara bertindak (CB) dan dapat melakukan plotting TFG.

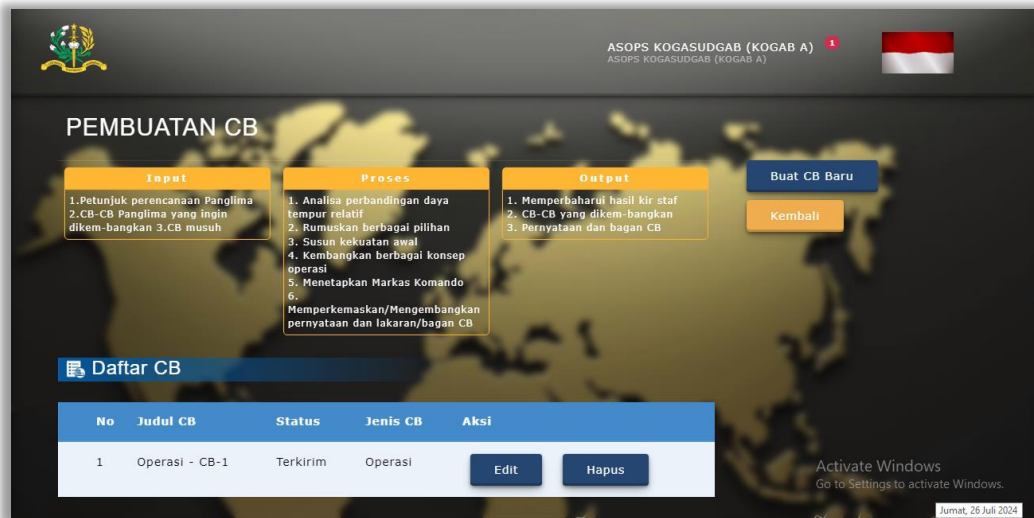


2.2.2. Membuat Cara Bertindak

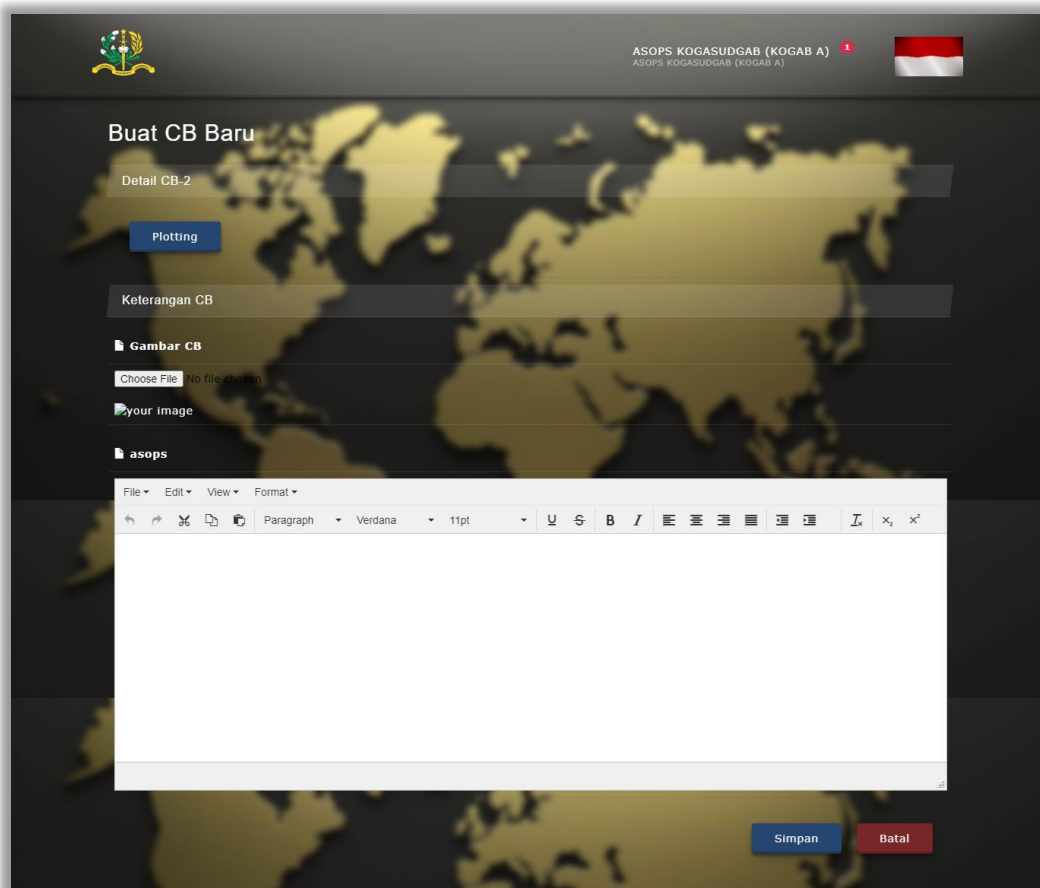
Untuk membuat cara bertindak pengguna dapat masuk terlebih dahulu ke menu pembentukan cb yang ada pada halaman utama.



Terdapat 3 sub menu, namun untuk menambah CB tekan tombol **PENGEMBANGAN CB** untuk masuk ke halaman pengembangan cb. Berikut tampilan halaman Pengembangan Cara Bertindak.



tekan tombol **Buat CB Baru** untuk menambah data:



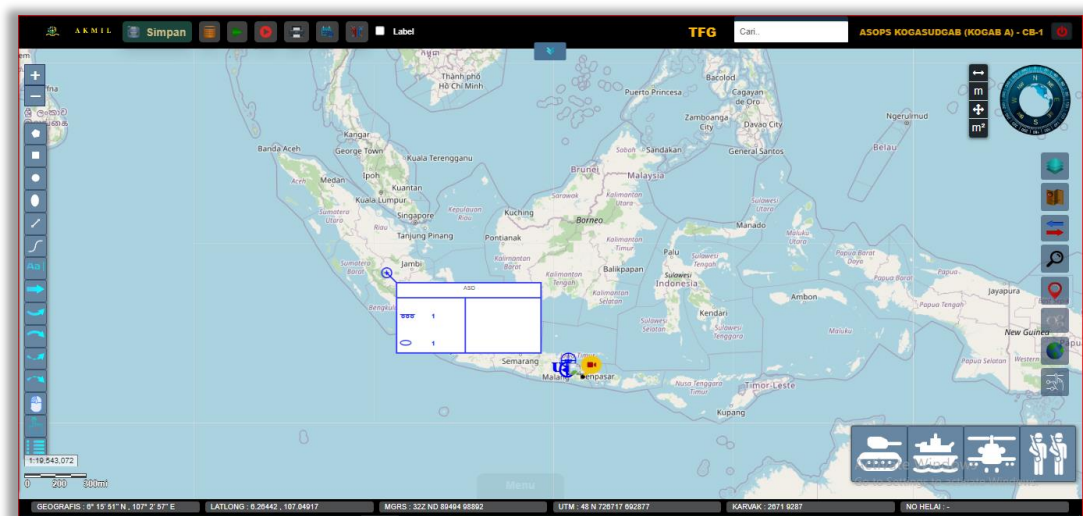
User dapat melakukan plotting dengan menekan tombol **Plotting** namun ini *optional* masukkan Gambar CB dan tekan tombol **Simpan** untuk menyimpan CB baru. Setelah membuat CB, pengguna dapat melakukan plotting dan analisa cb.

2.2.3. Plotting

Setelah CB berhasil dibuat, langkah selanjutnya dapat melakukan plotting dengan menekan nama cb yang sudah kita buat sebelumnya. Menu ini terdapat pada halaman utama.




Setelah menekan tombol tersebut maka aplikasi akan menampilkan tampilan seperti berikut ini:




Plot merupakan tombol yang berfungsi untuk menggambar plotting seperti polyline, circle, straight arrow, manuver up arrow, polygon, ellipse, down arrow, manuver down arrow, rectangle, text, dan up arrow.

A. Zoom In


Zoom in merupakan tombol yang berfungsi untuk memperbesar tampilan peta. Untuk melakukan

zoom in terhadap peta dapat dilakukan dengan memilih 

B. Zoom Out

Zoom out merupakan tombol yang berfungsi untuk memperkecil tampilan peta. Untuk melakukan zoom out terhadap peta dapat dilakukan dengan memilih 


C. Polygon

Polygon merupakan tombol yang digunakan untuk membuat polygon. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:



Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Apply** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat polyline dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Exit** untuk membatalkan proses pembuatan polyline.


D. Rectangle

Rectangle merupakan tombol yang digunakan untuk membuat rectangle. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:



Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Apply** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat rectangle dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Exit** untuk membatalkan proses pembuatan rectangle.

E. Circle


Circle merupakan tombol yang digunakan untuk membuat circle. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:



PENGATURAN	
Type Polygon :	Solid
Ketebalan :	5
Opacity :	2
Warna :	#000000
Warna Garis Luar :	#000000
Tampilkan Jarak :	<input checked="" type="checkbox"/>
<div>Simpan Keluar</div>	

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Simpan** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat circle dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Keluar** untuk membatalkan proses pembuatan circle.

F. Ellipse


Ellipse merupakan tombol yang digunakan untuk membuat ellipse. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:



PENGATURAN	
Tipe Polygon :	Solid
Ketebalan :	5
Opacity :	2
Warna :	#000000
Warna Garis Luar :	#000000
Tampilkan Jarak :	<input checked="" type="checkbox"/>
<div>Simpan Keluar</div>	

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Apply** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat ellipse dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Exit** untuk membatalkan proses pembuatan ellipse.

G. Polyline


Polyline merupakan tombol yang digunakan untuk membuat polyline. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:

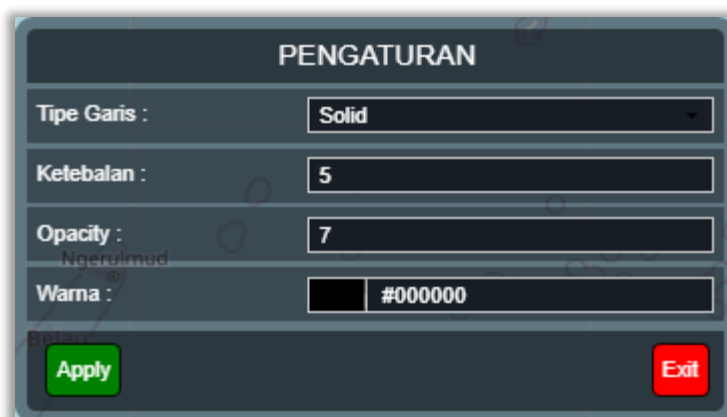


PENGATURAN	
Type Polyline :	Solid
Ketebalan :	5
Opacity :	7
Warna :	#000000
Tampilkan Jarak :	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="radio"/> KM	<input type="radio"/> Feet <input type="radio"/> Nautical
<div>Apply Exit</div>	

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Apply** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat polyline dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Exit** untuk membatalkan proses pembuatan polyline.

H. Curve


Curve merupakan tombol yang digunakan untuk membuat curve. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:



PENGATURAN	
Tipe Garis :	Solid
Ketebalan :	5
Opacity :	7
Warna :	#000000
<div>Apply Exit</div>	

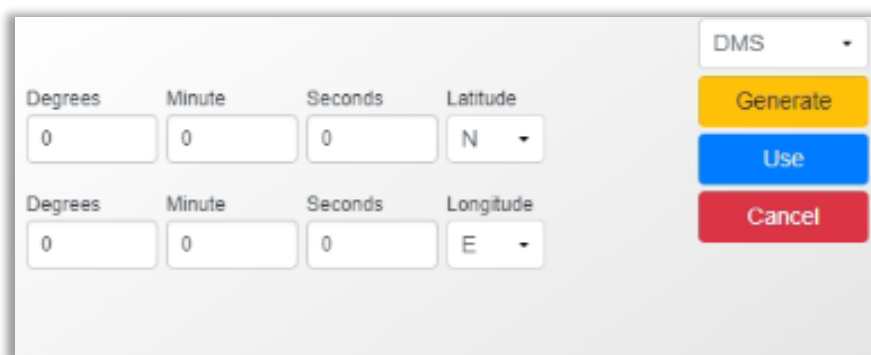
Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Apply** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat curve dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Exit** untuk membatalkan proses pembuatan curve.

I. Text

Text merupakan tombol yang digunakan untuk membuat text. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:




Jika Koordinat untuk tempat text disimpan sudah diketahui, bisa klik **“Manual”** untuk menuliskan koordinat yang sudah ada lalu klik **Test** untuk memastikan titik koordinat benar. Jika titik koordinat sudah benar klik **Plot** untuk memplotting text. Dan klik **kembali** jika ingin kembali ke tampilan awal.



Degrees	Minute	Seconds	Latitude
0	0	0	N

Degrees	Minute	Seconds	Longitude
0	0	0	E

J. Down Arrow

Down Arrow merupakan tombol yang digunakan untuk membuat down arrow. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:

PENGATURAN

Type Polygon : Solid

Ketebalan : 5

Opacity : 2

Warna : #000000


Warna Garis Luar : #000000

Tampilkan Jarak : ☒

Simpan Keluar

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Simpan** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat down arrow dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Keluar** untuk membatalkan proses pembuatan down arrow.

K. Manuver Up Arrow

Manuver Up Arrow merupakan tombol yang digunakan untuk membuat manuver up arrow. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:

PENGATURAN

Type Polygon : Solid

Ketebalan : 5

Opacity : 2

Warna : #000000


Warna Garis Luar : #000000

Tampilkan Jarak : ☒


Simpan Keluar

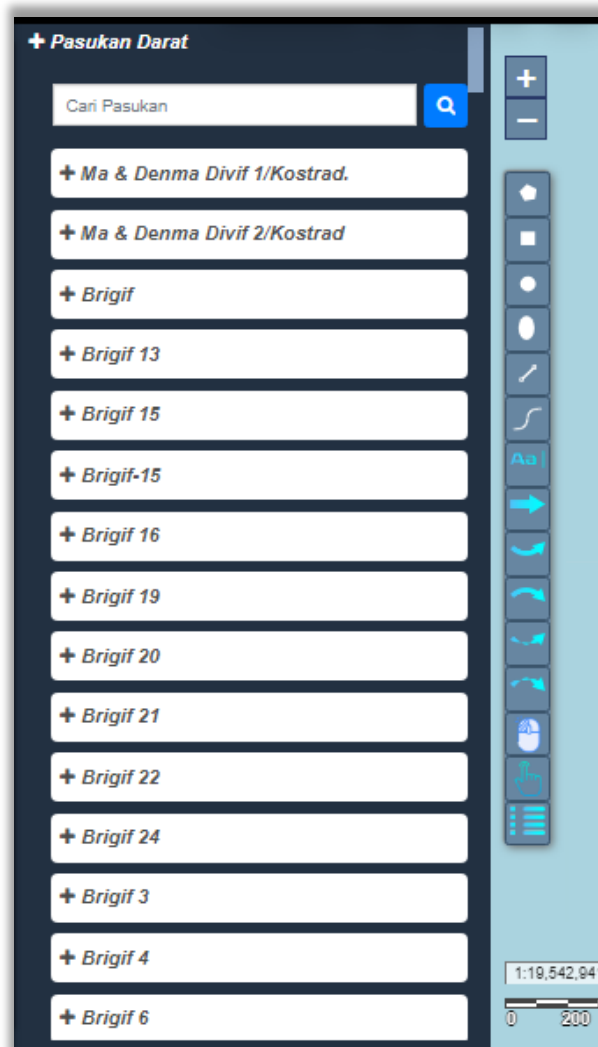
Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Simpan** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat manuver up arrow dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Keluar** untuk membatalkan proses pembuatan manuver up arrow.

L. Scrolling Setup Off


Fitur ini digunakan untuk mematikan fungsi untuk scrolling, sehingga map tidak dapat di zoom in ataupun zoom out dengan menggunakan scroll. Pilih *icon*  untuk menggunakan fitur ini.

M. Daftar Pasukan

Fitur ini digunakan untuk melihat daftar pasukan yang ada. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:




N. Straight Arrow

Straight Arrow merupakan tombol yang digunakan untuk membuat straight arrow. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih icon  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:

PENGATURAN	
Type Polygon :	Solid
Ketebalan :	5
Opacity :	2
Warna :	#000000
Warna Garis Luar :	#000000
Tampilkan Jarak :	<input checked="" type="checkbox"/>
<div> <div>Simpan</div> <div>Keluar</div> </div>	

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Simpan** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat straight arrow dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Keluar** untuk membatalkan proses pembuatan straight arrow.

O. Up Arrow


Up Arrow merupakan tombol yang digunakan untuk membuat up arrow. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:

PENGATURAN	
Type Polygon :	Solid
Ketebalan :	5
Opacity :	2
Warna :	#000000
Warna Garis Luar :	#000000
Tampilkan Jarak :	<input checked="" type="checkbox"/>
<div> <div>Simpan</div> <div>Keluar</div> </div>	

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Simpan** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat up arrow dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Keluar** untuk membatalkan proses pembuatan down arrow.

P. Manuver Down Arrow

Manuver Down Arrow merupakan tombol yang digunakan untuk membuat manuver down arrow.

Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon*  kemudian akan tampil form pengaturan seperti berikut ini:



PENGATURAN

Type Polygon : Solid

Ketebalan : 5

Opacity : 2

Warna : #000000


Warna Garis Luar : #000000

Tampilkan Jarak ☒

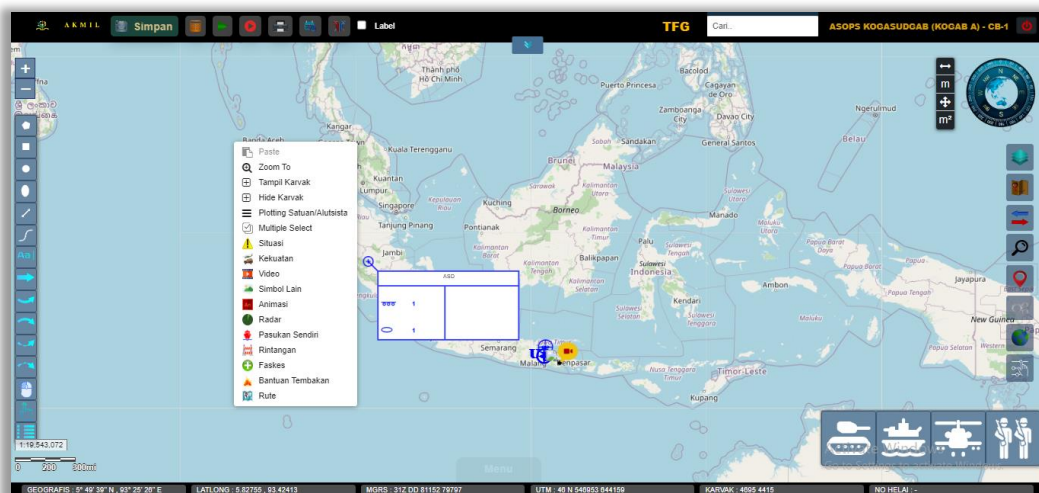
Simpan **Keluar**

Setelah selesai mengisi format pengaturan klik **Simpan** agar pengaturan dapat tersimpan dan buat manuver down arrow dalam peta sesuai yang dibutuhkan atau pengguna dapat menekan tombol **Keluar** untuk membatalkan proses pembuatan manuver down arrow.

Q. Zoom To

Zoom to merupakan tombol yang digunakan untuk membuat zoom to. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan memilih *icon* .

Terdapat beberapa plot lain yang dapat digunakan oleh pengguna, yaitu dengan cara klik kanan sembarang pada map kemudian akan tampil beberapa pilihan yang akan dijelaskan berikut ini. Berikut merupakan tampilan dari beberapa plotting lainnya:



2.2.4. Plotting Lainnya

A. Tampil Karvak

Fitur ini digunakan untuk menampilkan karvak, pilih klik kanan sembarang pada map kemudian pilih **tampil karvak**.

B. Hide Karvak

Fitur ini digunakan untuk menyembunyikan karvak, pilih klik kanan sembarang pada map kemudian pilih **hide karvak**.

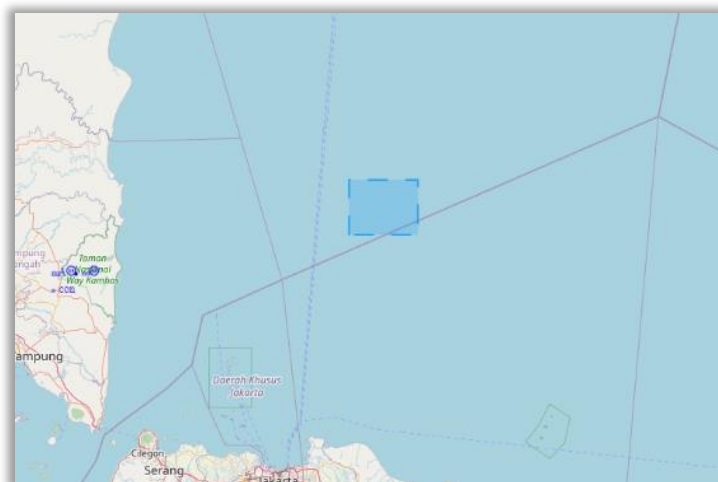
C. Plotting Satuan/Alutsista

Fitur ini digunakan untuk membuat plot satuan atau alutsista, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.

The screenshot shows a web application interface for plotting units. A map of Indonesia is in the background. Overlaid on the map is a form titled 'SATUAN'. The form has several input fields and buttons. On the left, there's a dropdown for 'Angkatan Darat' with a '+' button, and a 'Pratinjau' (Preview) section with a '30' value and a 'Biru' (Blue) color selector. In the center, there are fields for 'Nama' (containing 'SAT98'), 'Nomer satuan' (containing 'NS347'), and 'Nomer atasan' (containing 'AT684'). Below these is a 'Keterangan' (Description) field. On the right, there's an 'Arah' (Direction) dropdown set to 'Manual'. To the far right, there are three buttons: 'Inventori' (blue), 'Plot Otomatis' (green), and 'Plot Manual' (blue). At the top of the form, there are tabs for 'Darat', 'Laut', and 'Udara', with 'Darat' being the active tab. A 'Menu' button is also visible at the top right of the form area.

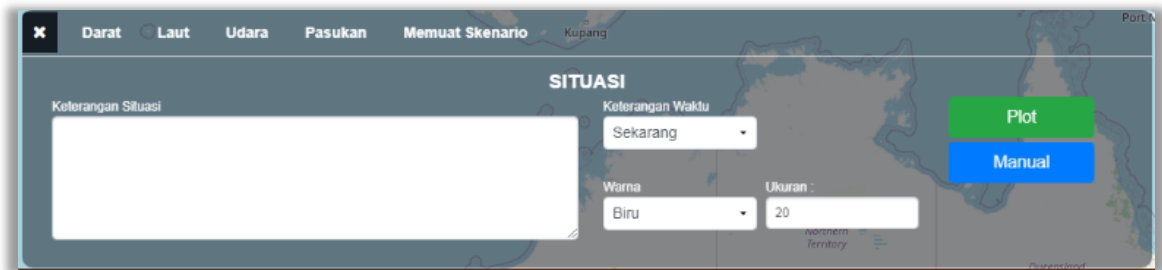
D. Multiple Select

Fitur ini digunakan untuk melakukan pemilihan secara sekaligus atau drawing pada suatu wilayah di peta. Tampilannya adalah sebagai berikut:



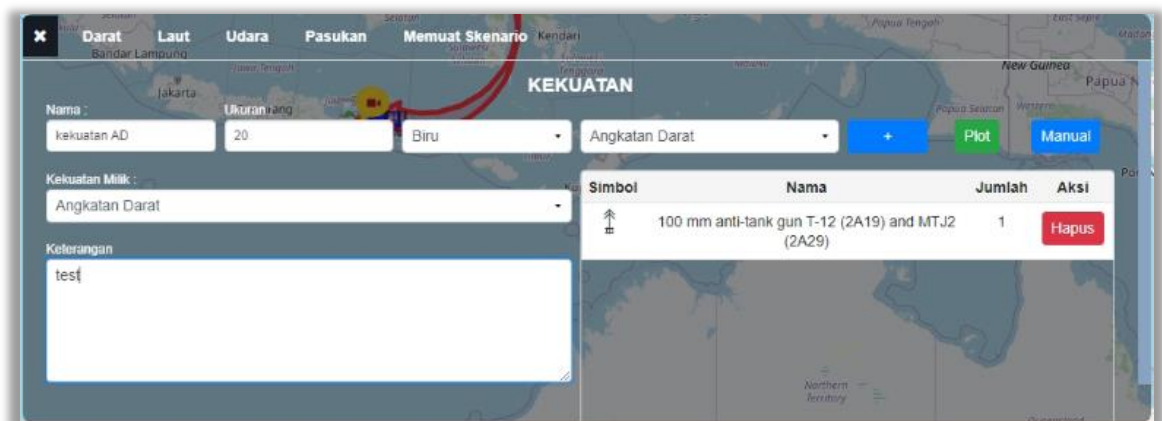
E. Situasi


Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting situasi, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.



F. Kekuatan

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting kekuatan, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.



Simbol	Nama	Jumlah	Aksi
	100 mm anti-tank gun T-12 (2A19) and MTJ2 (2A29)	1	<button>Hapus</button>

G. Video

Video merupakan tombol yang berfungsi untuk memasukkan video. Untuk menggunakan fitur ini dapat dilakukan dengan klik kanan kemudian pilih Video.

Tambah data video

Nama Media *

Nama

Kategori Media *

-- Pilih kategori --

Matra Media *

-- Pilih Jenis --

Upload Media *

Choose File

No file chosen

Kembali

H. Simbol Lain

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting simbol lain, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.

Menu

×

Darat

Laut

Udara

Pasukan

Memuat Skenario

SIMBOL LAIN

Pilih Gambar

Daftar Informasi

Daftar Informasi

+

Plot

Pratinjau

Ukuran

40

I. Animasi

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting animasi lain, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.

Menu

×

Darat

Laut

Udara

Pasukan

Memuat Skenario

ANIMASI

Pilih Animasi

Waktu Mulai

H

Waktu Akhir

H

Plot

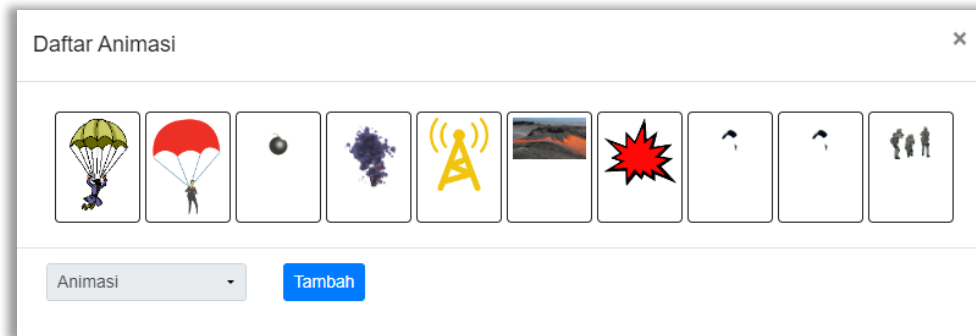
12:00:00 AM

12:00:00 AM

Ukuran

40

Pilih tombol Pilih Animasi dan kemudian akan menampilkan daftar animasi seperti gambar berikut ini:



Lalu untuk menambahkan animasi baru klik tambah lalu akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Isi format sesuai kebutuhan untuk menambahkan Animasi.

A form titled "Tambah data gambar" with a close button (X) in the top left corner. It contains three fields: "Nama Media *" with a text input field containing "Nama"; "Kategori Media *" with a dropdown menu showing "-- Pilih kategori --"; and "Upload Media *" with a "Choose File" button and the text "No file chosen". At the bottom is a red button labeled "Kembali".

J. Radar

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting radar lain, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.

A software interface for radar plotting. At the top is a "Menu" bar with options: "Darat", "Laut", "Udara", "Pasukan", and "Memuat Skenario". Below this is a "RADAR" section. On the left, there's a "Pilih Satuan" dropdown menu with a "+" button, a "Ukuran" input field with "30", and a "Biru" dropdown menu. In the center, there's a "Pratinjau" (preview) area. To the right of the preview, there are input fields for "Nama Radar:", "Radius:", and "Jenis Radar:" with a dropdown menu showing "Biasa". At the bottom right are two buttons: "Plot" (green) and "Manual" (blue).

Pilih satuan kemudian klik tombol  untuk memilih simbol, tampilannya adalah sebagai berikut:

Daftar Symbol

Show

10

Previous

1

Next

Search:

entries

Nama	Symbol	Kode	Keterangan	action
Low light level television		14991	Radar portable.	Pilih

Previous

1

Next

Berikut adalah tampilan format yang telah di isi dan siap untuk di plotting sesuai lokasi yang telah di tentukan.

Menu

Darat

Laut

Udara

Pasukan

Memuat Skenario

Angkatan Darat

+

Ukuran : 30

Biru

Pratinjau

Nama Radar : Low light level television

Radius : 500

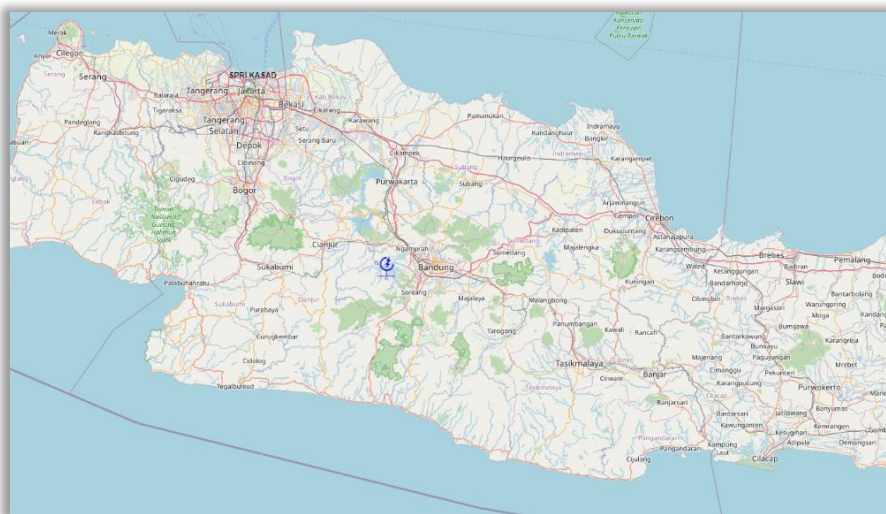
NIM

Jenis Radar : Biasa

Plot

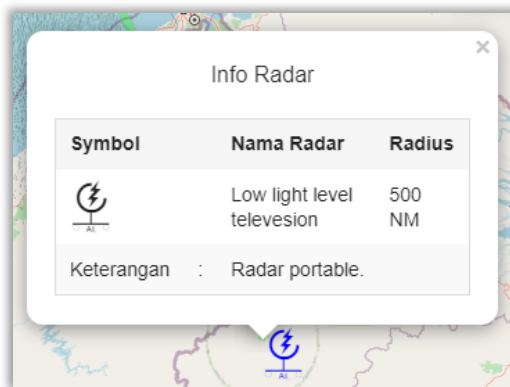
Manual

Dan dibawah ini adalah tampilan radar yang telah di plotting.



Jika Koordinat untuk lokasi radar sudah diketahui, bisa klik “Manual” untuk menuliskan koordinat yang sudah ada lalu klik **Test** untuk memastikan titik koordinat benar. Jika titik koordinat sudah benar klik **Plot** untuk memplotting radar dan klik **kembali** jika ingin kembali ke tampilan awal.

Berikut tampilan dibawah adalah tampilan dari data detail radar.



K. Pasukan Sendiri

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting pasukan sendiri, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.

PASUKAN


Nama:

Nama Pasukan:

Pratinjau: 

Ukuran: Warna:

Buttons:

Klik tombol  untuk menambahkan nama pasukan dan klik tombol **Manual** untuk melakukan plotting secara manual dengan memasukkan koordinat.

DMS

Degrees: Minute: Seconds: Latitude:


Degrees: Minute: Seconds: Longitude:

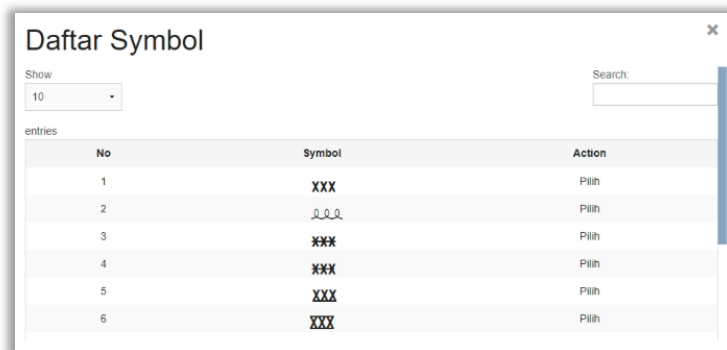
Buttons:

L. Rintangan

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting rintangan, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.



Pilih symbol dengan menekan tombol  dan jika sudah klik tombol plot untuk memulai plotting.

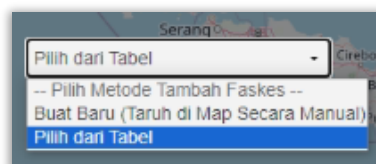


M. Faskes

Fitur ini digunakan untuk melakukan faskes, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.

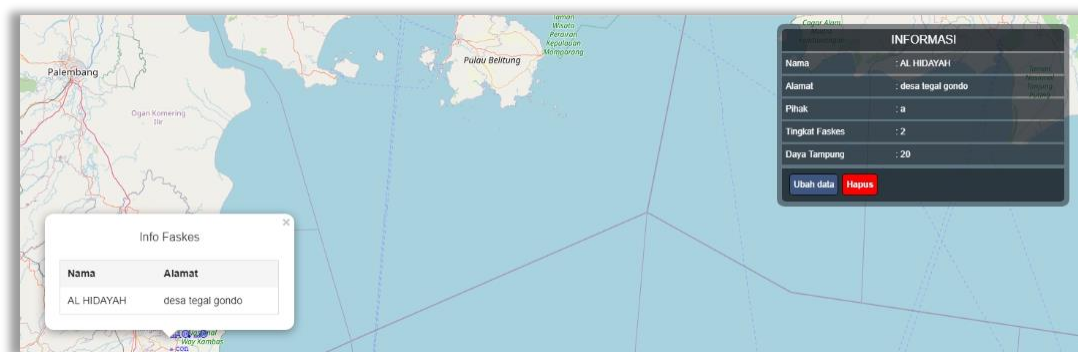


Pengguna dapat memilih dari tabel atau membuat baru. Pada contoh dibawah ini menggunakan data yang sudah ada dari tabel dan berikut tampilannya:



Show	Previous	1	2	3	4	5	...	97	Next	Search:
10										
entries										
Nama	Alamat	Koordinat X	Koordinat Y	action						
AL HIDAYAH	desa legal gondo	105.4839600	-4.9861100	Pilih						
ARI CANTI RUMAH SAKIT	JL. RAYA MAS	115.2725100	-8.5520200	Pilih						
AZ-ZAHRA	JL. KARTINI KALIREJO	104.9640500	-5.2251100	Pilih						
Baby Sitter Dan Perawat Orang Sakit	Jl. Pahlawan Seribu	106.6632570	-6.2808480	Pilih						

Jika sudah pilih tombol **Plot** dan berikut tampilannya:

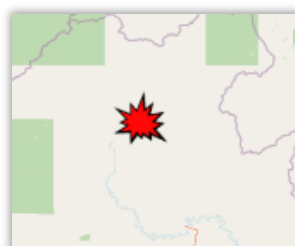


N. Bantuan Tembakan

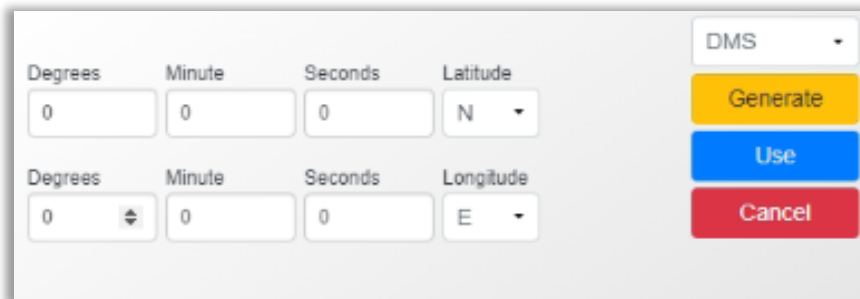
Fitur ini digunakan untuk melakukan bantuan tembakan, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.



Dan dibawah ini adalah tampilan Bantuan Tembakan yang telah di plotting.



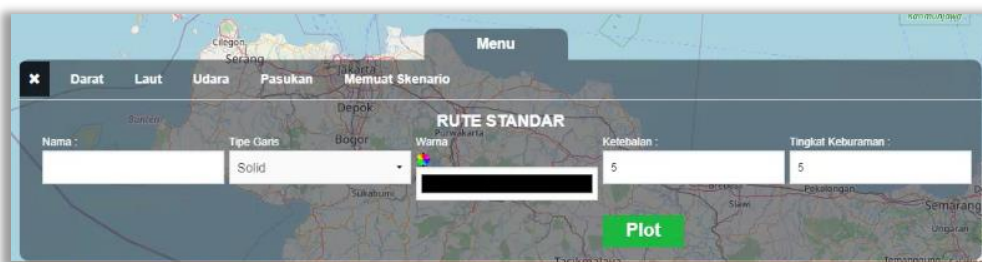
Jika Koordinat untuk lokasi Bantuan Tembakan sudah diketahui, bisa klik **“Manual”** untuk menuliskan koordinat yang sudah ada lalu klik **Test** untuk memastikan titik koordinat benar. Jika titik koordinat sudah benar klik **Plot** untuk memplotting Bantuan Tembakan. Dan klik **kembali** jika ingin kembali ke tampilan awal.



A manual coordinate input form with two rows of input fields. The first row is for Latitude, with fields for Degrees (0), Minute (0), Seconds (0), and a dropdown for Latitude (N). The second row is for Longitude, with fields for Degrees (0), Minute (0), Seconds (0), and a dropdown for Longitude (E). To the right of these fields are three buttons: 'Generate' (yellow), 'Use' (blue), and 'Cancel' (red). A 'DMS' dropdown menu is located at the top right of the form.


O. Rute

Fitur ini digunakan untuk melakukan plotting rute, setelah pengguna memilih fitur ini akan tampil form seperti tampilan dibawah. Isikan data dengan sesuai kemudian lakukan plotting.



A screenshot of the 'RUTE STANDAR' (Standard Route) plotting interface. It features a map background with a route plotted. Overlaid on the map is a form with the following fields: 'Nama' (Name), 'Tipe Garis' (Line Type) set to 'Solid', 'Warna' (Color) set to black, 'Ketebalan' (Thickness) set to 5, and 'Tingkat Keburaman' (Level of Blur) set to 5. A green 'Plot' button is located at the bottom right of the form. A 'Menu' button is visible at the top center of the interface.

2.2.5. Manual Print

Manual Print merupakan tombol yang berfungsi untuk mengunduh data. Manual Print digunakan untuk mengunduh file atau data yang diperlukan dengan menekan tombol  dan file akan langsung otomatis terunduh.

2.2.6. Table Kegiatan


Tabel kegiatan merupakan tombol yang berfungsi untuk membuat Tabel Kegiatan. Untuk melihat form Tabel Kegiatan dapat dilakukan dengan menekan tombol  tampilannya adalah sebagai berikut:

Table Kegiatan

Tambah Kegiatan

(H+1 dari hari H)

☐ Select All

KOGASUDGAB - "SATPES TEMPUR 4 EMB-314 LAKS OPS UDARA LAWAN LAUT TAKE OFF ABD MENUJU UTARA SITUBONDO RUTE ABD-LANTAMAL-UTARA SITUBONDO-LANTAMAL-ABD ALT 9000 FT "	10:15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOGASUDGAB - "SATPES INTAI 1 B-737 LAKS OPS PENGAMATAN UDARA TAKE OFF MUL KE UTARA SITUBONDO RUTE MUL-UTARA SITUBONDO-MUL FL 150 "	14:30:00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A. Membuat Tabel Baru

Untuk membuat Tabel Kegiatan baru klik tombol **Tambah Kegiatan** kemudian akan muncul form sebagai berikut:

FORM KEGIATAN

Tanggal :

Lokasi :

Kegiatan :

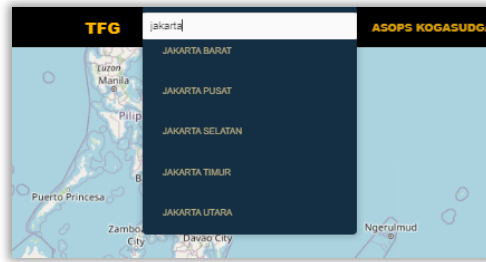
Keterangan :

Digunakan : ☒


Pada form kegiatan terdiri dari kolom tanggal, Lokasi, Kegiatan, dan Keterangan. Setelah itu isi **Form Kegiatan**, lalu jika sudah selesai mengisi klik **Simpan** agar data tambahan bisa tersimpan di daftar Tabel Kegiatan.

2.2.7. Pencarian Wilayah

Fitur ini digunakan untuk melakukan pencarian wilayah. Hal ini dapat dilakukan dengan mengisi nama lokasi pada search bar yang terdapat di header aplikasi dan akan tampil wilayah sesuai dengan pencarian.



2.2.8. Kalkulasi Tempur

Tombol Kalkulasi Tempur berfungsi untuk melakukan kalkulasi antara dan dapat dilakukan dengan menekan tombol  Didalam Kalkulasi Tempur terdapat beberapa menu, diantaranya:

A. Kalkulasi Hanud

Kalkulasi Hanud digunakan untuk melakukan kalkulasi persiapan pesawat tempur sebelum pertempuran dimulai.

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hanud

Kalkulasi Darat

Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Kasbornu

Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Korban

Kalkulasi Opskanta

Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tempur Terhadap Pesawat Udara

Radius Tembak Kapal (Rp)

MIL

Jarak Ke Samping Antar Kapal (L)

MIL

Jarak Ke Belakang Antar Kapal (W)

MIL

Musuh

Kecepatan Pesawat Udara (Vp)

KM/JAM

Ketinggian Pesawat Udara (H)

METER

$$(Nk) = \frac{2 \pi (dpb+r)}{e}$$

$$dpb = Vp \times \frac{\sqrt{2H - \Delta H}}{g}$$

$$e = 2Rp$$

Kalkulasi

Hitung

Keterangan

Jumlah Kapal untuk melumpuhkan serangan udara musuh

B. Kalkulasi Darat

Kalkulasi Darat digunakan untuk melakukan kalkulasi jumlah pasukan sendiri ataupun musuh dalam Pertempuran di Darat dalam Mode Menyerang dan Mode Bertahan.

a. Mode Menyerang

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hanud Kalkulasi Darat Kalkulasi Formasi Kalkulasi Kasbonmu Kalkulasi Kapal Kalkulasi Korban Kalkulasi Opskamlia Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tempur Di Darat

Menyerang Bertahan

Mode Menyerang

Pasukan Sendiri Regu Musuh Regu

Jumlah 1 Jumlah 1

Hasil

b. Mode Bertahan

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hanud Kalkulasi Darat Kalkulasi Formasi Kalkulasi Kasbonmu Kalkulasi Kapal Kalkulasi Korban Kalkulasi Opskamlia Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tempur Di Darat

Menyerang Bertahan

Mode Bertahan

Pasukan Sendiri Kelompok Musuh Kelompok

Jumlah 1 Jumlah 1

Hasil

C. Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Formasi digunakan untuk melakukan kalkulasi jumlah kerusakan yang bisa dilumpuhkan dari formasi musuh.

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Harud

Kalkulasi Darat

Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Kasbonmu

Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Korban

Kalkulasi Opskamia

Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tempur Terhadap Suatu Formasi

Musuh A

Jumlah Kapal (A)

Kapal A

Jumlah SSM (a1)

SSM Kapal A

Jumlah SAM (a3)

SAM Kapal A

Musuh B

Jumlah Kapal (B)

Kapal B

Jumlah SSM (b1)

SSM Kapal B

Jumlah SAM (b3)

SAM Kapal B

$$\Delta B = \frac{\alpha A - b_3 B}{b_1}$$

$$\Delta A = \frac{\beta B - a_3 A}{a_1}$$

Kalkulasi

Hitung

Keterangan

Nilai kerusakan kpl dari satuan A yg bisa dilumpuhkan

Nilai kerusakan kpl dari satuan B yg bisa dilumpuhkan

D. Kalkulasi Kasbonmu

Kalkulasi Kasbonmu digunakan untuk mengkalkulasikan Setiap Indikator yang ada pada Pasukan Sendiri Maupun Pasukan Musuh.

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hamud

Kalkulasi Darat

Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Kasbonmu

Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Korban

Kalkulasi Opskama

Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tempur KASBONMU

Pasukan Sendiri

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

Indikator

Kekuatan

Alat Peralatan

Susunan Bertempur

Organisasi

Karakter Pemimpin

Moril

Usaha Yang Dilakukan

Senjata Bantuan

Penguasaan Medan

Tingkat Latihan

Pasukan Musuh

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

1 - Sangat Lemah

Hasil

E. Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Kapal digunakan untuk melakukan kalkulasi Metode Kapal yang akan digunakan. Masing-masing metode terdapat form tersendiri. Masukkan data dengan sesuai kemudian pilih tombol Hitung.

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hamud

Kalkulasi Darat

Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Kasbonmu

Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Korban

Kalkulasi Opskama

Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Kapal

Metode

Pilih

F. Kalkulasi Korban

Kalkulasi Korban digunakan untuk melakukan kalkulasi jumlah korban tempur dari setiap cabang.

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi HanudKalkulasi DaratKalkulasi FormasiKalkulasi KasbornuKalkulasi KapalKalkulasi KorbanKalkulasi OpskamlaKalkulasi Tabir

Kalkulasi Korban Tempur

Macam PasukanBRIGIF ROI

Jumlah kekuatan200

Jumlah Hari15

Persentase Jumlah Korban Per Bulan10

Cabang	%	Jumlah Personil
INFANTERI		
KAVALERI		
ARMED		
ZENI		
Lain-lain		

Hitung

Tambah Kalkulasi

Hasil

Macam Pasukan	IF	KAV	ARMED	ZEN	LAIN	Jumlah Kekuatan
---------------	----	-----	-------	-----	------	-----------------

Hitung Final

G. Kalkulasi Opskamla

Kalkulasi Opskamla digunakan untuk mengkalkulasikan kebutuhan Kapal Operasi Keamanan Laut (Opskamla).

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hanud

Kalkulasi Darat

Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Kasbonmu

Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Korban

Kalkulasi Opskamla

Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Kebutuhan Kapal Opskamla

Jarak Terjauh Kapal (S)

MIL

Endurance (T)

Hari

Kecepatan Jelajah (V)

Knots

Luas Area (A)

NM²

$$N = \frac{A}{V \times S \times T \times P}$$

Kalkulasi

Hitung

Keterangan

Jumlah KRI jenis Parchim / Corvette yang dibutuhkan

H. Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tabir digunakan untuk mengkalkulasikan jumlah Kebutuhan Kapal Tabir.

KALKULASI TEMPUR

Kalkulasi Hanud

Kalkulasi Darat

Kalkulasi Formasi

Kalkulasi Kasbonmu

Kalkulasi Kapal

Kalkulasi Korban

Kalkulasi Opskamlu

Kalkulasi Tabir

Kalkulasi Tabir

Kapal

Panjang Formasi HVU (L)

Yards

Lebar Formasi HVU (W)

Yards

Jarak Tembak Efektif TPO Lawan (E)

MIL

Kecepatan TPO Lawan (Vt)

Knots

Kecepatan Kapal (Vk)

Knots

Jarak Sonar (dson)

MIL

$$r = \sqrt{(\frac{1}{2}L)^2 + (\frac{1}{2}W)^2}$$

$$Ap = \frac{E \times Vk}{Vt}$$

$$R' = Ap + E$$

$$R = r + R'$$

$$dk = 2 \cdot c \cdot dson$$

$$(Nk) = \frac{2\pi R}{dk}$$


Kalkulasi

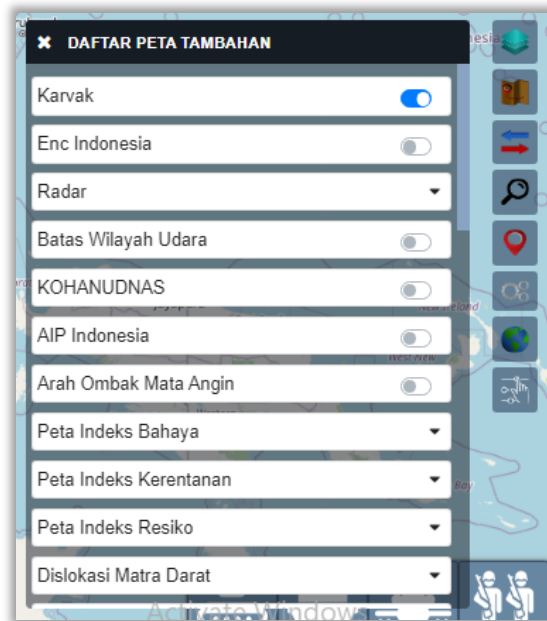
Hitung


Keterangan

Jumlah Kebutuhan Kapal Tabir ... = ... PK PTM Klas


2.2.9. Peta Tambahan

Layer merupakan tombol yang berfungsi untuk mengubah sebagian tampilan pada peta. Klik  maka akan tampil list layer yang sudah dibuat. Maka akan tampil seperti dibawah ini:




Terdapat tombol On dan Off untuk menampilkan objek dari layer yang akan dipilih. Klik icon  untuk menutup list layer.

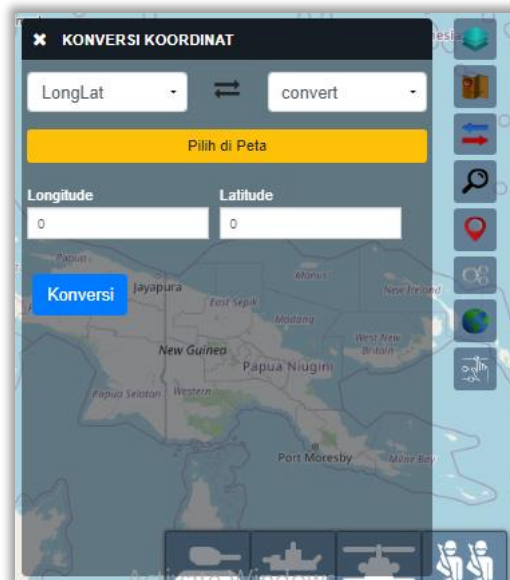
2.2.10. Peta Utama

Basemap merupakan tombol yang berfungsi untuk menampilkan peta dasar yang menjadi tampilan utama. Klik  untuk melihat peta apa saja yang bisa digunakan.



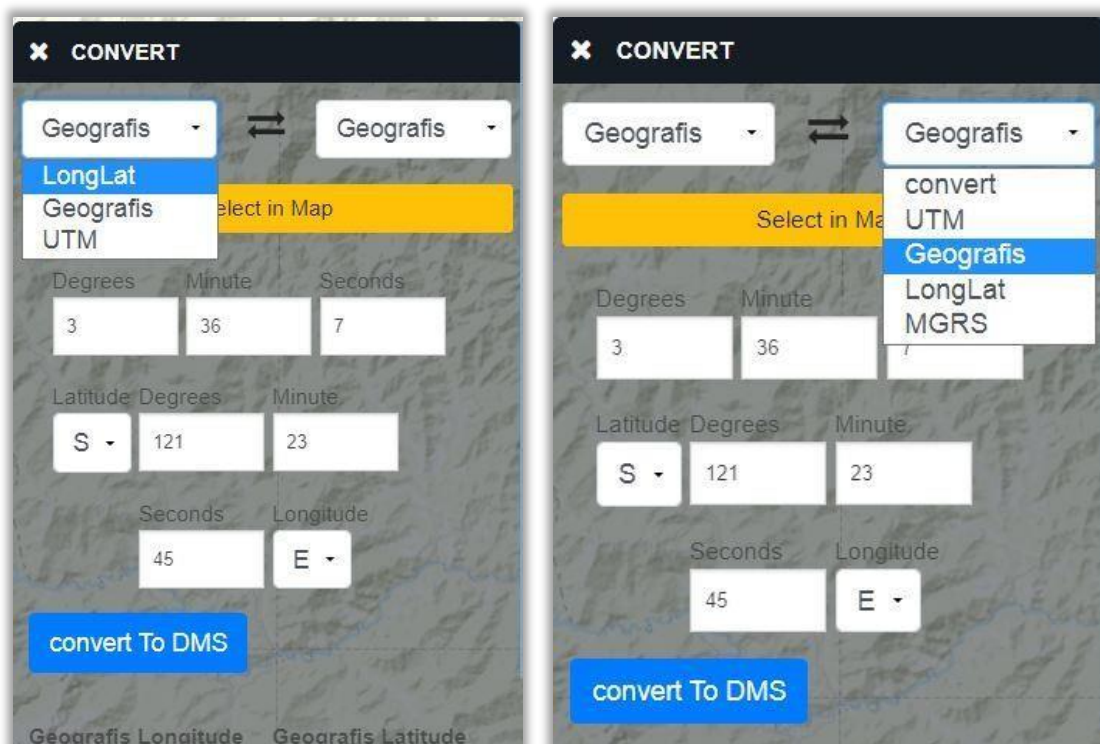
2.2.11. Konversi Koordinat

Convert merupakan tombol yang berfungsi untuk mengonversi angka dari satu sistem pengukuran ke sistem lain. Klik  untuk melakukan pengonversian angka seperti dibawah ini:




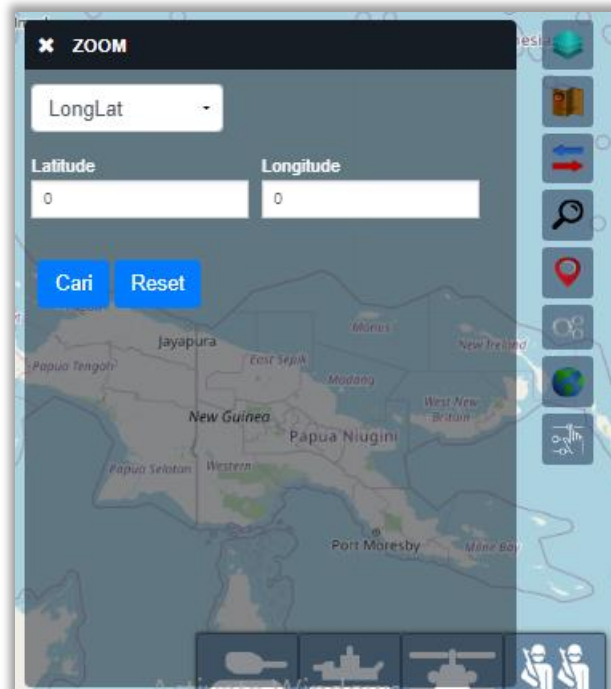
- Untuk memilih koordinat di map dapat menggunakan tombol **Select in Map**
- Klik tombol **Konversi** untuk melakukan convert angka

Sistem pengukuran yang digunakan untuk melakukan convert adalah:




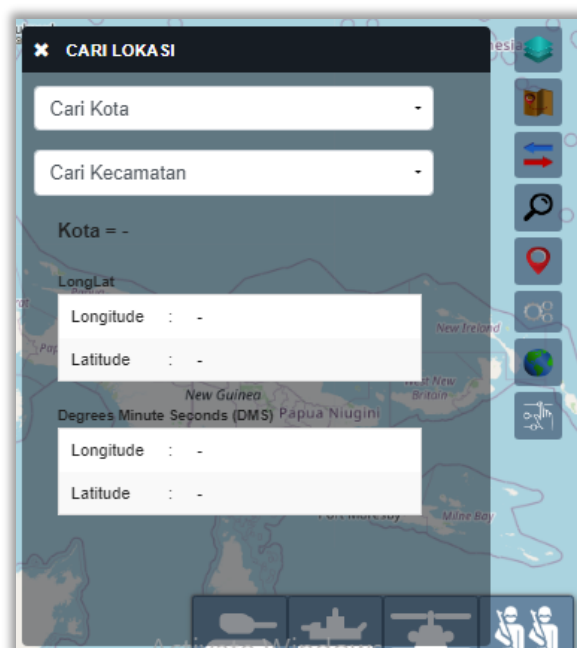
2.2.12. Zoom

Fitur ini digunakan untuk membesarkan peta dengan menggunakan jenis pengukuran yang ada, pilih icon  dan berikut tampilannya:




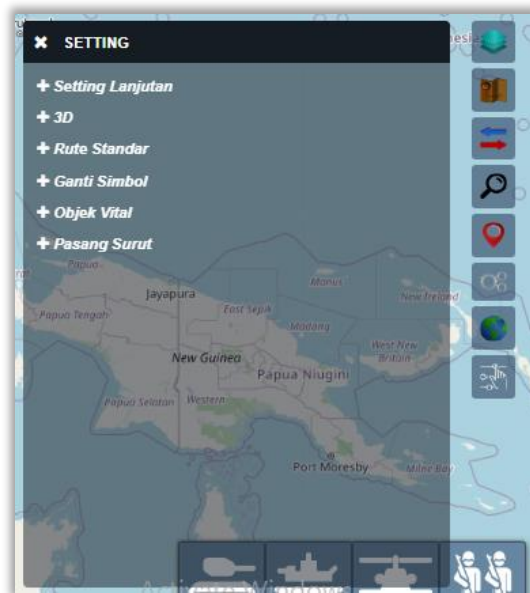
2.2.13. Cari Lokasi

Location merupakan tombol yang berfungsi untuk mencari lokasi suatu daerah. Klik  untuk mencari lokasi. Maka akan tampil seperti dibawah ini:

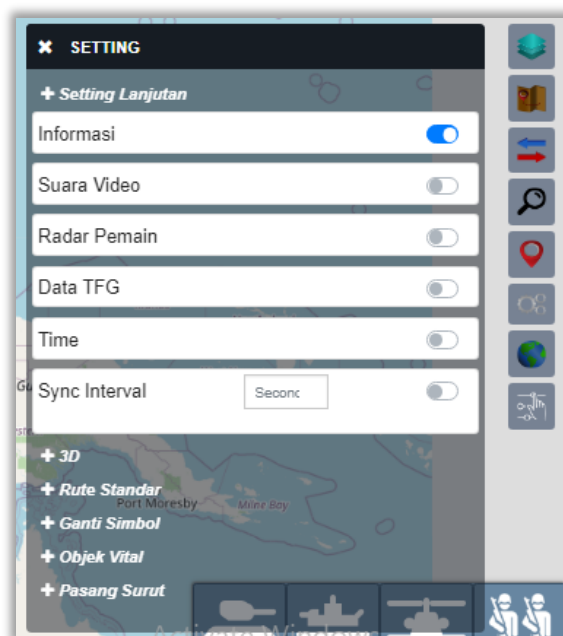


2.2.14. Setting


Setting merupakan tombol yang berfungsi untuk mengatur berbagai setelan aplikasi. Klik  untuk melakukan pengaturan aplikasi yang dibutuhkan. Maka akan tampil beberapa menu setting seperti dibawah ini:

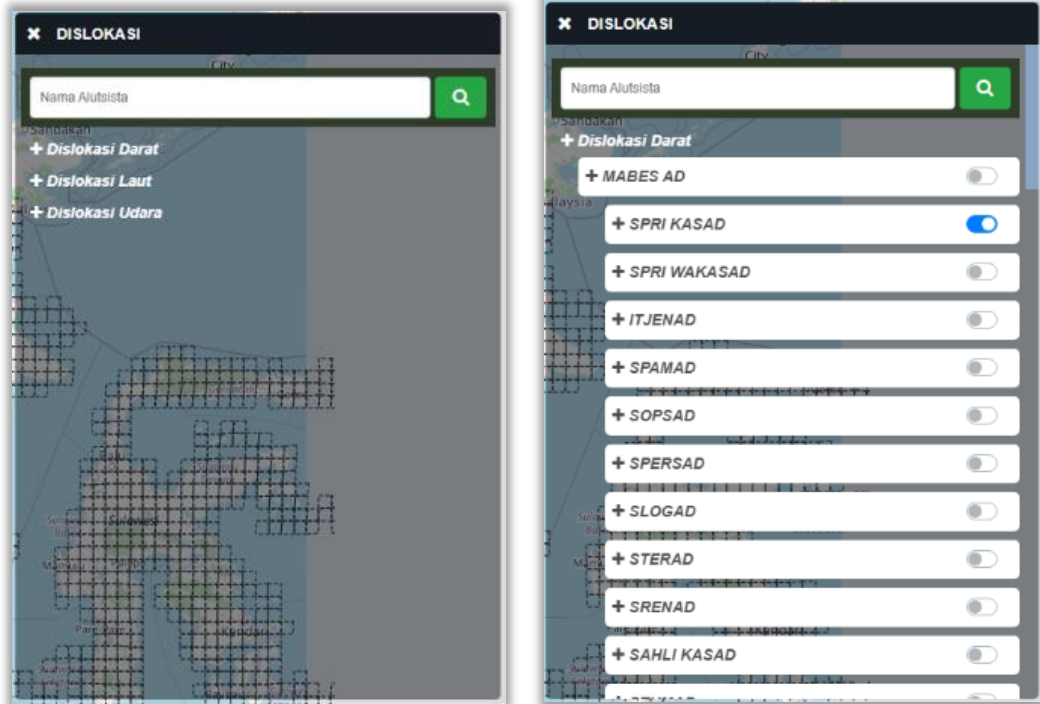


Pada tombol Setting ini hanya terdapat fitur On dan Off seperti gambar berikut.




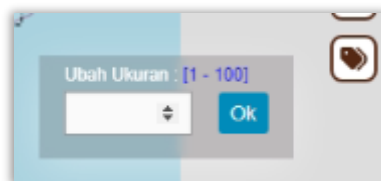
2.2.15. Dislokasi

Discolation merupakan tombol yang berfungsi untuk menampilkan Posisi setiap Angkatan. Klik  untuk menampilkan posisi yang dibutuhkan, maka akan tampil seperti dibawah ini:




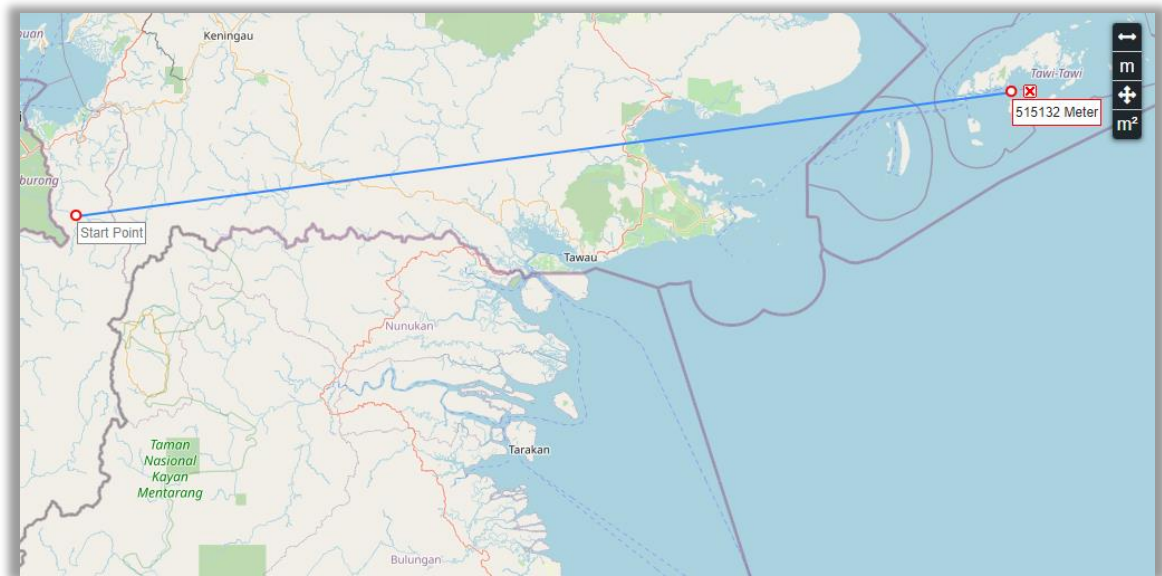
2.2.16. Ubah Ukuran

Fitur ini digunakan untuk mengubah ukuran, pilih *icon*  dan berikut tampilannya:



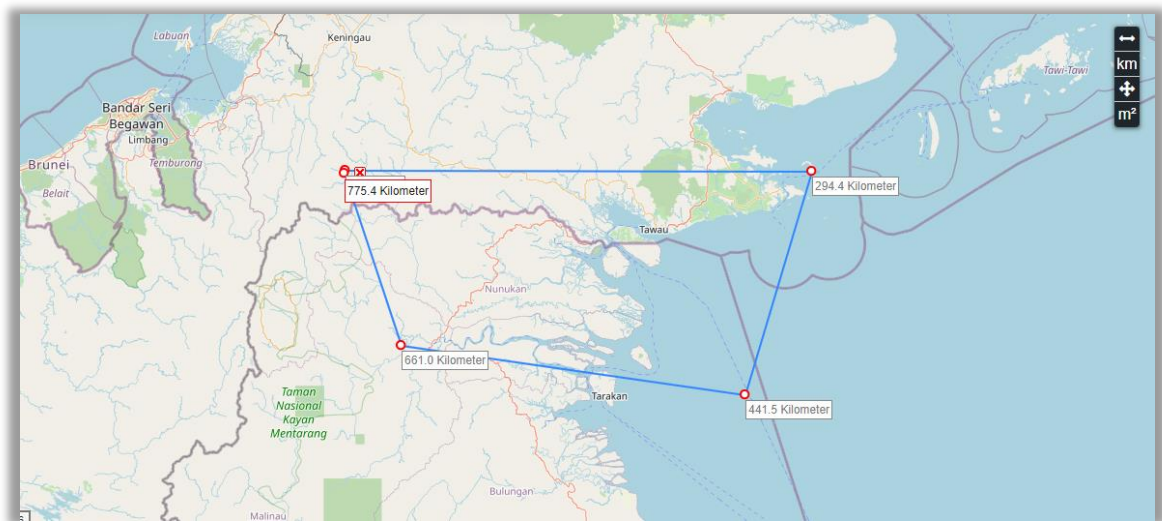
2.2.17. Distance Measure

Distance Measure merupakan tombol yang berfungsi untuk mengukur jarak dari satu daerah ke daerah lain. Klik tombol  untuk mengukur, kemudian akan tampil jumlah jarak dari titik satu ke titik lainnya seperti dibawah ini:



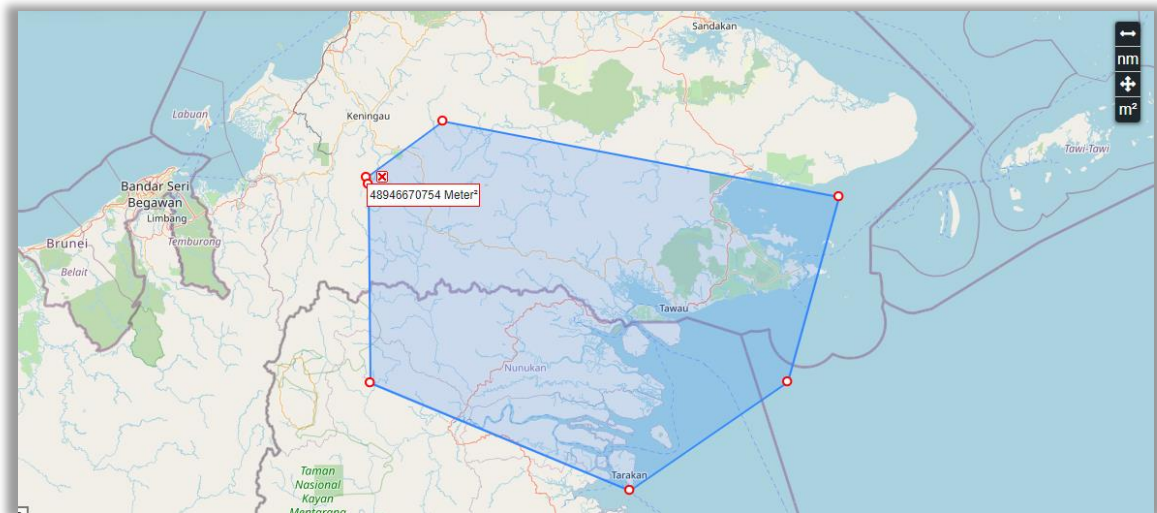
2.2.18. Change Unit

Change unit merupakan tombol yang berfungsi untuk mengubah satuan yang akan digunakan untuk mengukur jarak. Klik **m** untuk mengubah satuan yang digunakan. Terdapat 3 satuan yang dapat dipakai untuk mengukur jarak yaitu m, km dan nm.



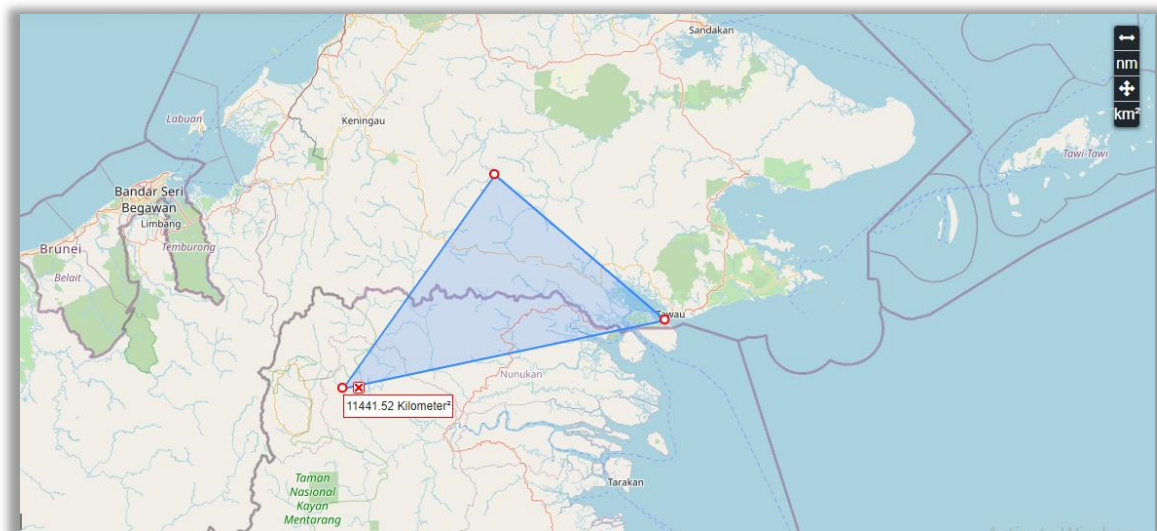
2.2.19. Area Measure

Area measure merupakan tombol yang berfungsi untuk mengukur area keseluruhan suatu daerah. Klik **+** untuk mengukur, kemudian akan tampil jumlah area keseluruhan suatu daerah seperti dibawah ini:




2.2.20. Change Unit


Change unit merupakan tombol yang berfungsi untuk mengubah satuan yang akan digunakan untuk mengukur jumlah area. Klik **m** untuk mengubah satuan yang digunakan. Terdapat 3 satuan yang dapat dipakai untuk mengukur jarak yaitu m^2 , km^2 , dan ha.



2.2.21. Keluar Aplikasi


Jika telah selesai melakukan plotting dan ingin keluar dari sesi ini dapat dilakukan dengan menekan tombol .

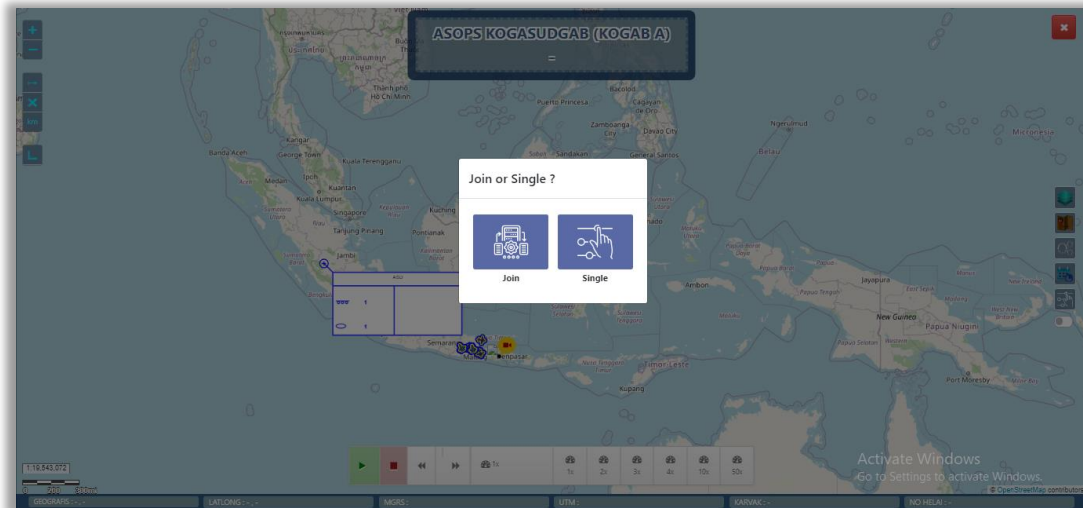
2.2.22. Simpan Data

Simpan Data merupakan tombol yang berfungsi untuk menyimpan data permainan. Untuk melakukan simpan data dapat digunakan dengan menekan tombol  **Simpan** yang berada di kiri atas halaman.

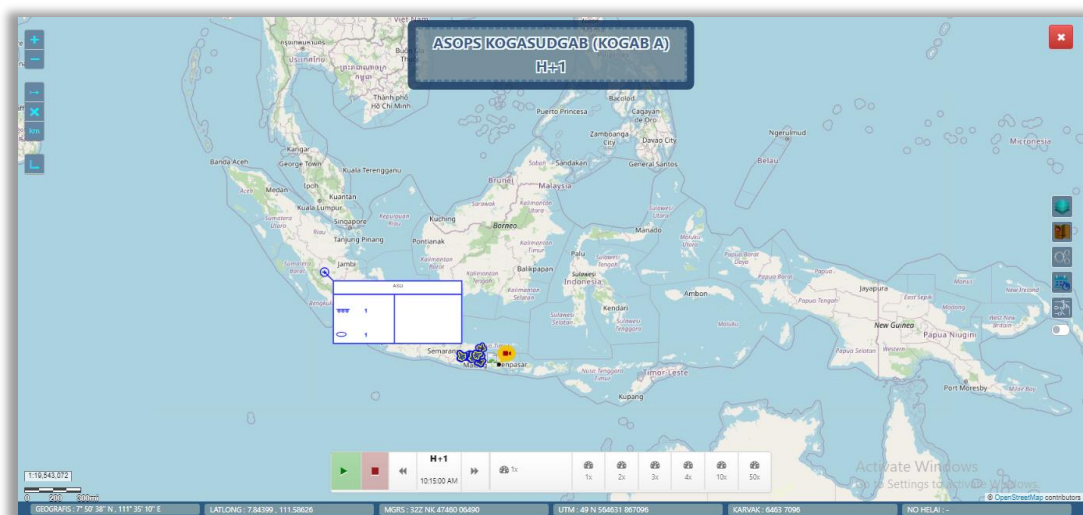
2.3. Tactical Training Module

2.3.1. Pergerakan Single Player


Pergerakan merupakan tombol yang berfungsi untuk melakukan pergerakan pada objek TFG. Untuk membuat pergerakan pada objek TFG klik tombol  kemudian setelah di klik akan masuk kedalam halaman Pergerakan. Langkah selanjutnya yaitu membuat pergerakan pada objek yang sudah di plotting. Klik tombol pergerakan maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini.

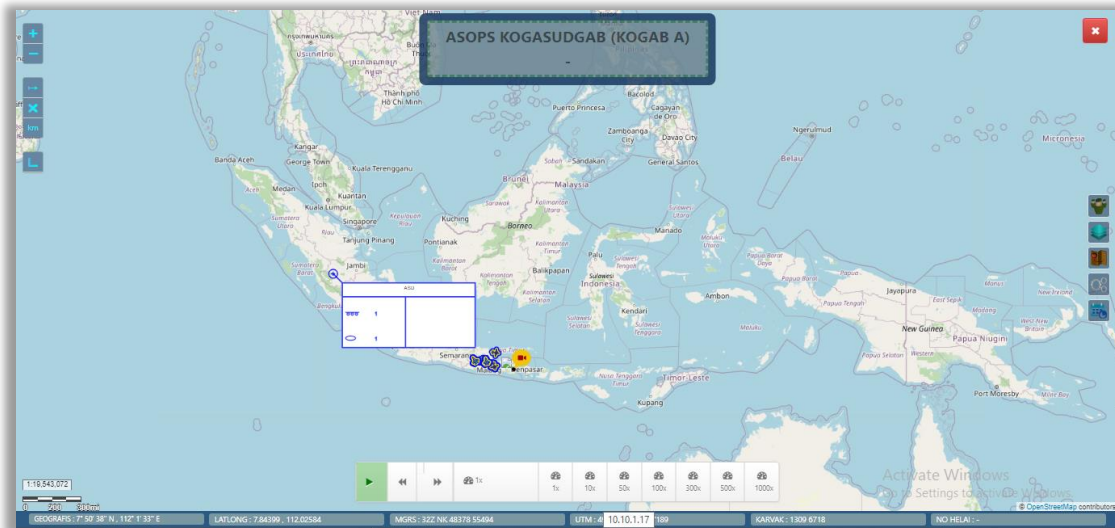


Pengguna dapat memilih ingin join atau single, pada contoh dibawah ini adalah Single, berikut tampilannya:



2.3.2. Pergerakan Multiplayer Tfg

Pergerakan Multiplayer merupakan tombol yang berfungsi untuk melakukan pergerakan pada objek secara multiplayer. Untuk membuat pergerakan pada objek klik tombol  kemudian setelah di klik akan masuk kedalam halaman Pergerakan Multiplayer.



2.4. 3D Visualization Module

Modul ini dirancang untuk menampilkan visualisasi dalam bentuk 3-Dimensi dari latihan TFG Infanteri. Fungsinya adalah sebagai alat latih untuk meningkatkan situational awareness dalam operasi Infanteri. Modul ini dilengkapi dengan model 3D dasar yang mendukung operasi Infanteri.