

Dasar-Dasar GOT (GT16, GT Designer3)

Kursus ini merupakan sistem pelatihan bagi mereka yang mengoperasikan seri GOT (GT 16) dan GT Designer3 untuk pertama kalinya.

Pendahuluan Tujuan Kursus

GOT adalah nama julukan antarmuka mesin manusia Mitsubishi Electric, dan merupakan singkatan dari Graphic Operation Terminal.

Dalam kursus ini, Anda akan mempelajari langkah-langkah dari memperkenalkan GOT hingga mengoperasikan dan memantau PLC dengan GOT, memakai GOT1000 Seri GT16 dan perangkat lunak desain layar GT Designer3.

Pendahuluan Struktur Kursus

Berikut adalah daftar isi kursus.
Sebaiknya Anda mulai dari Bab 1.

Bab 1 - Gambaran Umum GOT

Anda akan mempelajari keuntungan mengadopsi GOT, fitur-fitur GT16 dan GT Designer3, serta lainnya.

Bab 2 - Membuat Data Layar

Anda akan belajar tentang cara membuat dan menyimpan data proyek.

Bab 3 - Memindahkan Data Layar

Anda akan mempelajari komunikasi antara PC dan GOT serta antara GOT dan PLC.

Bab 4 - Pemeriksaan Operasi

Menampilkan layar yang dibuat dan memeriksa sakelar operasi dan tampilan lampu.

Bab 5 - Tes Akhir

Nilai lulus: 60% atau lebih tinggi.

Pendahuluan Cara Menggunakan Alat e-Learning Ini



Buka halaman berikutnya		Membuka halaman berikutnya.
Kembali ke halaman sebelumnya		Kembali ke halaman sebelumnya.
Beralih ke halaman yang diinginkan		"Daftar Isi" akan ditampilkan, memungkinkan Anda untuk menavigasi ke halaman yang diinginkan.
Keluar dari kursus		Keluar dari kursus. Jendela seperti layar "Daftar Isi" dan kursus akan ditutup.

Pendahuluan **Perhatian Selama Penggunaan**

Petunjuk keselamatan

Saat Anda belajar dengan memakai produk sebenarnya, bacalah dengan cermat petunjuk keselamatan pada panduan yang sesuai.

Petunjuk keselamatan dalam kursus ini

- Layar yang ditampilkan pada versi perangkat lunak yang Anda gunakan mungkin berbeda dengan yang ada di dalam kursus ini.

Kursus ini adalah untuk versi perangkat lunak berikut:

- GT Designer3 Versi 1.16S

Bab 1 **Gambaran Umum GOT**

Dalam kursus ini, Anda akan mempelajari langkah-langkah dari memperkenalkan GOT hingga mengoperasikan dan memantau PLC dengan GOT memakai GOT1000 Seri GT16 dan perangkat lunak desain layar GT Designer3.

Di Bab 1, Anda akan mempelajari bagaimana GOT pada konfigurasi peralatan sistem sampel dari kursus.

Bagian 1.1: GOT

Bagian 1.2: Keuntungan Menerapkan GOT

Bagian 1.3: Pengaturan Layar yang Mudah

Bagian 1.4: Fitur GT16

Bagian 1.5: Fitur GT Designer3

Bagian 1.6: Prosedur Menggunakan GOT

Bagian 1.7: Konfigurasi Peralatan dari Sistem Sampel yang Digunakan dalam Kursus Pelatihan

1.1**GOT**

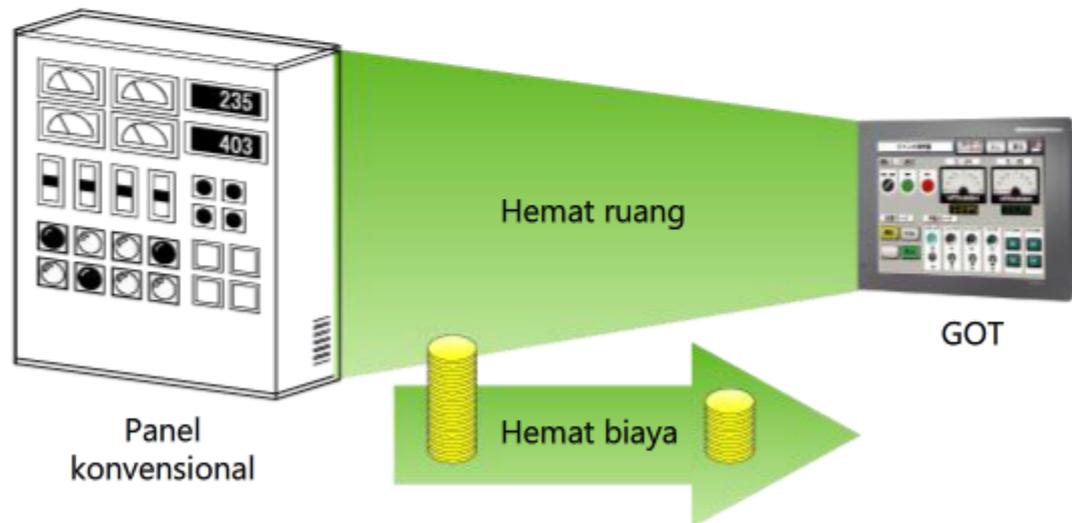
Mari kita tinjau GOT.

GOT (Graphic Operation Terminal) adalah nama julukan dari antarmuka mesin manusia atau human machine interface (HMI) dari Mitsubishi Electric.

GOT adalah jenis panel sentuh HMI yang memungkinkan pengoperasian sakelar, tampilan lampu, tampilan data, tampilan pesan, dan lainnya pada layar monitor dan bukan panel kontrol konvensional.

Dengan memperkenalkan GOT, Anda memiliki keuntungan berikut termasuk pengecilan panel kontrol.

- (1) **Pengecilan Ukuran Panel Kontrol**
Dengan mengatur fungsi menggunakan perangkat lunak, sakelar perangkat keras dan lampu tidak lagi diperlukan dan peralatan bisa diperkecil ukurannya.
- (2) **Menghemat Biaya Pengkabelan**
Pengaturan dengan perangkat lunak menggantikan pengkabelan di antara berbagai komponen di panel kontrol. Karenanya biaya pengkabelan bisa dikurangi.
- (3) **Menstandarkan Panel Kontrol**
Bahkan jika memerlukan perubahan spesifikasi, perubahan itu hanya perlu dilakukan dengan mengganti pengaturan data layar pada perangkat lunak. Dengan demikian, panel kontrol bisa distandardkan.
- (4) **Nilai Tambah sebagai HMI (Human Machine Interface) atau Antarmuka Mesin Manusia**
Pengaturan yang simpel dan mudah seperti tampilan grafis dan tampilan alarm yang memberi nilai tambah pada keseluruhan peralatan.
Karena mudah menampilkan grafis dan alar pada GOT, nilai tambah dapat diberikan pada keseluruhan peralatan.



1.3

Pengaturan Layar yang Mudah

Buat pengaturan berikut dalam data layar.

- Spesifikasikan bentuk sakelar dan lampu serta posisi objek saat ditampilkan di GOT.
- Spesifikasikan sakelar dan lampu mana pada GOT yang tertaut ke perangkat apa di PLC.

Untuk menampilkan data layar pada GOT, buat data menggunakan GT Designer3, perangkat lunak desain layar khusus. Dengan menggunakan GT Designer3, layar yang dibuat di PC bisa ditampilkan pada GOT tanpa perubahan apa pun. Untuk menggunakan GT Designer3, instal perangkat lunak pada komputer pribadi Anda. Setelah membuat data layar pada GT Designer3, tulis data ke GOT.



1.4

Fitur GT16

Berbagai variasi antarmuka komunikasi termasuk Ethernet semuanya terpadu di dalam satu unit

Berbagai antarmuka termasuk Ethernet*, RS-232, RS-422/485, dan kartu CF dilengkapi sebagai standar. Anda dapat memilih antarmuka bergantung pada penggunaan yang diinginkan.



* Ethernet adalah merek dagang dari Xerox Corp.

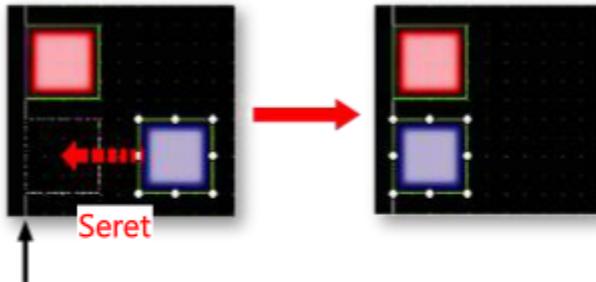
1.5

Fitur GT Designer3

Perangkat lunak desain layar canggih dengan kemudahan penggunaan yang terbaik

Mulai dari membuat data layar yang baru sampai memindahkan data ke GOT, prosedurnya simpel dan mudah.

1. Saat Anda menyeret sebuah objek, panduan muncul untuk membantu Anda menyesuaikan objek dengan mudah.



Panduan

2. Karena sistem operasi yang diperlukan untuk data layar dipilih secara otomatis, tidak perlu ada kekhawatiran tentang sistem operasi mana yang harus dipilih.
3. Berbagai komponen grafis resolusi tinggi tersedia di Perpustakaan Komponen dan membuat layar yang indah itu mudah.
4. Fungsi Verifikasi tersedia untuk mengetahui apakah data pada unit utama GOT dan data pada PC Anda sama.

1.6**Prosedur Menggunakan GOT**

Berikut prosedur untuk menggunakan GOT.

Membuat Data Layar Bab.2



Memindahkan Data Layar Bab.3



Pemeriksaan Operasi Bab.4

1.7 Konfigurasi Peralatan dari Sistem Sampel yang Digunakan dalam Kursus Pelatihan

Dalam kursus ini, Anda akan membangun sistem (selanjutnya disebut sebagai "sistem sampel") yang dapat Anda gunakan untuk menjalankan dan menghentikan sistem dengan sakelar sentuh GOT, menampilkan status operasi dengan lampu, dan menampilkan nilai data dengan objek tampilan angka.

Yang berikut menunjukkan konfigurasi peralatan dari sistem sampel.

Komputer pribadi



Kabel USB

GOT



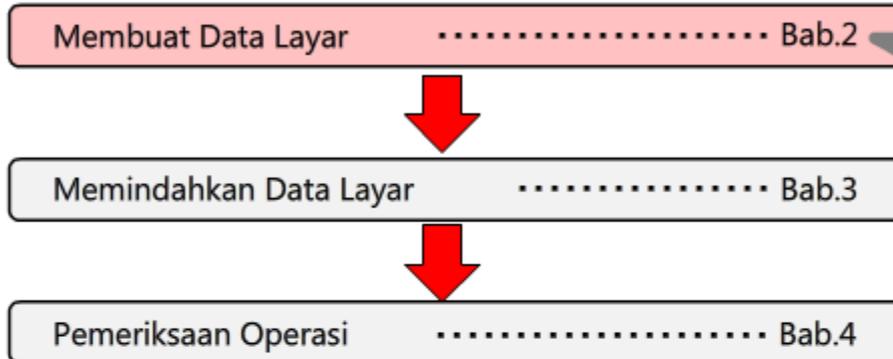
PLC



Kabel Ethernet

Bab 2 Membuat Data Layar

Pada Bab 2, Anda akan belajar cara membuat, mengedit, dan menyimpan data layar.



< Bab 2 Prosedur Belajar >

- 2.1 Peralatan yang Diperlukan untuk Menggunakan GOT
- 2.2 GT Designer3
 - 2.2.1 Konfigurasi Layar GT Designer3
- 2.3 Membuat Layar
- 2.4 Membuat Data Proyek
 - 2.4.1 Pengaturan Sakelar
 - 2.4.2 Pengaturan Lampu
 - 2.4.3 Pengaturan Tampilan Angka
 - 2.4.4 Masukan Teks
- 2.5 Menetapkan Destinasi Sambungan
- 2.6 Menyimpan Data Proyek

2.1**Peralatan yang Diperlukan untuk Menggunakan GOT**

Dalam sistem sampel kursus ini, item berikut digunakan.

	Nama	Aplikasi
	PC	Digunakan untuk menulis data GOT
	GT Designer3	Perangkat lunak untuk membuat data layar
	GOT (GT16)	Digunakan untuk mengoperasikan dan memantau PLC
	Kabel USB (GT09-C30USB-5P)	Kabel untuk menyambungkan GOT dan PC
	PLC	Digunakan untuk menjalankan program sekuens
	Kabel Ethernet	Kabel untuk menyambungkan GOT dan PLC

2.2 GT Designer3

Dengan menggunakan GT Designer3, Anda dapat membuat layar yang mencerminkan gambar panel kontrol sebenarnya. Selain itu, fungsi simulasi dapat dipanggil di GT Designer3 sehingga Anda dapat memeriksa operasi tanpa menggunakan unit utama GOT.



2.2.1 Konfigurasi Layar GT Designer3

Berikut adalah konfigurasi layar dari GT Designer3.

Layar GOT terdiri dari bentuk bingkai yang ditempatkan, sehingga disebut objek. Beberapa objek diantaranya bentuk sakelar, bentuk lampu, dan tampilan angka. Berdasarkan perangkat PLC CPU, operasi dapat ditugaskan untuk objek yang ditempatkan untuk mengaktifkan fungsi GOT.

Sekarang, marilah kita ke halaman berikutnya dan membuat layar GOT.

Bilah judul

Bilah alat

Pohon pekerjaan

Lembar properti

Bilah status

Bilah menu

Daftar gambar perpustakaan

Bilah alat

Tampilan data

Layar yang dibuat (editor)

Pengaturan seluruh proyek seperti layar dan pengaturan umum ditampilkan dalam format pohon.

Atribut dari layar yang dipilih/objek/bentuk ditampilkan. Pengaturan juga dapat dibuat di sini.

Menampilkan Perpustakaan. Gambar perpustakaan pada daftar bisa ditempelkan pada layar. (Metode tampilan daftar gambar perpustakaan)
[View] – [View Window] – [Library List]

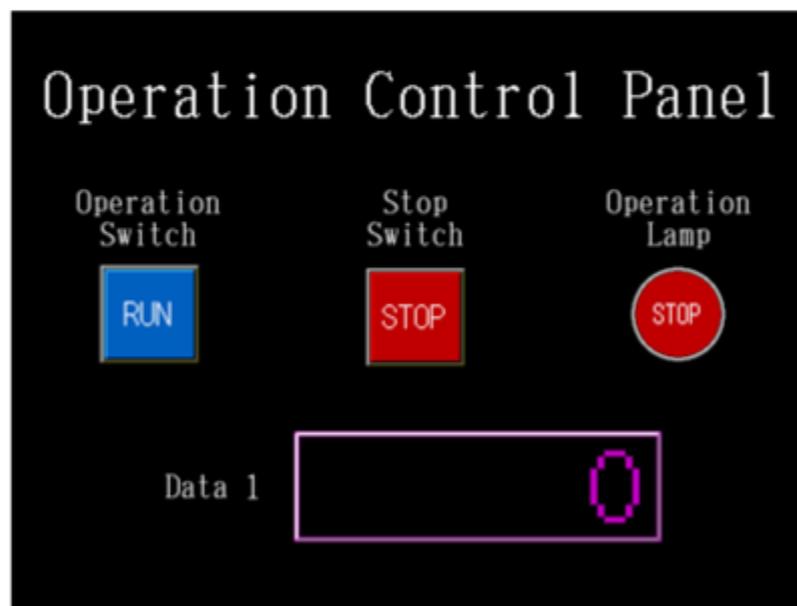
Menampilkan semua fungsi objek dan gambar yang ditetapkan pada layar. (Metode display tampilan data)
[View] – [View Window] – [Data View]

2.3

Membuat Layar

Marilah membuat layar berikut untuk digunakan dalam sistem sampel.

Nama	Aplikasi
Sakelar	Sentuh sakelar untuk menghidupkan/mematikan perangkat bit.
Lampu	Menghidupkan/mematikan lampu dengan menghidupkan/mematikan perangkat bit.
Tampilan Angka	Menampilkan data yang tersimpan dalam perangkat PLC.
Teks	Masukkan keterangan tentang layar, sakelar, lampu, dan lainnya.



2.4 Membuat Data Proyek

The screenshot shows the GT Designer3 software interface. The main workspace is a large black area with a white grid pattern. A small white crosshair is visible in the center of the workspace. The software has a blue title bar that reads "GT Designer3 Untitled1". Below the title bar is a menu bar with the following items: Project, Edit, Search/Replace, View, Screen, Common, Figure, Object, Tools, Communication, Window, and Help. On the right side of the workspace, there is a vertical "Library" panel. At the bottom of the workspace, there is a "Data Browser" panel with the text "Select a figure/object." and a status bar showing "GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 0,0".

GT Designer3 Untitled1

Project Edit Search/Replace View Screen Common Figure Object Tools Communication Window Help

B-1:(Front+Back) X

B-1:(Front+Back)

Library

+

Sekarang Anda telah menyelesaikan pembuatan data proyek yang baru.

Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

Data Browser

Select a figure/object.

GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 0,0

2.4.1

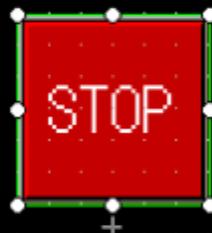
Pengaturan Sakelar

GT Designer3 Untitled1

Project Edit Search/Replace View Screen Common Figure Object Tools Communication Window Help

B-1:(Front+Back) X

B-1:(Front+Back)



Sekarang Anda telah menyelesaikan pengaturan sakelar.

Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

Data Browser

[BIT SWITCH] is selected

GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 352,193 X:41

2.4.2

Pengaturan Lampu

GT Designer3 Untitled1

Project Edit Search/Replace View Screen Common Figure Object Tools Communication Window Help

B-1:(Front+Back) X

B-1:(Front+Back)

Library

RUN

STOP

STOP

Sekarang Anda telah menyelesaikan pengaturan lampu.
Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

Data Browser

[BIT LAMP] is selected

GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 607,191 X:71

2.4.3

Pengaturan Tampilan Angka

GT Designer3 Untitled1

Project Edit Search/Replace View Screen Common Figure Object Tools Communication Window Help

B-1:(Front+Back) X

B-1:(Front+Back)

Library

RUN

STOP

STOP

123456

Sekarang Anda telah menyelesaikan pengaturan tampilan angka.
Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

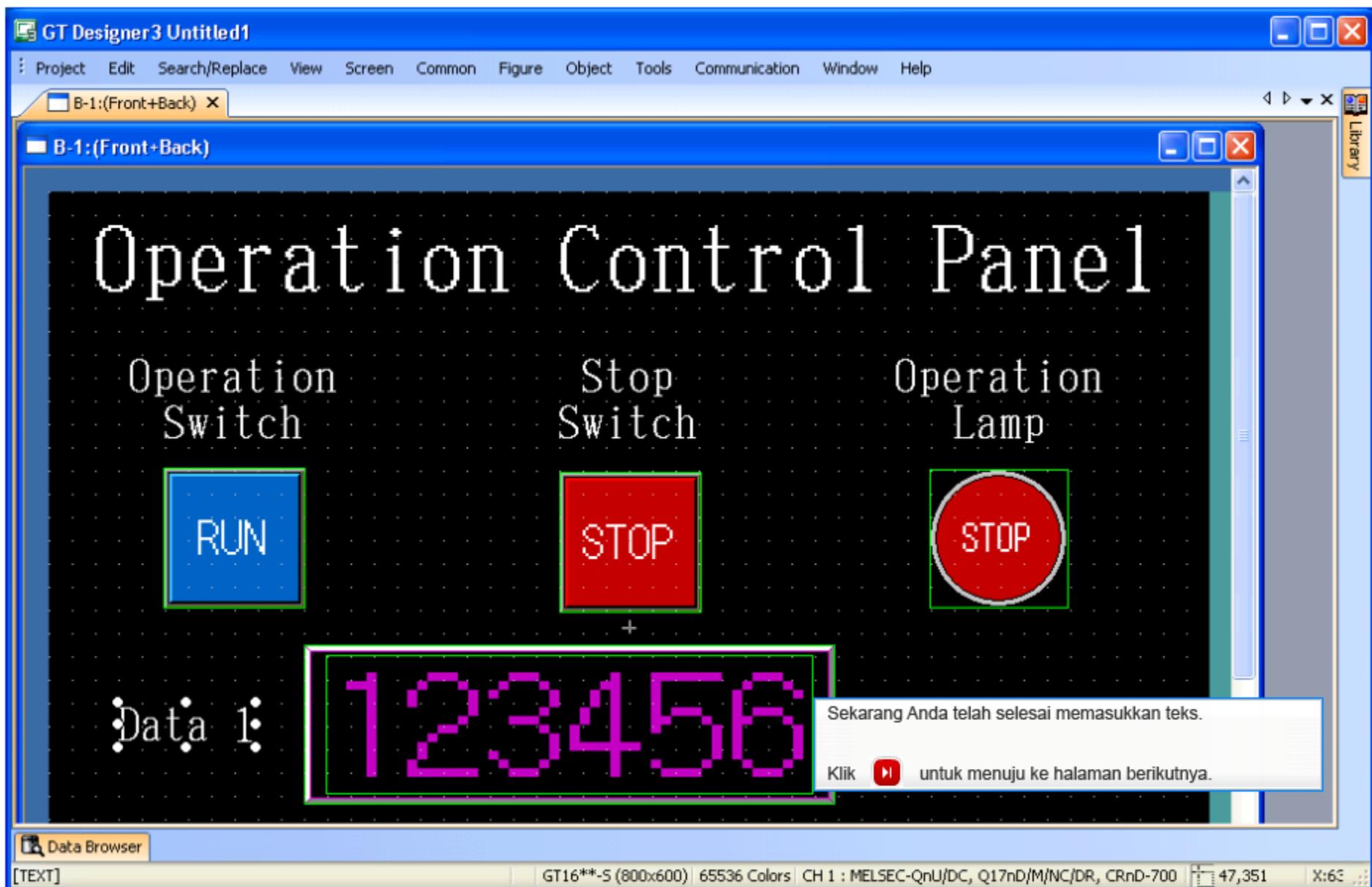
Data Browser

[NUMERICAL DISPLAY] is selected

GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 176,312 X:2E

2.4.4

Masukan Teks



The screenshot displays the GT Designer3 interface with a project titled "GT Designer3 Untitled1". The main workspace shows a simulated HMI screen with a black background and a white dot grid. The screen content includes:

- The title "Operation Control Panel" at the top.
- Three labels: "Operation Switch", "Stop Switch", and "Operation Lamp".
- Three graphical buttons: a blue square labeled "RUN", a red square labeled "STOP", and a red circle labeled "STOP".
- A digital display labeled "Data 1" showing the number "123456" in pink.

A white tooltip box is overlaid on the screen, containing the text: "Sekarang Anda telah selesai memasukkan teks. Klik [Next Arrow] untuk menuju ke halaman berikutnya." (Now you have finished entering the text. Click [Next Arrow] to go to the next page.)

At the bottom of the software window, the status bar shows: "[TEXT] GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 47,351 X:63".

2.5**Menetapkan Destinasi Sambungan**

Monitor GOT perangkat PLC lewat Ethernet. Dengan memakai item komersial seperti hub dan kabel, Anda dapat membuat jaringan.

Dalam sistem sampel di kursus ini, GOT disambungkan ke CPU PLC dengan port Ethernet yang disematkan (koneksi satu-ke-satu).

Marilah kita membuat pengaturan komunikasi dalam GT Designer3.

2.5

Menetapkan Destinasi Sambungan

The screenshot displays the GT Designer3 software interface. The main workspace shows a design for an "Operation Control Panel" on a black background with a white dot grid. The design includes:

- The title "Operation Control Panel" in a large, white, monospace font at the top.
- Three control elements arranged horizontally:
 - "Operation Switch": A blue square button with the word "RUN" in white.
 - "Stop Switch": A red square button with the word "STOP" in white.
 - "Operation Lamp": A red circular lamp with a white border and the word "STOP" in white.
- A digital display at the bottom center showing the number "123456" in pink.
- The text "Data 1" is positioned to the left of the digital display.

A white tooltip box is overlaid on the bottom right of the workspace, containing the text: "Sekarang Anda telah menyelesaikan pengaturan pengontrol." and "Klik [play icon] untuk menuju ke halaman berikutnya."

The software interface includes a menu bar (Project, Edit, Search/Replace, View, Screen, Common, Figure, Object, Tools, Communication, Window, Help) and a status bar at the bottom with the following information: "GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 0,0 X:57".

2.6

Menyimpan Data Proyek



GT Designer3 C:\e-Learning\GOT basis\Saving project

Project Edit Search/Replace View Screen Common Figure Object Tools Communication Window Help

B-1:(Front+Back)

B-1:(Front+Back)

Operation Control Panel

Operation Switch



Stop Switch



Operation Lamp



Data 1

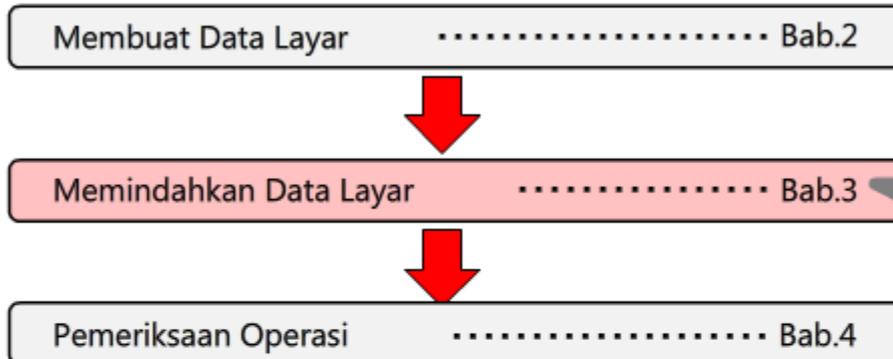


Sekarang Anda telah menyelesaikan penyimpanan data proyek.
Klik untuk menuju ke halaman berikutnya.

Data Browser

Bab 3 Memindahkan Data Layar

Di Bab 3, Anda akan mempelajari cara menyambungkan PC dan GOT serta metode untuk memeriksa sambungan.

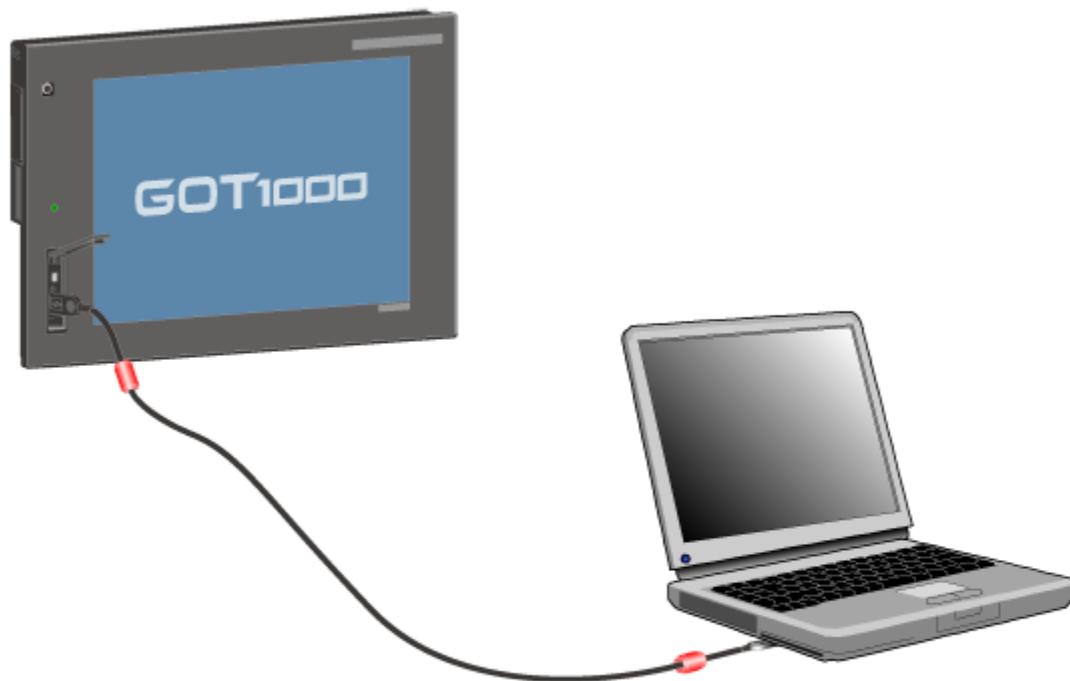


< Bab 3 Prosedur Belajar >

- 3.1 Menyambungkan PC dan GOT
- 3.2 Pengaturan Komunikasi antara PC dan GOT
- 3.3 Menulis Proyek Data ke GOT
- 3.4 Menyambungkan GOT dan PLC dengan Kabel
- 3.5 Memeriksa Sambungan
 - 3.5.1 Memeriksa Data Proyek dan Sistem Operasi
 - 3.5.2 Memeriksa Apakah Peralatan yang Tersambung Dikenali
 - 3.5.3 Memeriksa Apakah Data Bisa Dipantau Dengan Benar

3.1 Menyambungkan PC dan GOT

Dengan memakai kabel USB, sambungkan GOT dan PC.



- ① Mulai GOT.
- ② Masukkan kabel USB ke dalam antarmuka USB.

3.2 Pengaturan Komunikasi antara PC dan GOT

GT Designer3 C:\e-Learning\GOT basis\Saving project

Project Edit Search/Replace View Screen Common Figure Object Tools Communication Window Help

B-1:(Front+Back) X

B-1:(Front+Back)

Communication Configuration

Select the communication method and set the details.

 RS232	 USB	 Ethernet	 Modem
--	--	---	---

Acquire GOT information and open the dialog of [Communicate with GOT]
 *GOT will be off-line.
 *Differences from GOT will be checked if "Differences in verification with GOT" is selected for Write Mode.

Display the dialog of [Communication Configuration] the next time as well.

Oper

Operati

Switch

RUN

Data 1

Data Browser

Select a figure/object.

GT16**-5 (800x600) 65536 Colors CH 1 : MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700 0,0 X:45

Kini Anda telah selesai menetapkan pengaturan komunikasi antara PC dan GOT.

Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

3.3

Menulis Proyek Data ke GOT

GT Designer3 secara otomatis memilih sistem operasi yang dibutuhkan bergantung kepada pengaturan data proyek. Saat menulis data proyek, sistem operasi yang dipilih juga dituliskan ke GOT. Sekarang, marilah kita tulis data proyek ke GOT.



Jenis data	Outline
OS (sistem operasi)	File sistem khusus dibutuhkan untuk memakai GOT.
Data proyek	Data untuk layar pemantauan, yang dibuat pengguna.

3.3

Menulis Proyek Data ke GOT

GT Designer3 C:\e-Le

Project Edit Search/Re

B-1:(Front+Back) X

B-1:(Front+Back)

Open

Opera

Swi

RU

Data

Data Browser

Select a figure/object.

Write Data: Project Data, OS Boot OS Special Data

Write Mode: Project data OS batch write

GOT Type: GT16™-S(800x600)

Destination Drive: C:Built-in Flash Memory

Write Check

Data can be written into GOT.

Write Data Size

Project Data:	33 Kbyte
OS:	4669 Kbyte
Total:	4701 Kbyte

*In addition to the above, use 0Kbyte GOT RAM.

Write Drive Information

Data Area:	1639 Kbyte
Free Space:	13721 Kbyte

Untitled [Project1]
 Base Screen
 Common Settings
 HQ Font
 Communication Settings
 Communication Settings with GOT / IP List
 Standard monitor OS
 Communication driver
 Extended function OS
 Option OS

Write after deleting all contents in the project folder
 Initialize SRAM user area when writing project data/OS

Kini Anda telah menyelesaikan penulisan data proyek ke GOT.

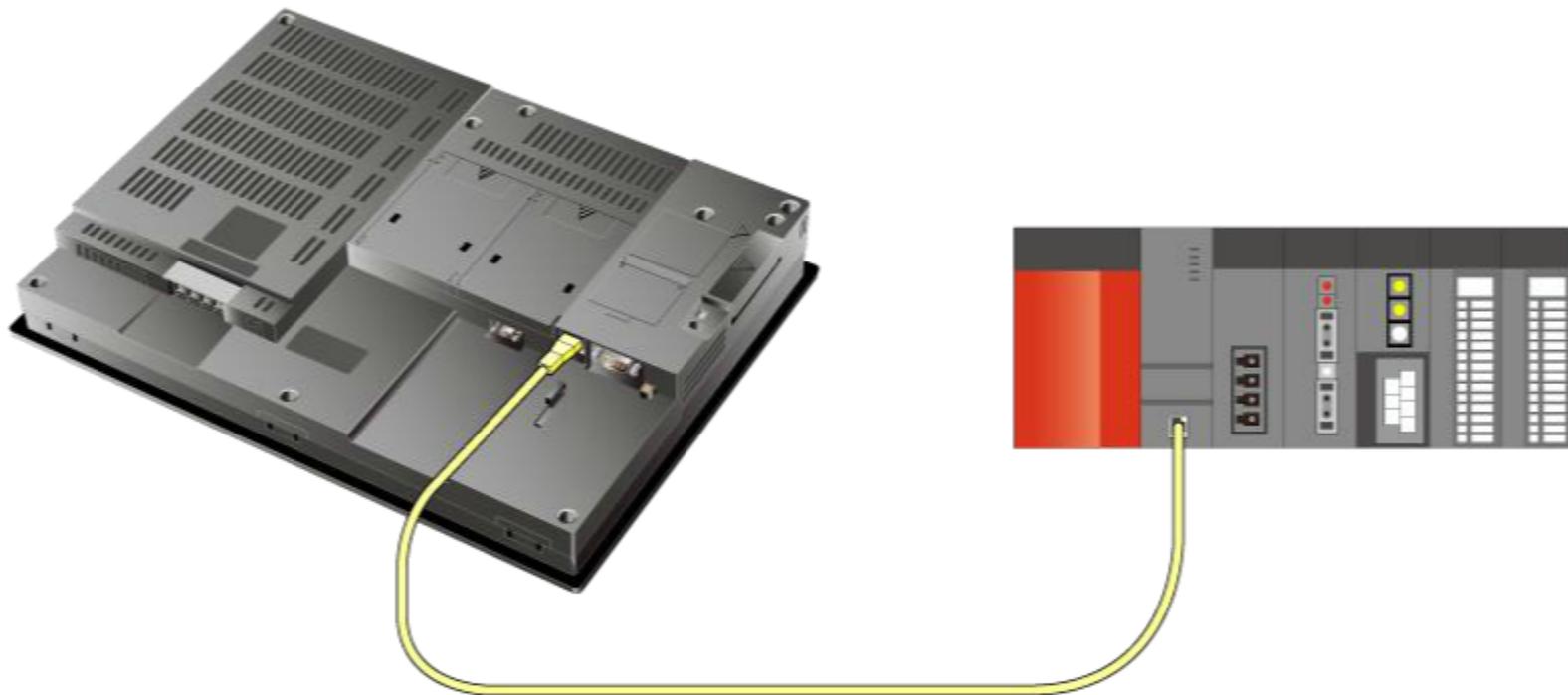
Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

Communication Configuration... Info Reception Close

700 0,0 X:5E

3.4**Menyambungkan GOT dan PLC dengan Kabel**

Sambungkan GOT dan PLC dengan kabel Ethernet.



3.5**Memeriksa Sambungan**

Periksa apakah GOT tersambung ke PLC dengan benar dalam prosedur berikut.

Memeriksa Data Proyek dan Sistem Operasi Bagian 3.5.1



Memeriksa Apakah Perangkat yang Disambungkan Telah Dikenali Bagian 3.5.2



Memeriksa Apakah Data Bisa Dimonitor Dengan Benar Bagian 3.5.3

3.5.1

Memeriksa Data Proyek dan Sistem Operasi

Periksa apakah data proyek dan sistem operasi menuliskan ke GOT dengan benar memakai [Read from GOT] dalam GT Designer3.

Sekarang, marilah kita periksa apakah data proyek dan sistem operasi menuliskan ke GOT dengan benar pada GT Designer3.



3.5.1

Memeriksa Data Proyek dan Sistem Operasi

Read Data: Project Data Resource Data Drive Information

Read Mode:

GOT Read Data

Source Drive:

Destination:

Prior to use

Click on the Info Reception button to acquire GOT information when changing a destination drive prior to GOT write.

Sekarang Anda telah menyelesaikan pemeriksaan proyek dan sistem operasi.

Klik  untuk menuju ke halaman berikutnya.

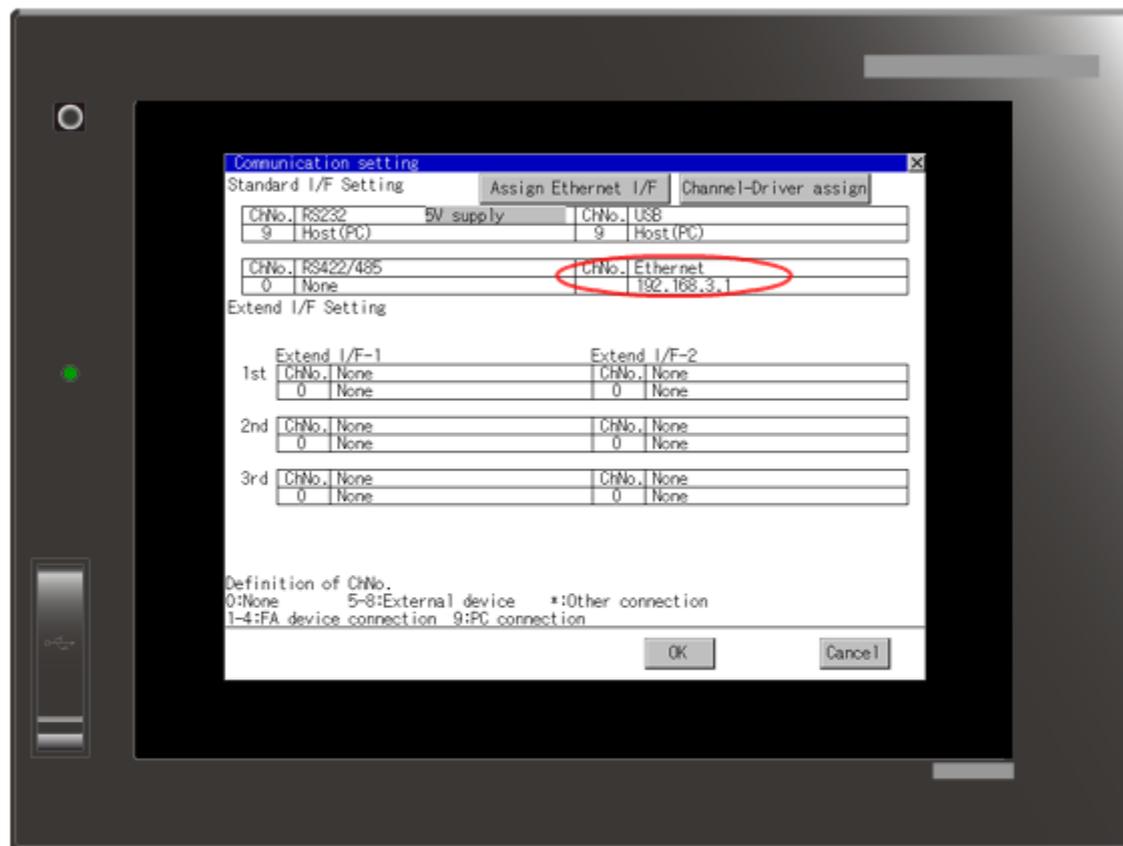
Communication Configuration... Info Reception Close

700 0,0 X:51

3.5.2

Memeriksa Apakah Perangkat yang Disambungkan Telah Dikenali

Periksa apakah peralatan yang disambungkan dikenali dengan GOT dalam menu utilitas.

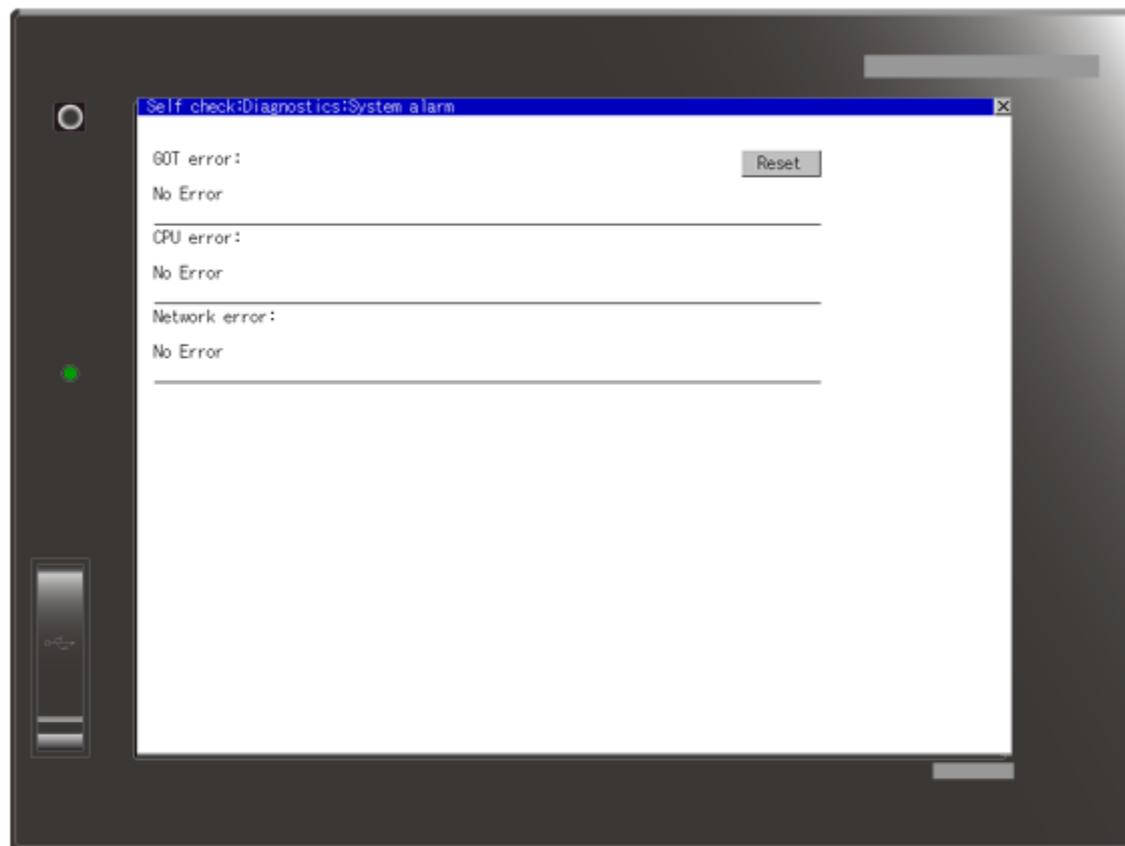


Layar pengaturan komunikasi muncul.
Periksa apakah Ethernet ditampilkan sebagai I/F standar.

3.5.3

Memeriksa Apakah Data Bisa Dimonitor Dengan Benar

Periksa apakah data dapat dimonitor dengan benar pada GOT dalam layar utilitas.



Layar pengaturan komunikasi muncul.
Periksa apakah tidak terjadi kesalahan.

Bab 4 Pemeriksaan Operasi

Di Bab 4, Anda akan mempelajari cara memonitor PLC dan GOT serta metode untuk memeriksa operasi.

Membuat Data Layar Bab.2



Memindahkan Data Layar Bab.3



Pemeriksaan Operasi Bab.4

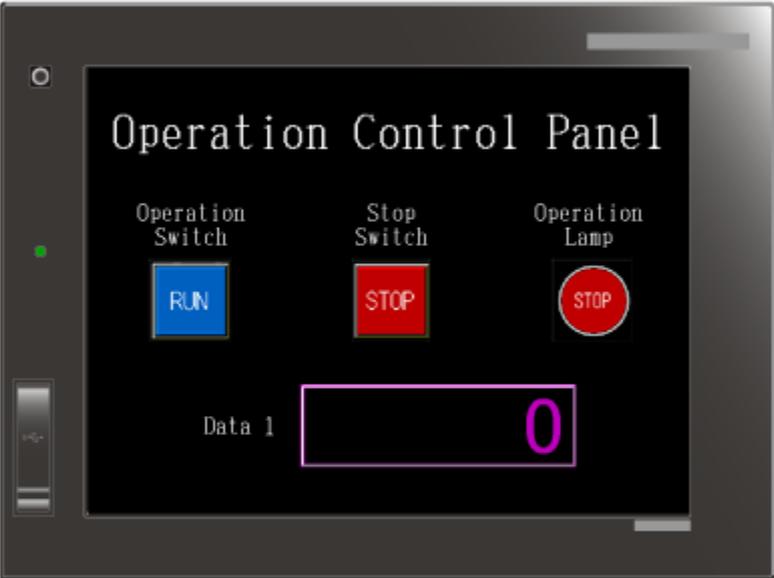
< Bab 4 Prosedur Belajar >

4.1 Monitoring pada GOT

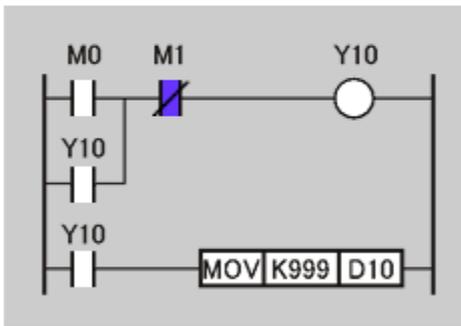
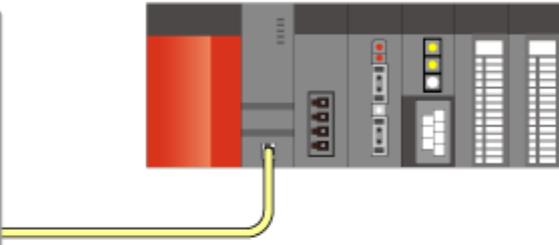
4.2 Rangkuman

4.1 Monitoring pada GOT

GOT dan PLC tersambung.
Klik sakelar pada GOT dengan mouse dan periksa apakah perangkat itu pada PLC bisa dipantau.
Klik tombol Atur ulang untuk mulai memeriksa kembali.



Atur ulang



4.2**Rangkuman**

Sekarang Anda telah selesai belajar prosedur mulai dari memperkenalkan GOT sampai mengoperasikan dan memonitor PLC pada GOT memakai GT16 dan GT Designer3.

Terakhir, mari kita rangkum apa yang telah dipelajari dalam kursus ini.

Dengan memperkenalkan GOT, akan ada beberapa keuntungan seperti panel kontrol yang lebih kecil ukurannya serta mengurangi biaya pengkabelan.

Pada GT16, berbagai antarmuka termasuk Ethernet, RS-232, RS-422/485, dan kartu CF dilengkapi sebagai standar. Anda bisa memilih sambungan terbaik bergantung pada maksud penggunaannya.

Dalam kursus ini, Anda mempelajari langkah-langkah mulai dari memperkenalkan GOT hingga mengoperasikan dan memonitor PLC pada GOT.

Setelah menyelesaikan semua pelajaran dari **Dasar-Dasar GOT (GT16, GT Designer3)**, kini Anda siap mengikuti tes akhir. Jika Anda masih kurang memahami salah satu topik yang dibahas, gunakan kesempatan ini untuk mengulas topik tersebut.

Total terdapat 4 pertanyaan (11 pilihan) dalam Tes Akhir ini.

Anda dapat mengikuti tes akhir sesering mungkin.

Cara menilai tes

Setelah memilih jawaban, pastikan untuk mengklik tombol **Skor**. Jawaban akan hilang jika Anda melanjutkan tanpa mengklik tombol Jawab. (Dianggap sebagai pertanyaan belum dijawab.)

Hasil penilaian

Jumlah jawaban yang benar, jumlah pertanyaan, persentase jawaban yang benar, dan hasil lulus/gagal akan ditampilkan pada halaman nilai.

Jawaban yang benar: 1

Jumlah total pertanyaan: 4

Persentase: 25%

Agar lulus tes, Anda harus menjawab **60%** pertanyaan dengan benar.

Lanjutkan

Tinjau

Coba lagi

- Klik tombol **Lanjutkan** untuk keluar dari tes.
- Klik tombol **Tinjau** untuk meninjau tes. (Jawaban yang benar dicentang)
- Klik tombol **Coba lagi** untuk mengulang tes.

Tes**Tes Akhir 1**

Pilih urutan prosedur yang benar dalam menggunakan GOT.

Prosedur 1 (Q1)

Prosedur 2 (Q2)

Prosedur 3 (Q3)

Pilih pekerjaan yang akan dilakukan pada GT Designer3 saat Anda membuat proyek yang baru.

- Membuat program sekuens
- Membuat layar dasar
- Membuat pengaturan bentuk dan objek

[Skor](#)[Kembali](#)

Selesaikan kalimat berikut tentang bentuk dan objek untuk ditetapkan dalam layar GOT.

1. Bentuk

Bentuk adalah (Q1) yang ditempatkan pada layar. Gambar (Q2) seperti gambar dapat juga ditampilkan.

Gambar dapat digunakan untuk menempatkan keterangan layar dan sakelar atau membuat layar yang tertata dengan baik.

2. Objek

Membuat pengaturan objek dengan menautkan tindakannya dan (Q3) dari PLC.

Tampilan objek berubah bergantung pada nilai (Q4) dari PLC.

Tes**Tes Akhir 4**

Pilih urutan prosedur yang benar untuk memeriksa sambungan antara GOT dan PLC.

Prosedur 1 (Q1)

Prosedur 2 (Q2)

Prosedur 3 (Q3)

Tes**Nilai Tes**

Anda telah menyelesaikan Tes Akhir. Bidang hasil Anda adalah sebagai berikut.
Untuk menutup Tes Akhir, lanjutkan ke halaman berikutnya.

Jawaban yang benar: **0**

Jumlah total pertanyaan: **4**

Persentase: **0%**

[Lanjutkan](#)[Tinjau](#)[Coba lagi](#)

Tes Anda gagal.

Anda telah menyelesaikan **Dasar-Dasar GOT (GT16, GT Designer3)**.

Terima kasih telah mengikuti kursus ini.

Kami harap Anda menikmati pelajaran, dan kami harap informasi yang diperoleh dalam kursus ini dapat bermanfaat di masa mendatang.

Anda dapat meninjau kursus sesering mungkin.

Tinjau

Tutup