BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Metode pengajaran berbasis multimedia banyak digunakan karena ada beberapa aspek yang membuat penggunaan multimedia pada komputer mampu memberikan kontribusi yang positif bagi penggunanya berupa gambar yang realistis, suara yang dinamis serta animasi gambar yang menarik. Aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai sarana penunjang pendidikan dan dapat memberikan berbagai fasilitas kemudahan bagi penggunanya di berbagai bidang studi, khususnya di bidang pendidikan.

Aplikasi multimedia dalam penunjang pembelajaran saat ini banyak diminati oleh para pengguna. Informasi pahlawan – pahlawan nasional merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan para pahlawan kepada anak – anak sekolah dasar . Anak – anak sekolah dasar merupakan usia dimana mereka lebih mudah mengerti apabila penyampaian materi lebih ditekankan dengan menggunakan suara dan gambar animasi yang menarik. Aplikasi ini dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga dapat meminimalkan tingkat kejenuhan selama proses belajar mengajar. Aplikasi berbasis multimedia juga dapat membantu peningkatan standar belajar mengajar karena memanfaatkan teknologi yang lebih baik

dibandingkan dengan proses belajar mengajar secara manual. Oleh karena itu aplikasi informasi pahlawan – pahlawan nasional berbasis multimedia diharapkan dapat membantu dalam hal metode pengajaran.

3.2 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem, *interface*, *input* dan *output.* Model dari sistem informasi ini disajikan dalam bentuk logika. Model logika digambarkan dengan menggunakan *Flowchart*. Penggunaan *Flowchart* akan membantu dalam memahami sistem yang dibangun berdasarkan logika. *Software* yang digunakan adalah *Macromedia flash* 8 untuk pembuatan aplikasi.

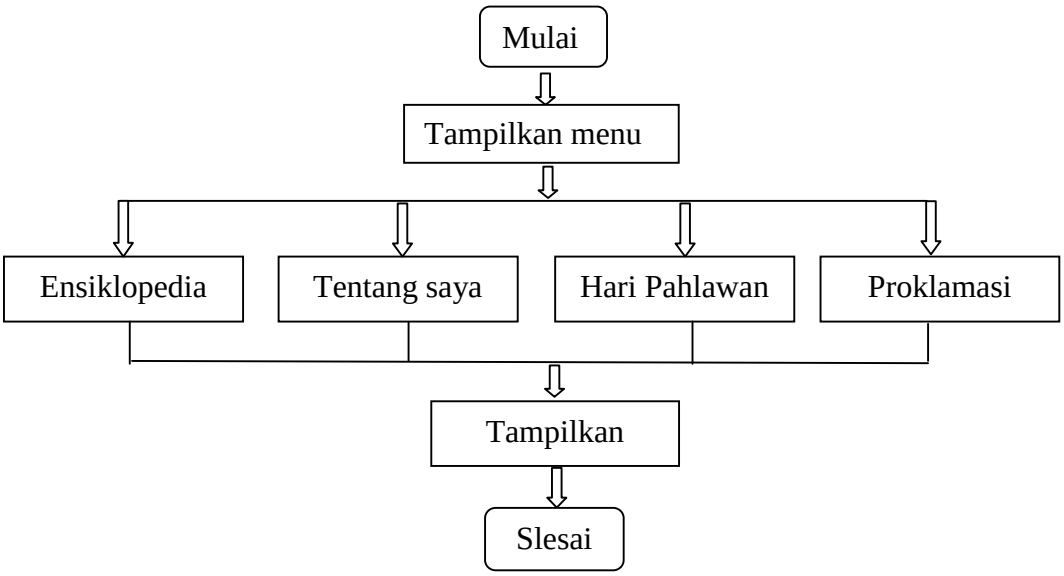
3.3 Batasan Perancangan Sistem

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi kalangan pendidik. Aplikasi ini hanya memberikan informasi pahlawan dan biografinya.

Flowchart Program

Flowchart program digunakan untuk menjelaskan alur program yang dibuat. Tampilan flowchart program ditunjukkan pada Gambar 3.1.

3.3.1 *Flowchart*



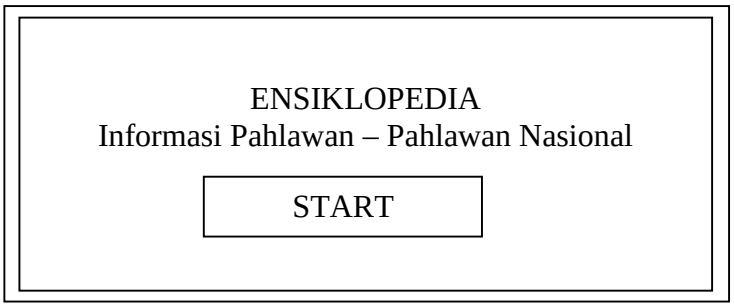
Gambar 3.1. *Flowchart Intro*

3.4 Rancangan *Interface*

3.4.1 Menu *Intro*

Menu intro

Pada Menu Intro ini terdapat satu buah tombol yaitu tombol start yang digunakan untuk memulai program. Tampilan menu intro ditunjukkan pada Gambar 3.2.

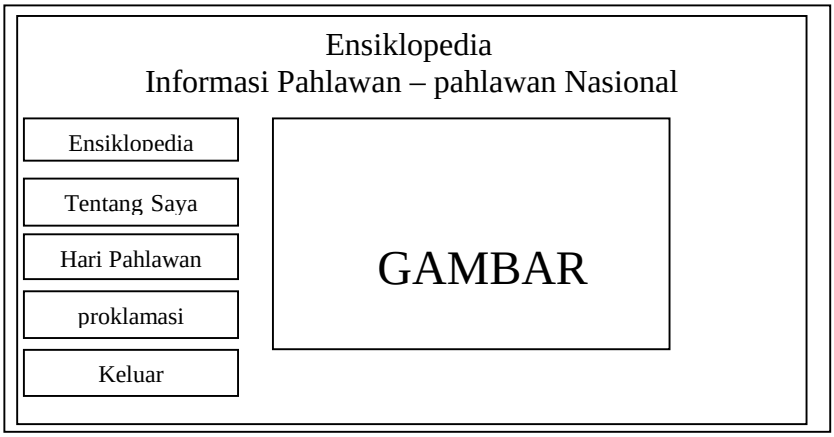


Gambar 3.2 Menu *Intro*

3.4.2 Menu Awal

Pada Menu ini terdapat 5 tombol yaitu tombol ensiklopedia, tombol tentang saya, tombol hari pahlawan, tombol proklamasi dan tombol keluar.

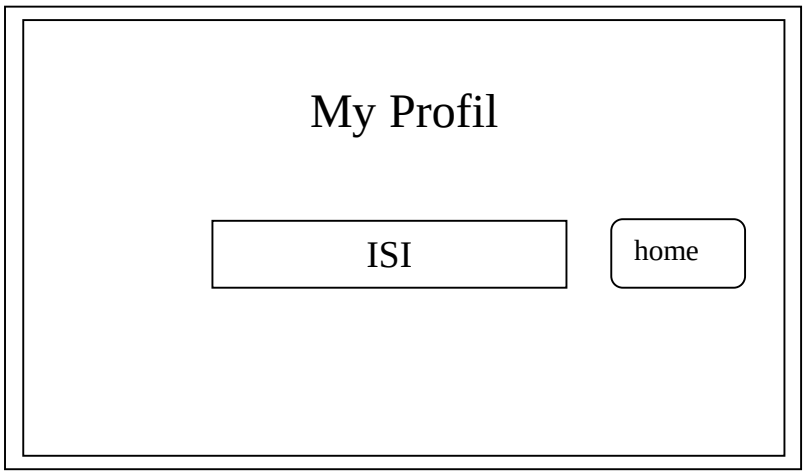
1. Tombol *Ensiklopedia* digunakan untuk melihat gambar pahlawan.
2. Tombol *Tentang saya* berisi identitas pencipta
3. Tombol *Hari pahlawan* digunakan untuk mengetahui arti atau makna hari pahlawan.
4. Tombol *Proklamasi* digunakan untuk mengetahui isi dari teks proklamasi.
5. Tombol *Keluar* digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 3.3 Menu *Awal*

3.4.3 Menu Profil

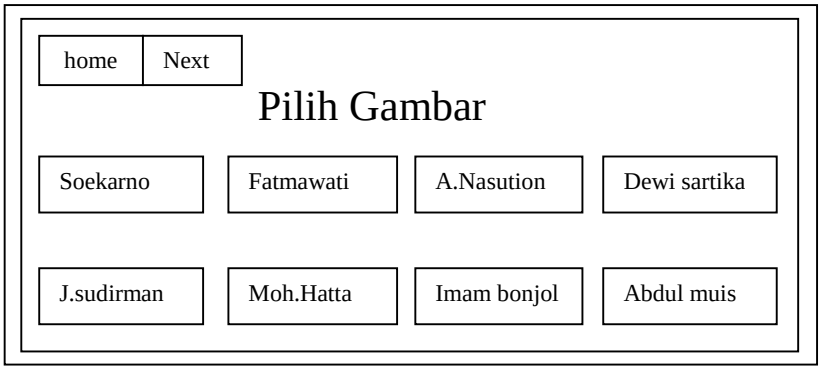
Menu ini menampilkan identitas dari pencipta aplikasi. Isinya terdapat font, foto, nama, npm, program studi, jurusan, serta fakultas. Dalam menu ini terdapat satu tombol, yaitu tombol home yang berfungsi untuk kembali ke menu utama. Tampilan menu profil ditunjukkan pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4. Menu *Profil*

3.4.4 Menu pahlawan

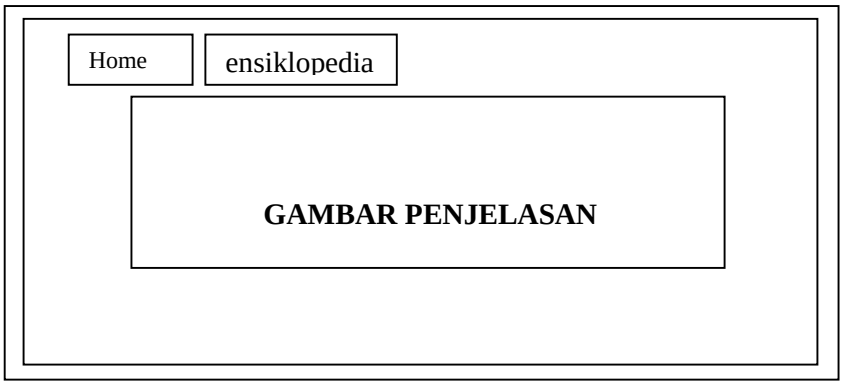
Menu ini menampilkan gambar pahlawan. Untuk menampilkan gambar pahlawan dilakukan dengan meng-klik tombol *lihat*. Kemudian akan muncul gambar dan informasi dari pahlawan tersebut. Dalam menu ini terdapat tombol back berfungsi untuk kembali ke menu ensiklopedia. Tombol home berfungsi untuk kembali ke menu utama. Tombol *next* dan *previous* berfungsi untuk melihat gambar pahlawan - pahlawan yang lain. Tampilan menu pahlawan ditunjukkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Menu *Pahlawan*

3.4.5 Menu Tampilan *Pahlawan*

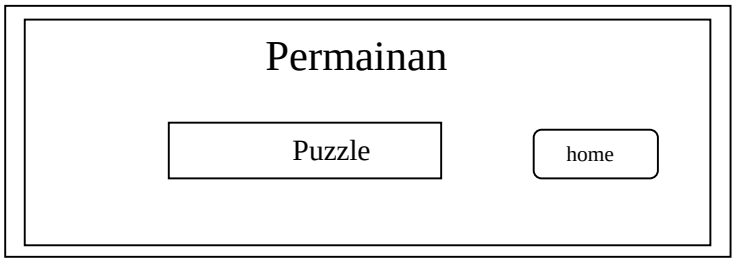
Menu ini menampilkan profil pahlawan beserta biografinya. Pada menu ini terdapat dua tombol, yaitu tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu *awal,* dan tombol *ensiklopedia* berfungsi untuk kembali ke menu pahlawan. Menu tampilan pahlawan ditunjukkan pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6. Menu Tampilan *Pahlawan.*

3.4.6 Menu Permainan

Pada menu tampilan ini, berisi sebuah permainan puzzle atau susun gambar, Tampilan menu permainan ditunjukkan pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7. Menu *Permainan*

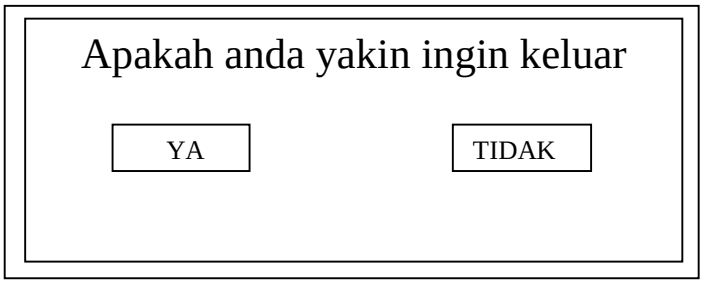
3.4.7 Menu Proklamasi

Pada menu tampilan ini menjelaskan isi teks proklamasi yang dibacakan oleh Ir. Soekarno yang didampingi oleh Drs. Mohammad Hatta di Jalan Pegangsaan Timur 56, Jakarta Pusat. Pada menu ini terdapat satu tombol, yaitu tombol home yang berfungsi untuk kembali ke menu utama. Tampilan menu proklamasi ditunjukkan pada Gambar 3.8.

Gambar 3.8. Menu *Proklamasi.*

3.4.8 Menu keluar

Pada menu ini terdapat dua tombol yaitu tombol ya digunakan untuk keluar dari program, dan tombol tidak untuk kembali kemenu home. Tampilan menu keluar ditunjukkan pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9. Menu *Keluar*