BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem

Keberhasilan suatu program aplikasi komputer tergantung bagaimana program aplikasi tersebut dapat diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna dengan tepat, bermanfaat serta semua kebutuhan pengguna (*user*) ada di program tersebut dan mudah dalam pengoperasiannya. Sebaik apapun program aplikasi yang dibuat oleh *programmer* tanpa adanya analis sistem yang baik, maka hal tersebut sulit untuk mencapai keberhasilan.

Sangat penting untuk diingat bahwa tujuan utama dari analis sistem adalah bukan untuk menciptakan sistem informasi yang hebat, tetapi tujuan utamanya adalah menciptakan nilai (*value*) yang bagi banyak orang ini berarti meningkatkan profit. Membuat suatu program aplikasi mirip dengan membangun rumah. Pertama, rumah (atau dalam hal ini program aplikasi) dimulai dengan ide dasar. Kedua, ide tersebut ditransformasikan dalam gambar-gambar sederhana yang ditunjukkan pada klien dan sesuai dengan keinginan klien. Ketiga, mendesain "*blue print*" yang menjelaskan gambar dan informasi secara detail. Terakhir, rumah dibangun mengikuti "*blue print*" yang dibuat. Begitu juga dengan pembuatan aplikasi Tuntunan Sembahyang Agama Hindu, aplikasi ini memerlukan analisis sistem agar aplikasi yang dibuat dapat bekerja sehingga mencapai tujuan dan harapan yang diinginkan.

Hasil analisis aplikasi tuntunan sembahyang agama Hindu yaitu ketentuan umum persembahyangan, persiapan sembahyang dan pelaksanaan sembahyang.

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

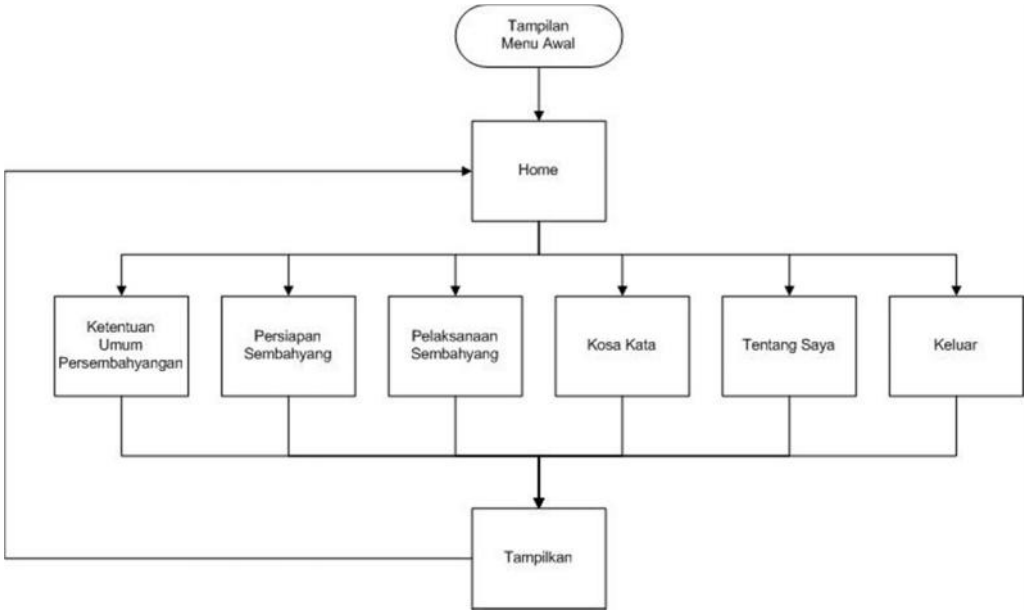
menggunakan *Flowchart*. Penggunaan *Flowchart* dapat membantu dalam memahami sistem yang dibangun berdasarkan logika. *Software* yang digunakan adalah Makromedia Flash 8 untuk pembuatan aplikasi.

3.3 Batasan Perancangan Sistem

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran dan mampu memberikan informasi tuntunan sembahyang bagi kalangan masyarakat dan dibatasi hanya pada tuntunan sembahyang saja.

3.4. *Flowchart* Program

Flowchart merupakan representasi dari alur logika sitem yang dibuat. Flowchart ini menjelaskan mekanisme kerja sistem pada tuntunan sembahyang agama Hindu, yaitu mempresentasikan tahapan dari ketentuan umum persembahyangan, persiapan sembahyang sampai pelaksanaan sembahyang, seperti ditunjukkan Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1. *Flowchart* Program

3.5. Rancangan *Interface*

Rancangan *interface* digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan *form menu* dalam aplikasi tuntunan sembahyang agama Hindu, berikut ini merupakan rancangan dari masing-masing *form* menu yang dibuat.

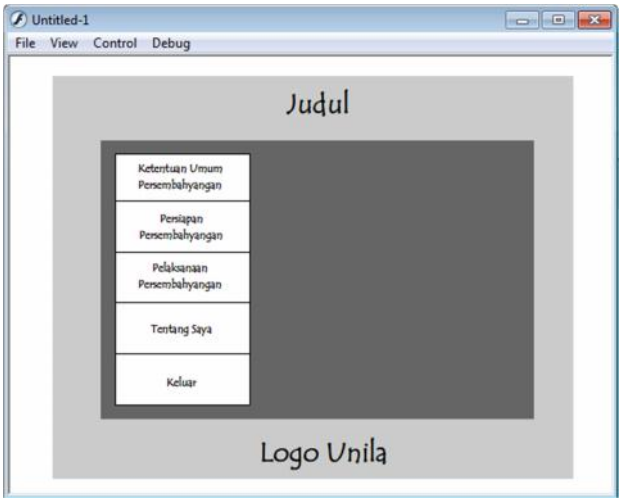
3.5.1. Rancangan Tampilan Menu Awal

Gambar di bawah ini adalah tampilan rancangan menu awal dari aplikasi yang dibuat. Tampilan rancangan menu awal dapat dilihat pada Gambar 3.2 berikut :

Gambar 3.2. Rancangan Menu Awal

3.5.2. Rancangan Menu Home

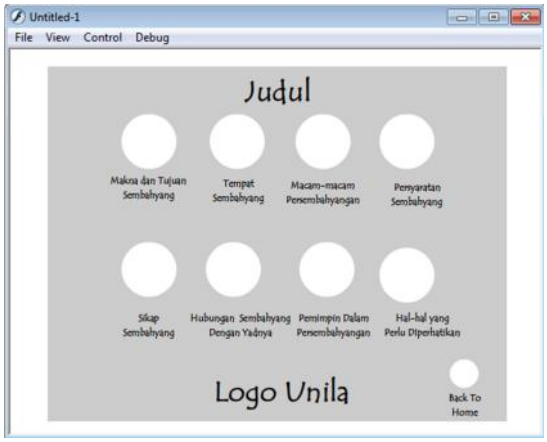
Gambar di bawah ini adalah tampilan rancangan menu home dari aplikasi yang dibuat. Tampilan rancangan menu home dapat dilihat pada Gambar 3.3 berikut :



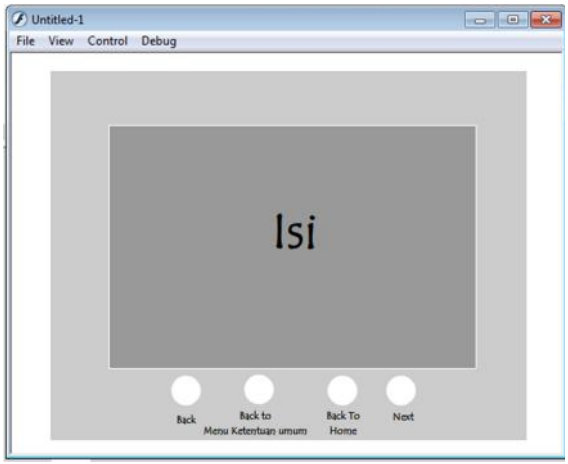
Gambar 3.3. Rancangan Menu Home

3.5.3. Rancangan Menu Ketentuan Umum Persembahyangan

Gambar dibawah ini adalah tampilan rancangan menu ketentuan umum persembahyangan dan isi pembahasannya dari aplikasi yang akan dibuat. Tampilan menu ketentuan umum dapat dilihat pada Gambar 3.4 dan 3.5 berikut :



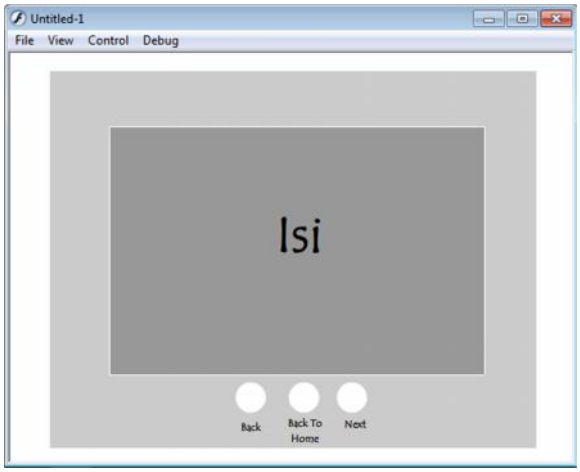
Gambar 3.4. Rancangan Menu Ketentuan Umum Persembahyangan



Gambar 3.5. Rancangan Menu Pembahasan Ketentuan Umum Persembahyangan

3.5.4. Rancangan Menu Persiapan Sembahyang

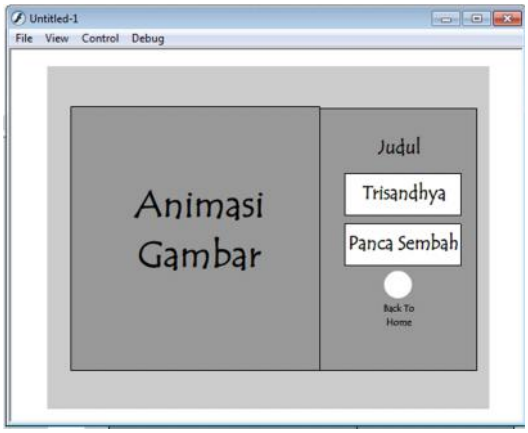
Gambar dibawah ini adalah tampilan rancangan menu persiapan sembahyang dari aplikasi yang dibuat. Tampilan rancangan menu persiapan sembahyang dapat dilihat pada Gambar 3.6 berikut :



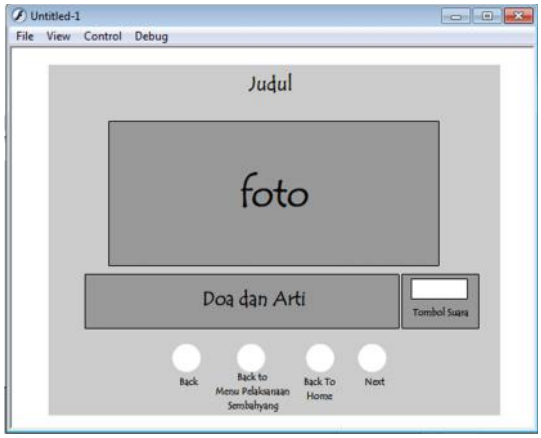
Gambar 3.6. Rancangan Menu Persiapan Sembahyang

3.5.5. Menu Pelaksanaan Sembahyang

Gambar dibawah ini adalah tampilan rancangan dari menu pelaksanaan sembahyang dan isi pembahasannya dari aplikasi yang dibuat. Tampilan dari menu pelaksanaan sembahyang dapat dilihat pada Gambar 3.7 dan 3.8 berikut :



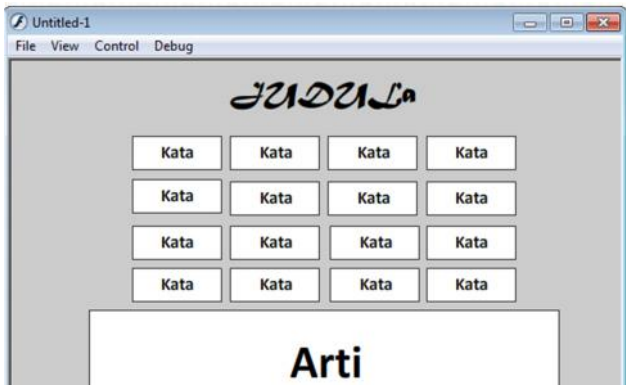
Gambar 3.7. Rancangan Menu Pelaksanaan Sembahyang



Gambar 3.8. Rancangan Menu Pembahasan Pelaksanaan Sembahyang

3.5.6. Menu Kosa Kata

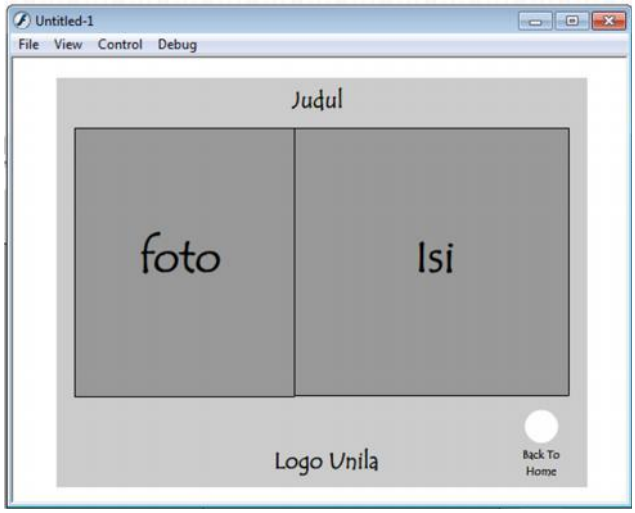
Gambar dibawah ini adalah tampilan rancangan dari menu kosa kata yang dibuat. Tampilan dari menu kosa kata dapat dilihat pada Gambar 3.9 berikut :



Gambar 3.9 Rancangan Menu Kosa Kata

3.5.7. Rancangan Menu Tentang Saya

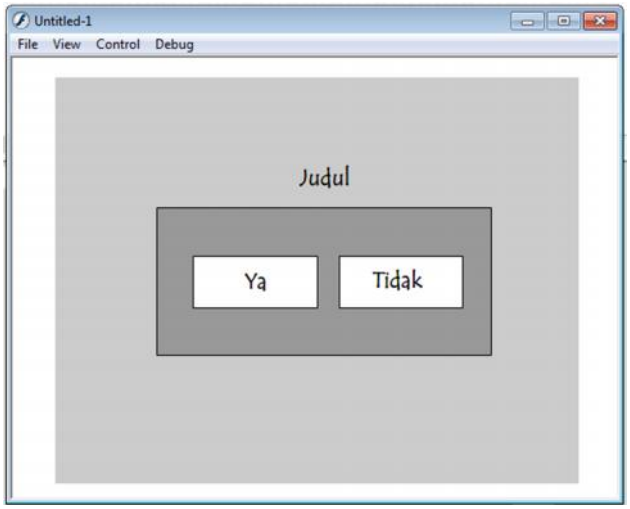
Gambar dibawah ini adalah tampilan rancangan menu tentang saya dari aplikasi yang dibuat. Tampilan rancangan menu tentang saya dapat dilihat pada Gambar 3.10 berikut :



Gambar 3.10. Rancangan Menu Tentang Saya

3.5.8. Rancangan Menu Keluar

Gambar dibawah ini adalah tampilan rancangan menu keluar dari aplikasi yang akan dibuat. Tampilan rancangan menu keluar dapat dilihat pada Gambar 3.11 berikut :



Gambar 3.11. Rancangan Menu Keluar