

## **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 berbahasa Inggris saat ini banyak diminati oleh para pengguna. Pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Anak usia dini merupakan usia dimana mereka lebih mudah mengerti apabila penyampaian materi lebih ditekankan dengan menggunakan suara dan gambar animasi yang menarik. Pentingnya suatu aplikasi berbasis multimedia untuk pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini adalah 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 pengenalan nama-nama hewan berbahasa Inggris berbasis multimedia diharapkan membantu dalam hal metode pengajaran.

### 3.2 Perancangan Sistem

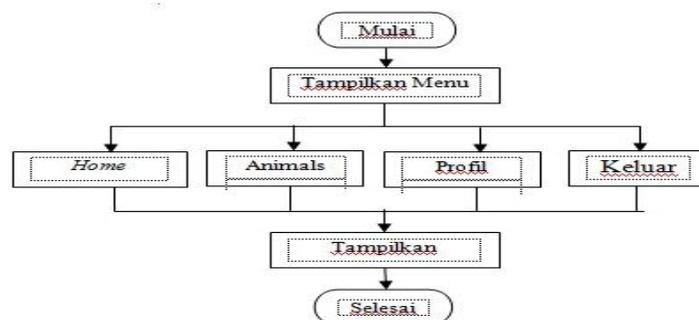
Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem, *interface*, *input* dan *output*. Model dari sistem informasi ini akan disajikan dalam bentuk logika. Model logika akan digambarkan dengan menggunakan *Flowchart*. Penggunaan *Flowchart* akan membantu dalam memahami sistem yang akan dibangun berdasarkan logika. *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 pengenalan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris.

#### *Flowchart Program*

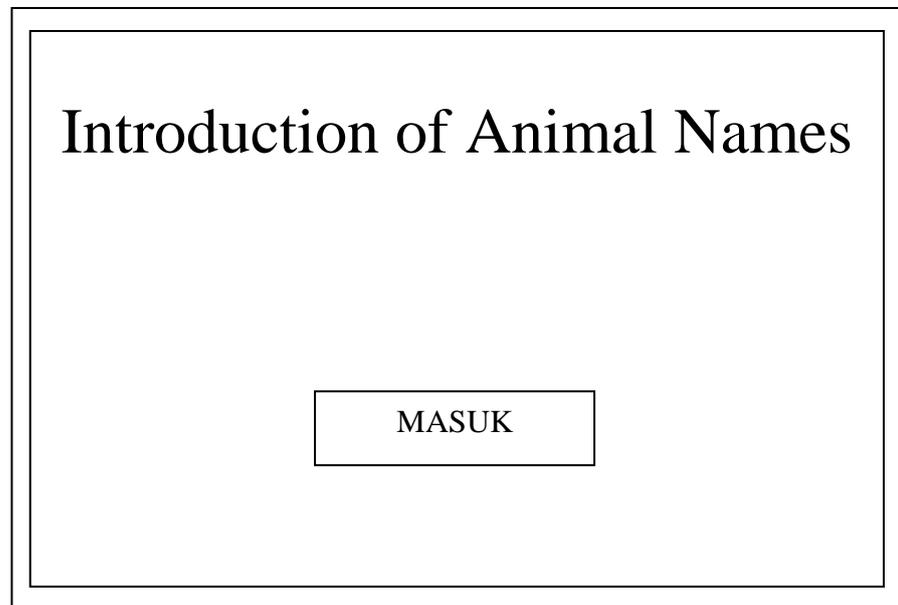
##### 3.3.1 *Flowchart*



Gambar 3.1. *Flowchart Intro*

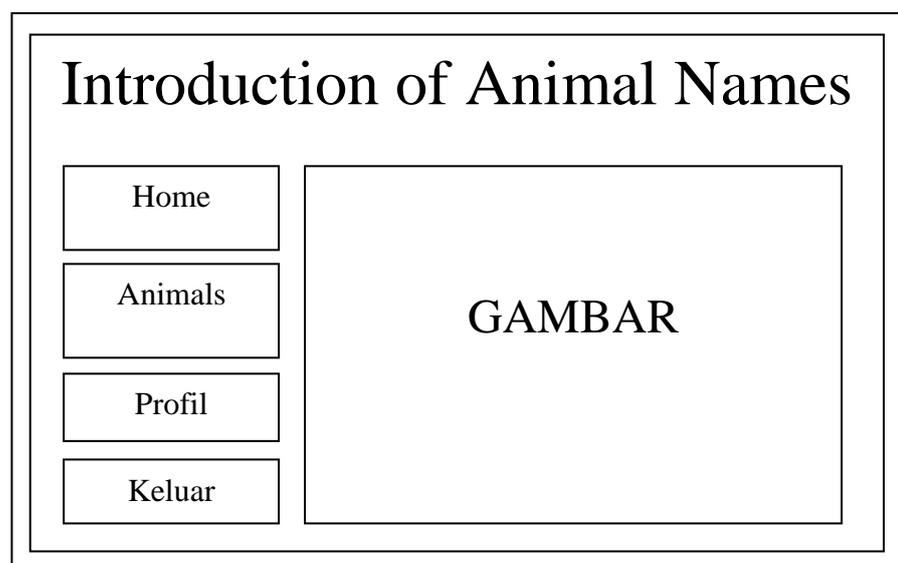
### 3.4 Rancangan *Interface*

#### 3.4.1 *Menu Intro*



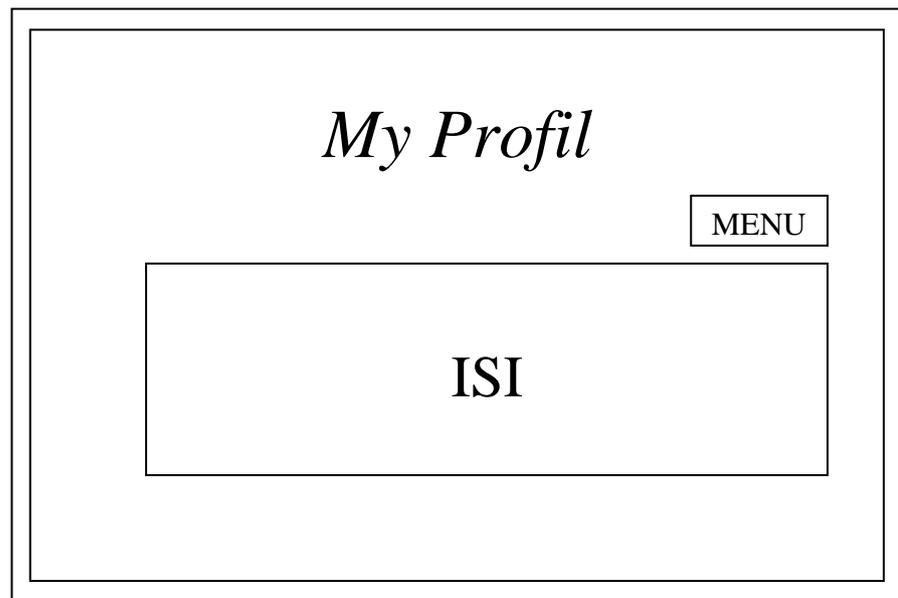
Gambar 3.2. *Menu Intro*

#### 3.4.2 *Menu Utama*



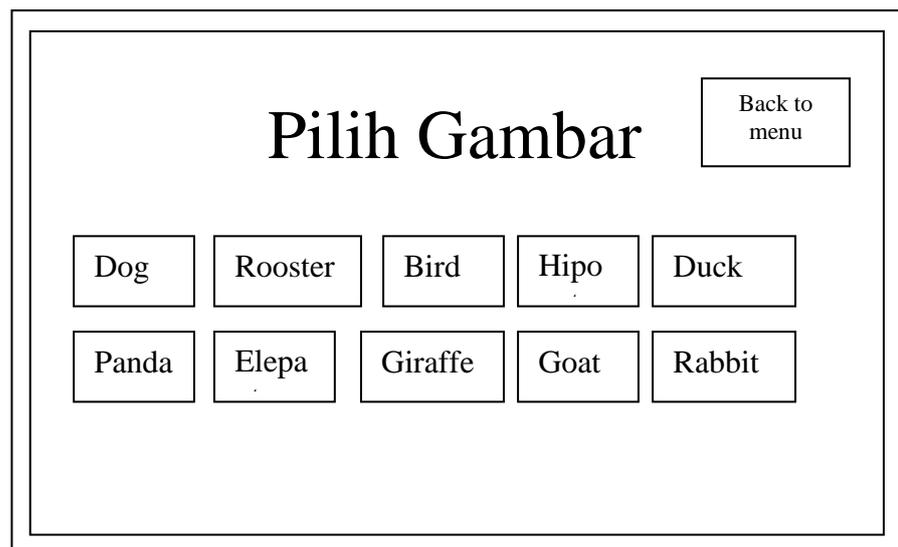
Gambar 3.3. *Menu Utama*

### 3.4.4 Menu Profil



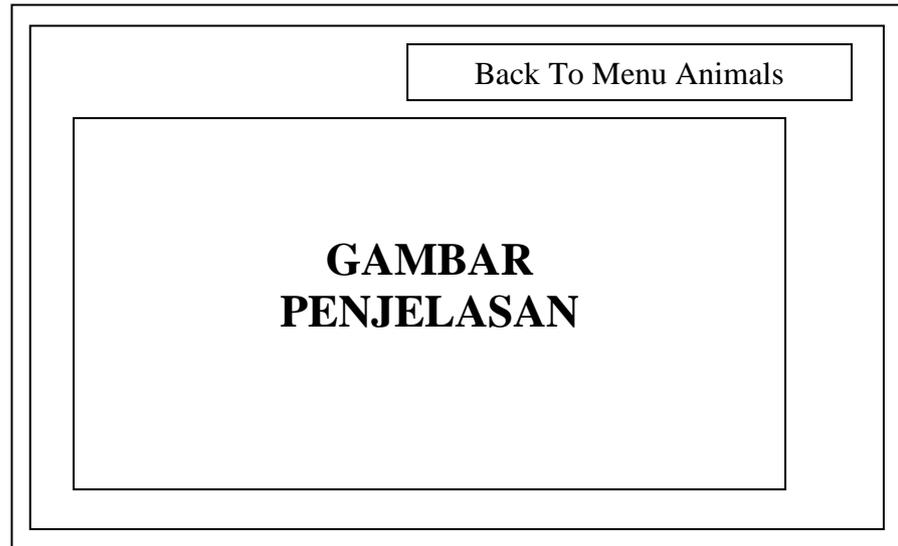
Gambar 3.4. Menu Tentang Saya

### 3.4.5 Menu Animals



Gambar 3.5. Menu Animals

### 3.4.6 Menu Tampilan *Animal*



Gambar 3.6. Menu Tampilan *Animal*