

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Sistem yang sedang berjalan

Sistem pembelajaran Asmaul Husna pada SD Swasta Bahagia masih bersifat manual. Adapun metode-metode pembelajaran yang dilakukan Guru saat memberikan materi Asmaul Husna adalah sebagai berikut :

1. Memberikan materi Asmaul Husna dengan cara menuliskan di papan tulis.
2. Melakukan tanya jawab tentang materi yang diajarkan.
3. Memberikan tugas kepada siswa dengan menghafal Asmaul Husna beserta artinya.

Dari sistem pembelajaran Asmaul Husna yang diterapkan pada SD Swasta Bahagia terdapat permasalahan yang muncul pada saat proses belajar mengajar yaitu sering sekali siswa merasa bosan pada saat belajar Asmaul Husna yang selalu berpedoman pada buku dan materi yang ditulis di papan tulis, kesulitan siswa dalam menghafal dan memahami Asmaul Husna sehingga mengakibatkan turunnya prestasi belajar siswa.

Setelah penulis menganalisa masalah yang terjadi pada metode pembelajaran Asmaul Husna di sekolah dasar dengan demikian penulis merancang aplikasi Asmaul Husna dengan tujuan sebagai media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia dengan objek untuk anak sekolah dasar.

III.2. Strategi Pemecahan Permasalahan

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam menyelesaikan masalah perancangan aplikasi animasi Asmaul Husna ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Mengumpulkan teori dan contoh-contoh kasus

Dalam tahapan ini, mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi animasi Asmaul Husna menggunakan *software macromedia flash 8*.

Selain mengumpulkan teori-teori, penulis juga mengumpulkan contoh-contoh kasus dalam bentuk contoh-contoh animasi yang menyerupai animasi Asmaul Husna yang akan dirancang sebagai referensi *syntax* program dalam memecahkan masalah perancangan aplikasi animasi Asmaul Husna ini.

2. Merancang program

Langkah pertama dalam perancangan program ini adalah merancang proses kerja sistem. Proses kerja sistem menjelaskan secara rinci proses-proses yang akan dilakukan program dalam menampilkan animasi Asmaul Husna.

Langkah berikutnya adalah merancang bentuk tampilan program. Bentuk tampilan program yang dirancang adalah yang terdiri dari beberapa *form*, yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi animasi pembelajaran Asmaul Husna.

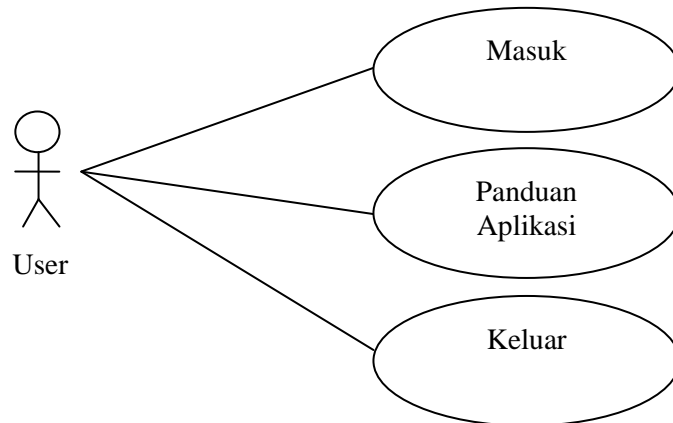
3. Mengimplementasikan rancangan program.

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam implementasi rancangan program adalah *Action Script*. Pada tahapan ini, penulis mengimplementasikan rancangan tampilan program serta melakukan *coding* sesuai dengan bahasa pemrograman yang digunakan. Tahapan implementasi program yang dilakukan adalah membuat tampilan *form*, membuat *syntax-syntax* terhadap tombol-tombol dan menu-menu pada *form*, dan melakukan pengujian program.

III.3. UML Animasi Untuk Pembelajaran Asmaul Husna

Aplikasi UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berorientasi objek. Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

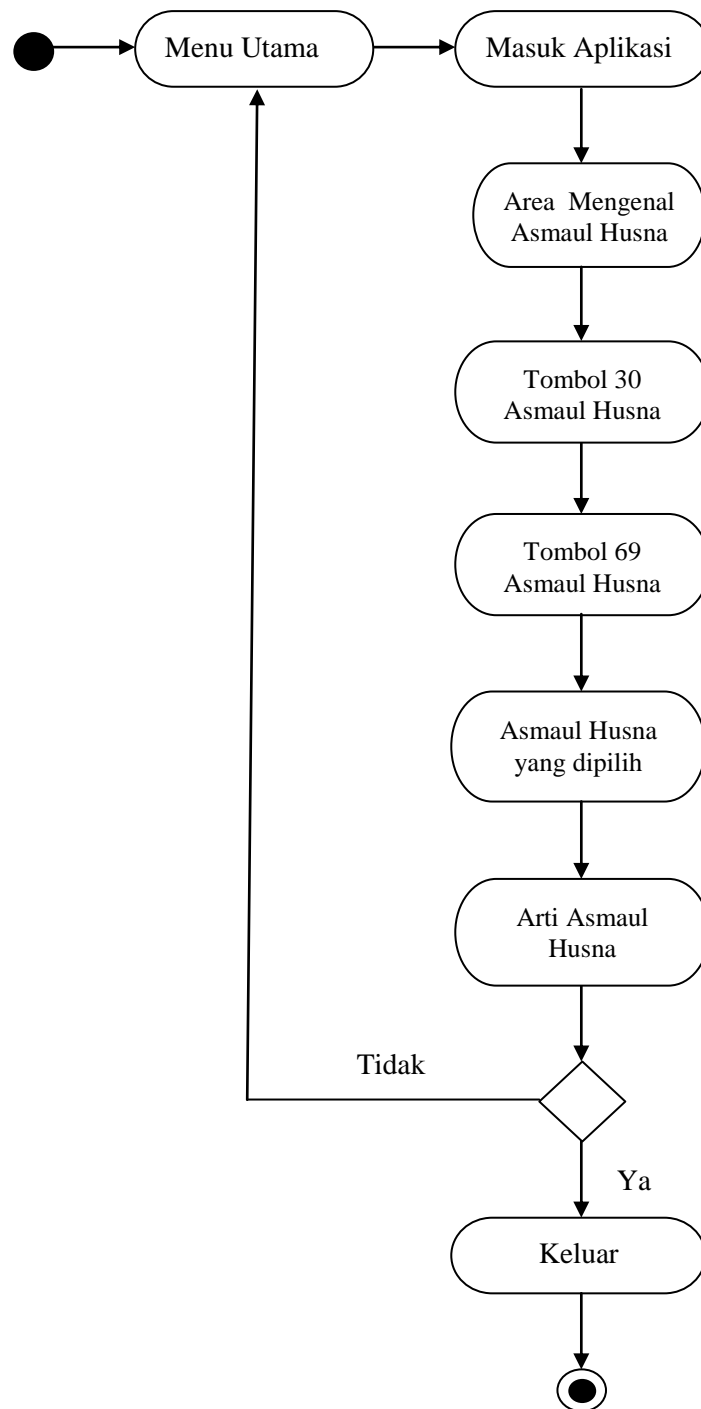
Sesuai dengan defenisi UML diatas perancangan aplikasi animasi untuk pembelajaran Asmaul Husna berbasis 2D dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar III.1. Use Case Diagram Animasi Untuk Pembelajaran Asmaul Husna

Proses tahapan aplikasi animasi asmaul husna memiliki struktur *use case* sebagai berikut :

1. Pada *form* masuk memiliki pengenalan dan pembelajaran Asmaul Husna.
2. Pada *form* panduan aplikasi memiliki informasi mengenai aplikasi animasi pembelajaran Asmaul Husna.
3. Pada tombol keluar, User dapat keluar dari aplikasi animasi pembelajaran Asmaul Husna.


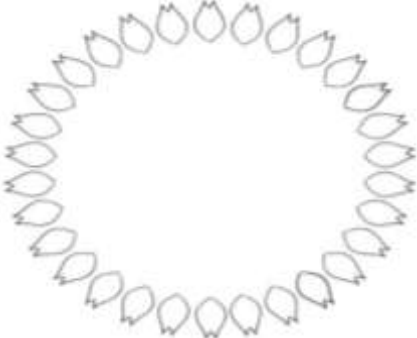






Gambar III.2. Diagram Activity Pengenalan Asmaul Husna

III.4. Perancangan

Dalam perancangan Animasi untuk pembelajaran Asmaul Husna untuk anak sekolah dasar menggunakan *Macromedia Flash 8*, penulis melakukannya dengan mencari teknik yang bagus dan sederhana. Perancangan animasi ini mempunyai tampilan 2D. Pada tulisan ini akan diterangkan tentang pembuatan animasi 2D yang sudah jadi ini diolah agar dapat disajikan dengan tampilan visual atau animasi yang interaktif dan detail. Perancangan konsep tersebut dilakukan dengan pendekatan strategi kreatif agar animasi pembelajaran Asmaul Husna tersebut dapat menghasilkan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan untuk penggunaannya.

III.4.1. Storyboard Animasi

	
Tahap awal pemotongan gambar daun	Merangkai potongan daun menjadi lingkaran

	
Putaran 30 Asmaul Husna	Putaran 69 Asmaul Husna
	
Penggabungan putaran 30 Asmaul Husna dengan putaran 69 Asmaul Husna	Tampilan akhir munculnya satu persatu Asmaul Husna beserta artinya

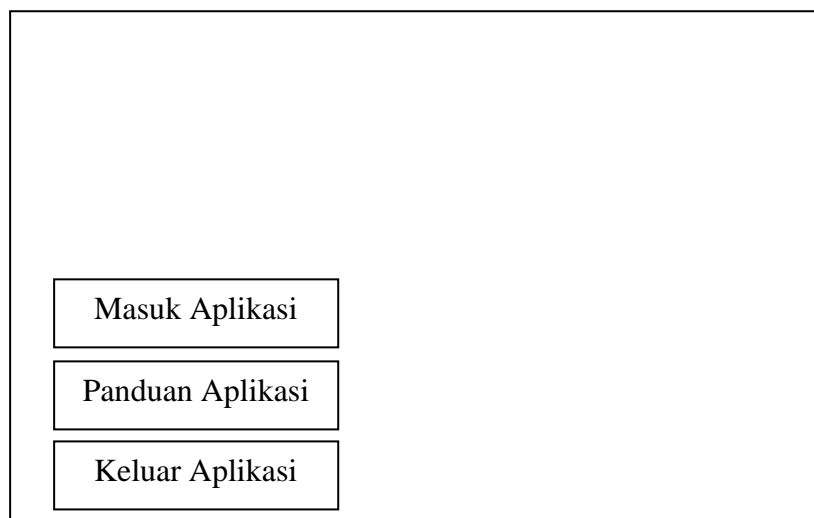
Gambar III.3. Storyboard Animasi Asmaul Husna

III.4.2. Rancangan Interface Aplikasi Animasi Pembelajaran Asmaul Husna

Konsep rancangan animasi untuk pembelajaran Asmaul Husna ini merupakan suatu animasi yang sangat sederhana fasilitas yang dirancang oleh penulis meliputi desain warna *background*, *setting*, serta *interfacenya*.

III.4.2.1. Rancangan Input Menu Utama Aplikasi

Dalam tampilan aplikasi disini penulis menampilkan rancangan aplikasi yang sedang berjalan terdapat beberapa tombol navigasi seperti yang dilihat pada gambar III.4. dibawah ini.



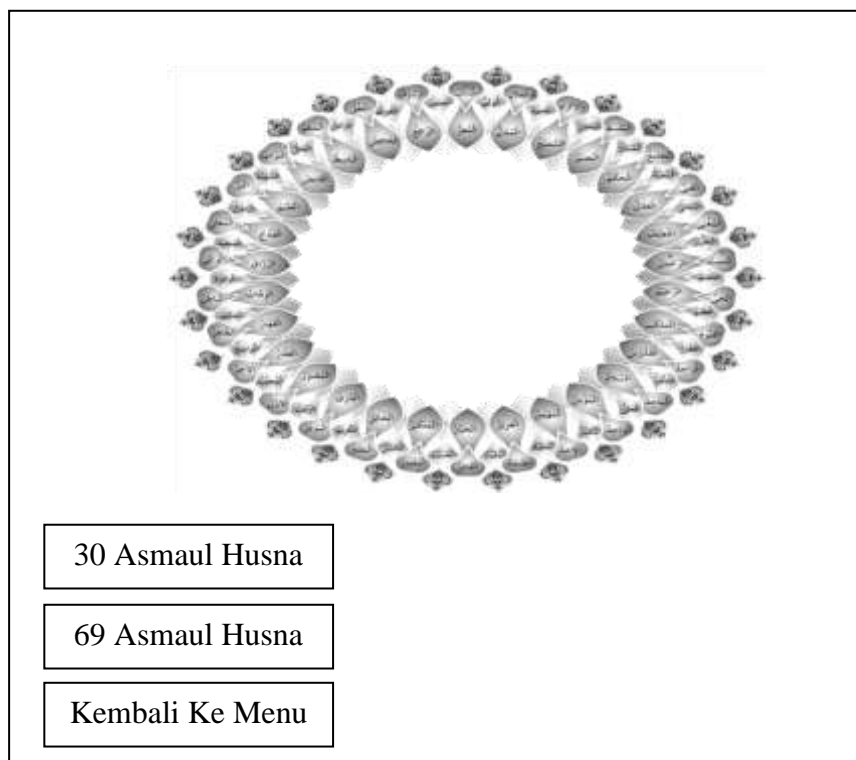
Gambar III.4. Rancangan Input Menu Utama Aplikasi

Dari gambar III.4. diatas masing-masing tombol ada kegunaannya. Tombol Masuk Aplikasi berfungsi untuk masuk ke pengenalan dan pembelajaran Asmaul Husna, Tombol Panduan Aplikasi berfungsi untuk masuk ke sebuah informasi penjelasan penggunaan aplikasi, sedangkan Tombol Keluar Aplikasi berfungsi untuk *User* keluar dari aplikasi.

III.4.2.2. Rancangan Tampilan Output Aplikasi

Tampilan output dari aplikasi ini adalah apabila di klik tombol Masuk Aplikasi pada gambar III.4. maka akan tampil seperti pada gambar III.5. tampilan pembelajaran Asmaul Husna ini seperti gigi roda yang berputar. Apabila di klik

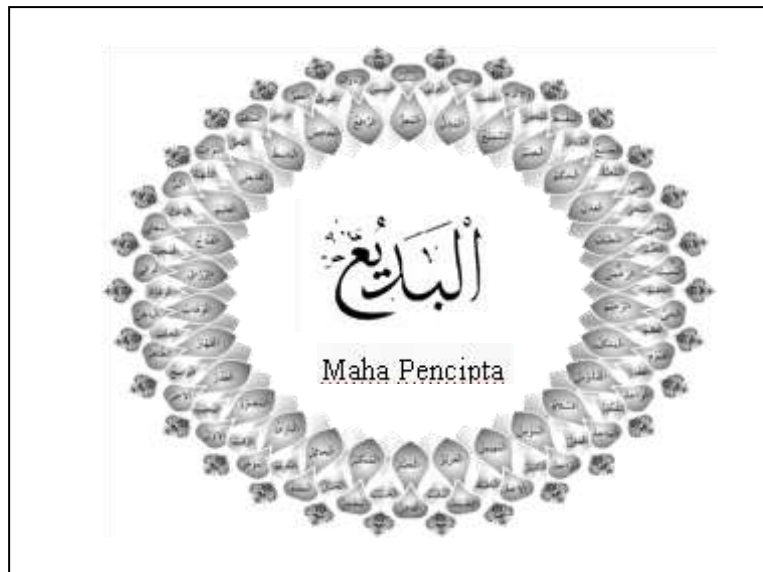
tombol 30 Asmaul Husna maka 69 Asmaul Husna yang berada pada lingkaran kedua akan berputar. Dan apabila tombol 69 Asmaul Husna di klik maka 30 Asmaul Husna yang ada pada lingkaran utama akan berputar. Dan tombol kembali kemenu berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar III.5. Rancangan Tampilan Output Aplikasi

III.4.2.3. Rancangan Tampilan Output Asmaul Husna

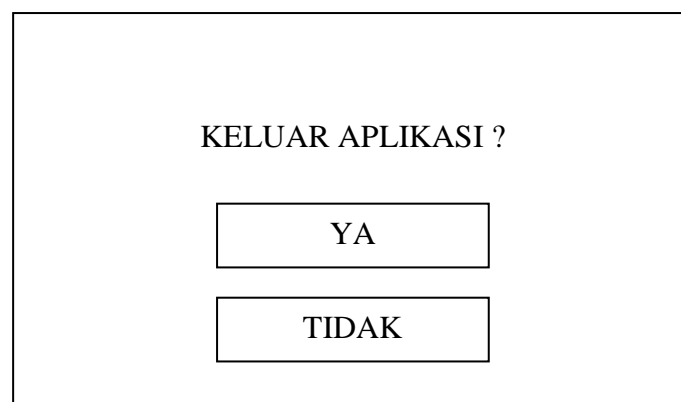
Rancangan tampilan output Asmaul Husna ini adalah apabila salah satu Asmaul Husna dalam lingkaran di klik maka ia akan tampil, misalnya *user* memilih Asmaul Husna dengan kalimat “Al-Badi” maka di tengah-tengah lingkaran Asmaul Husna akan tampil Al-Badi dengan tulisan arab beserta artinya. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar III.6. Rancangan Tampilan Output Asmaul Husna

III.4.2.4. Rancangan Tampilan Menu Keluar

Dalam tampilan menu *Keluar* dimana ditampilan tersebut kita dapat melihat ada dua pilihan yaitu tombol pilihan YA, jika kita memilih tombol ya maka kita akan otomatis akan keluar. Sedangkan kita memilih tombol TIDAK maka kita akan kembali kemenu utama.



Gambar III.7. Rancangan Tampilan Menu Keluar