

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisa Masalah

Masalah yang ingin penulis angkat dalam perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash* adalah jaranganya ditemukan *game* pembelajaran yang menampilkan metode pembelajaran yang sederhana dimana para pemain *game* dapat memahami apa arti nama hewan dalam bahasa inggris tersebut sebagai informasi pembelajaran. Dimana pada dasarnya pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris dibuat kedalam tampilan yang secara sederhana, dalam menampilkan pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris dengan alasan tersebut maka dirancang kedalam model *game* edukasi. Berdasarkan perumusan masalah yang diidentifikasi penulis pada bab sebelumnya yaitu bagaimana cara membuat *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris yang mudah digunakan oleh pemain?

Dengan dirancangnya *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash*, diharapkan menjadi alat bantu pembelajaran yang menggunakan Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash.

III.2. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Adapun yang menjadi kekurangan dari Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash yaitu :

1. Fitur pada game yang dirancang ini masih sangat sederhana
2. Kurangnya data suara hewan lainnya yang perlu untuk ditambahkan pada *game* ini.

Adapun yang menjadi kelebihan dari Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash yaitu :

1. *Game* pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris ini dapat menjadi media pembelajaran pada anak usia dini yaitu pada anak usia 6 tahun.
2. Prosedur untuk menggunakan *game* ini mudah untuk dioperasikan.

Adapun yang menjadi strategi pemecahan masalah dari Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash yaitu :

1. *Game* edukasi yang dirancang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar dan prestasi pada mata pelajaran bahasa inggris.

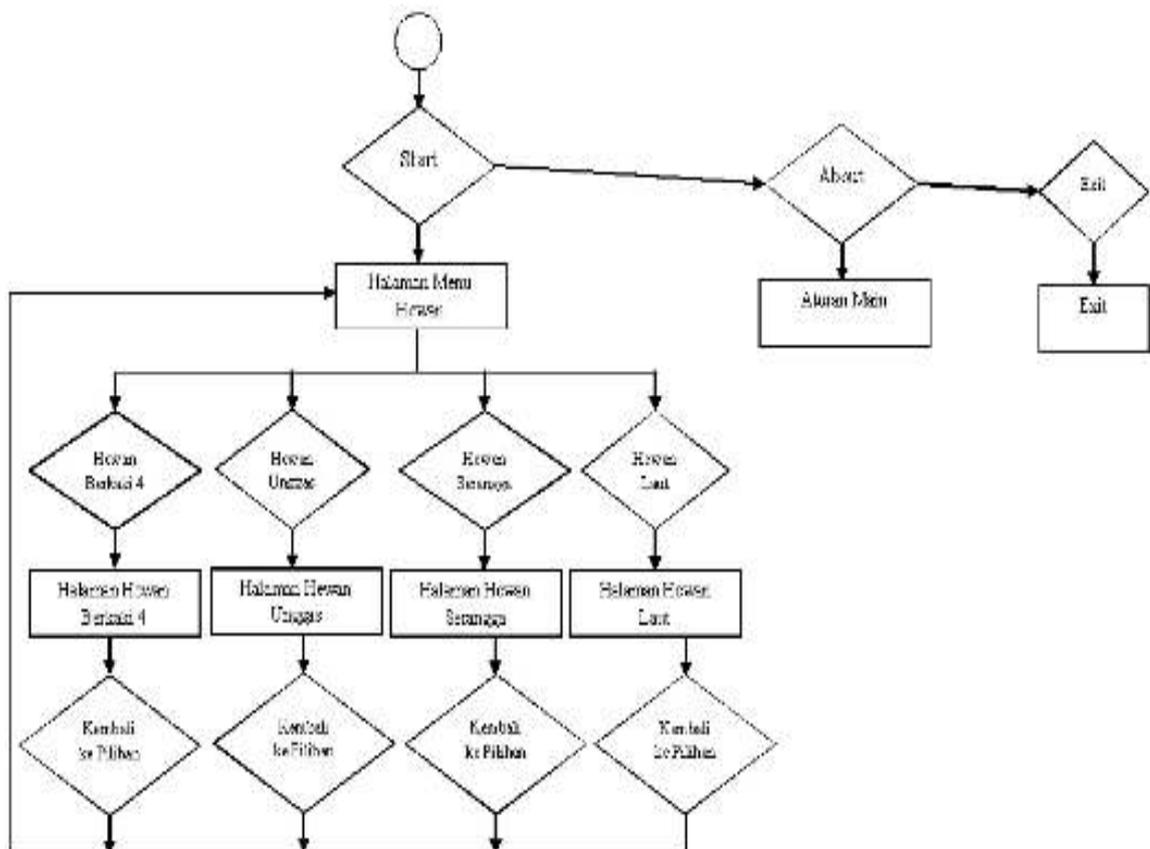
III.3. Perancangan

Berikut adalah desain sistem sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam

kesatuan yang utuh dan berfungsi pada sistem yang akan dibuat, untuk memberikan kemudahan dalam menggunakannya.

III.4.1. Story Board

Adapun *Story Board* Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash. adalah sebagai berikut

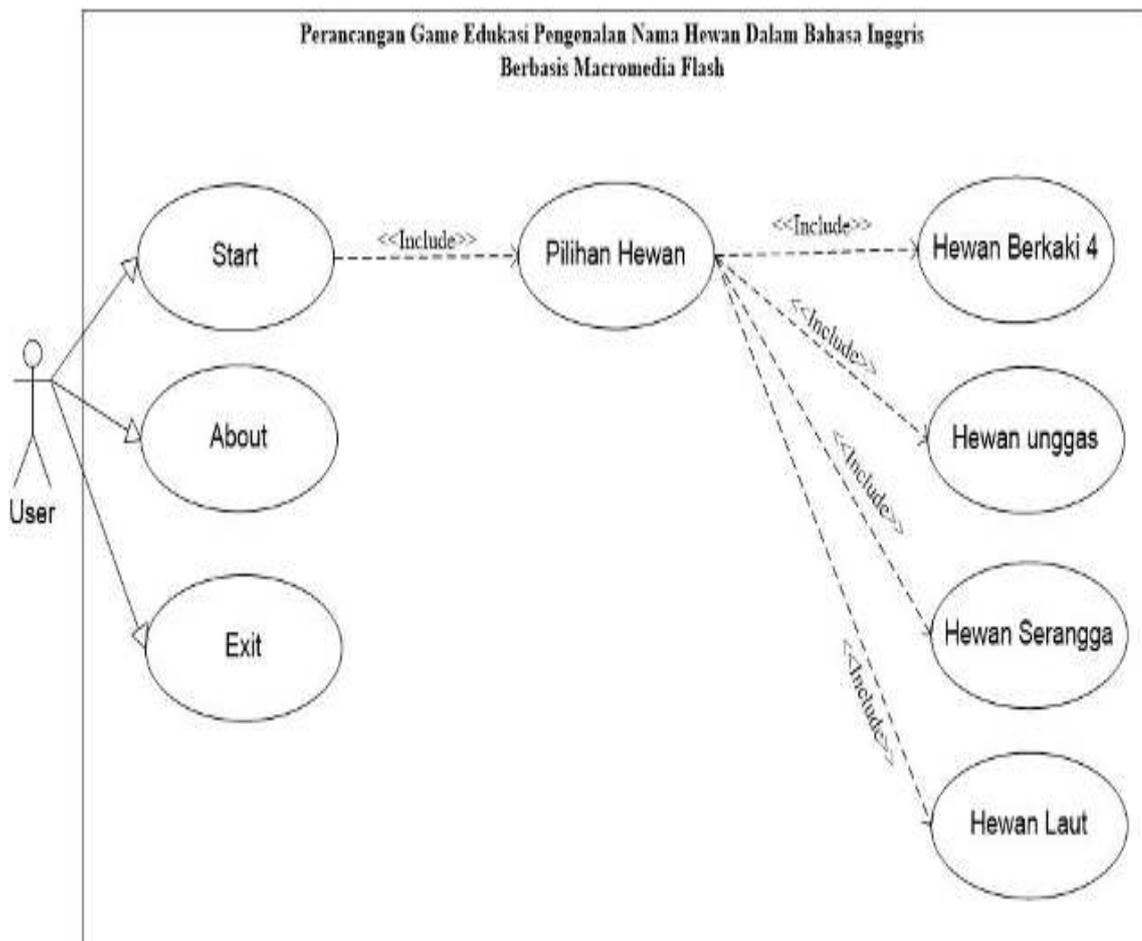


:Gambar III.1. *Story Board* Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama

Hewan Dalam Bahasa Inggris

III.4.2. Use Case Diagram

Use Case Diagram game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris.

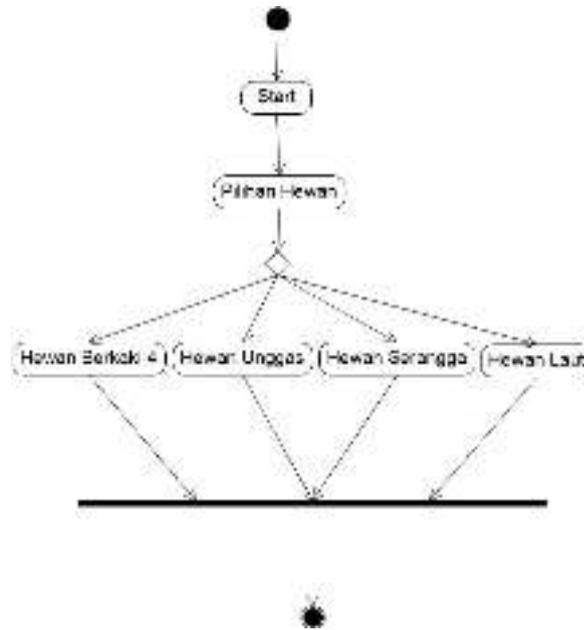


Gambar III.2. Use Case Diagram Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris

III.4.3 Activity Diagram

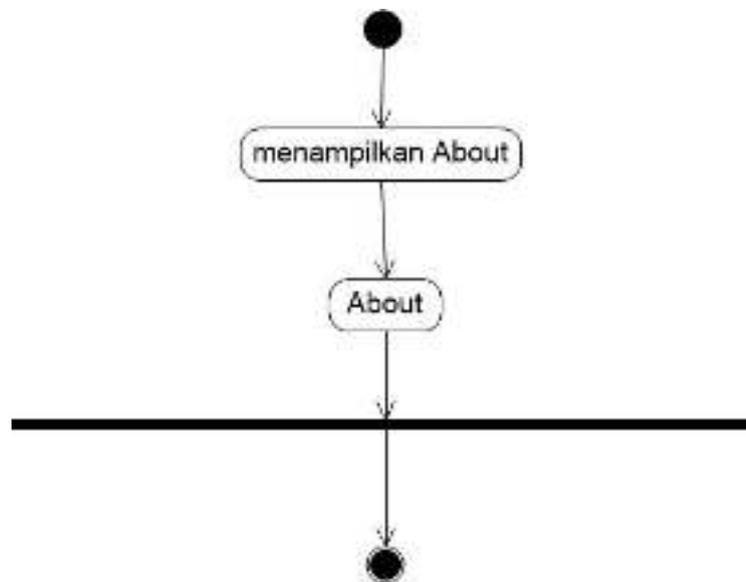
Adapun *Activity Diagram* dari Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris adalah sebagai berikut :

1. *Activity Diagram Start*



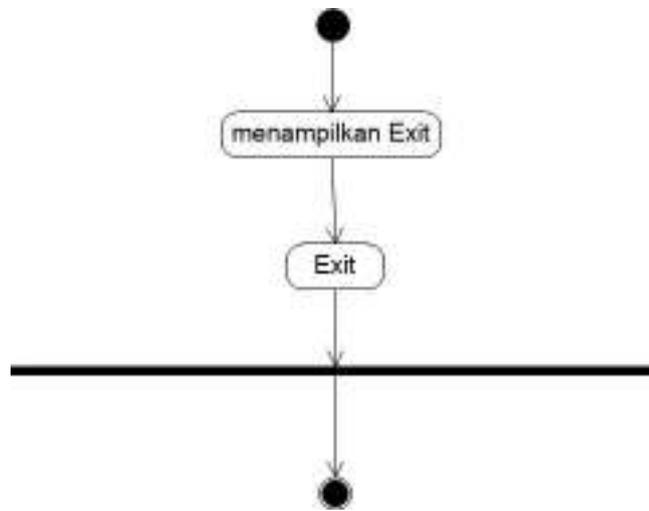
Gambar III.3. *Activity Diagram Start*

2. *Activity Diagram About*



Gambar III.4. *Activity Diagram About*

3. Activity Diagram Exit



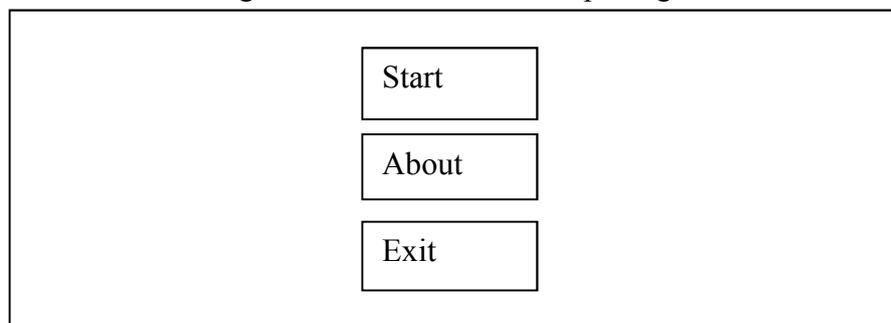
Gambar III.5. Activity Diagram Exit

III.5. Perancangan Interface

Pada perncangan ini membahas dan menampilkan *input-input* apa saja yang akan dibuat untuk menghasilkan *output* pada aplikasi yang dibuat, antara lain :

1. Tampilan Menu Utama

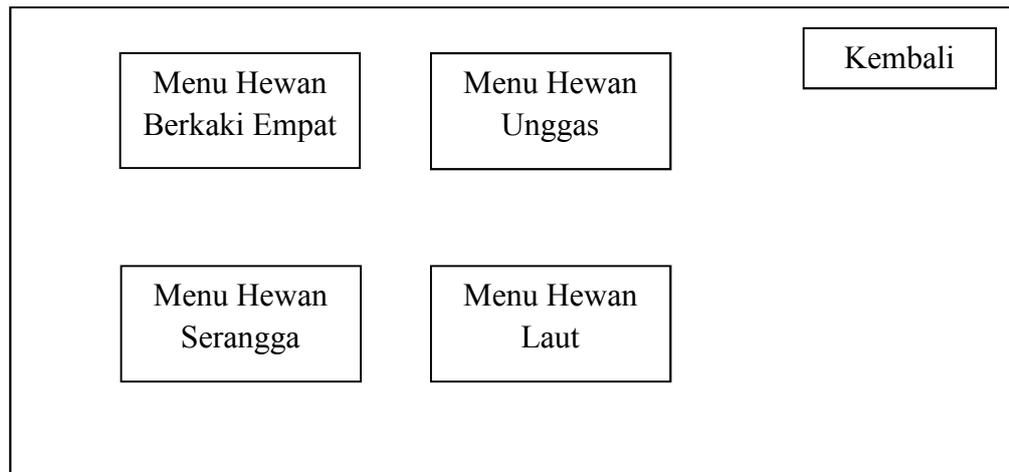
Pada tampilan ini, menu yang ditampilkan ketika akan memasuki *game* edukasi animal, yaitu menu *start* untuk masuk, menu *about* aturan main, dan menu *exit* dari game edukasi. Berikut tampilan gambar III.9.



Gambar III.9. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Hewan

pada halaman ini terdapat 4 (empat) menu untuk memilih jenis hewan apa yang akan dimainkan. Terdapat hewan berkaki 4 (empat), unggas, serangga, dan hewan laut. Berikut tampilan gambar III.10.



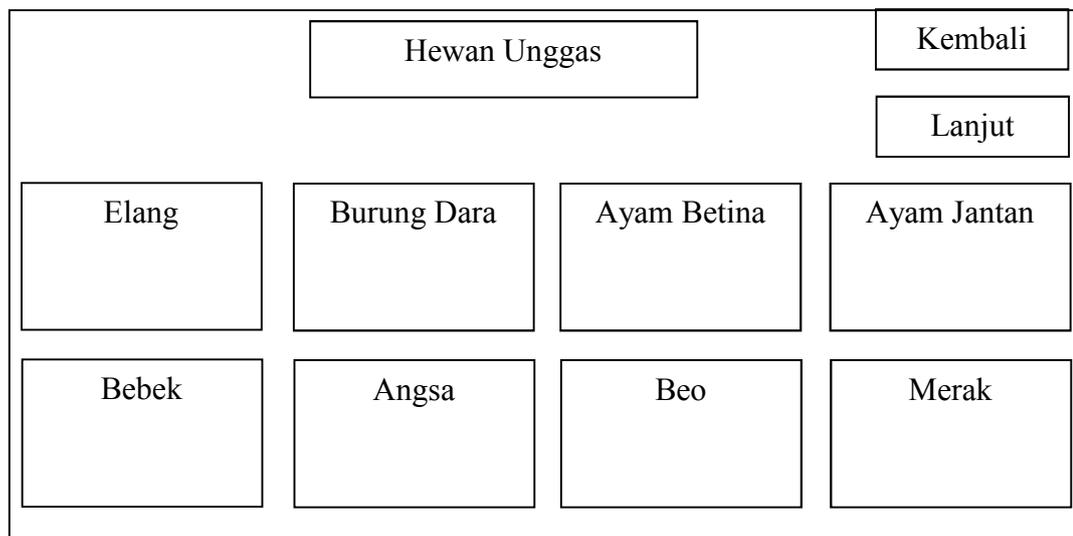
Gambar III.10. Tampilan Menu Hewan

3. Tampilan Jenis Hewan

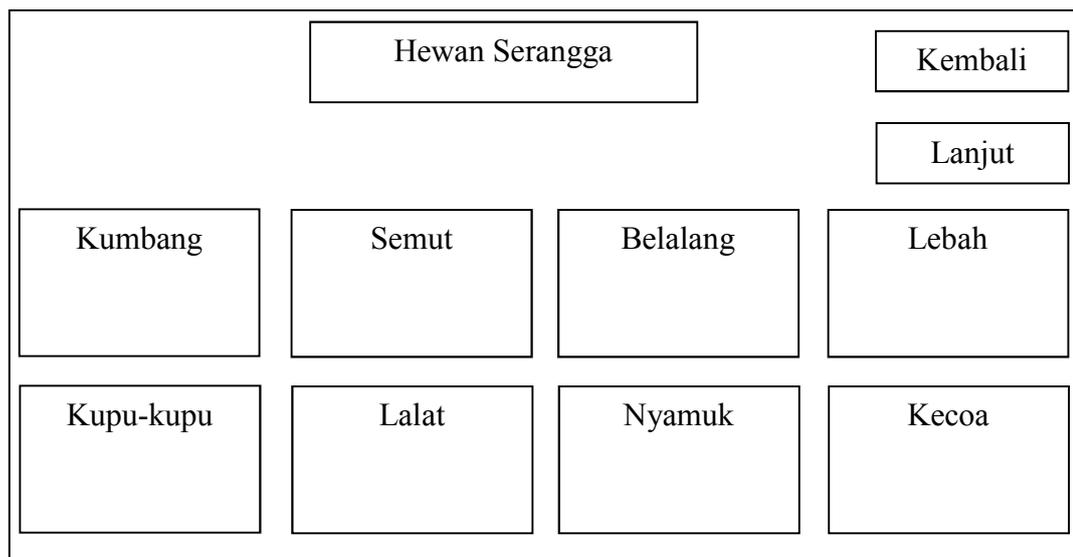
Pada tampilan ini terdapat gambar hewan apa saja bias dimainkan.



Gambar III.11. Tampilan Hewan kaki Empat



Gambar III.12. Tampilan Hewan Unggas



Gambar III.13. Tampilan Hewan Serangga

Hewan Laut			Kembali
			Lanjut
Ubur-ubur	Paus	Lumba-lumba	Hiu
Ikan Pari	Kuda Laut	Singa Laut	Belut
Udang	Kepiting		

Gambar III.14. Tampilan Hewan Laut

4. Tampilan Pilihan Hewan

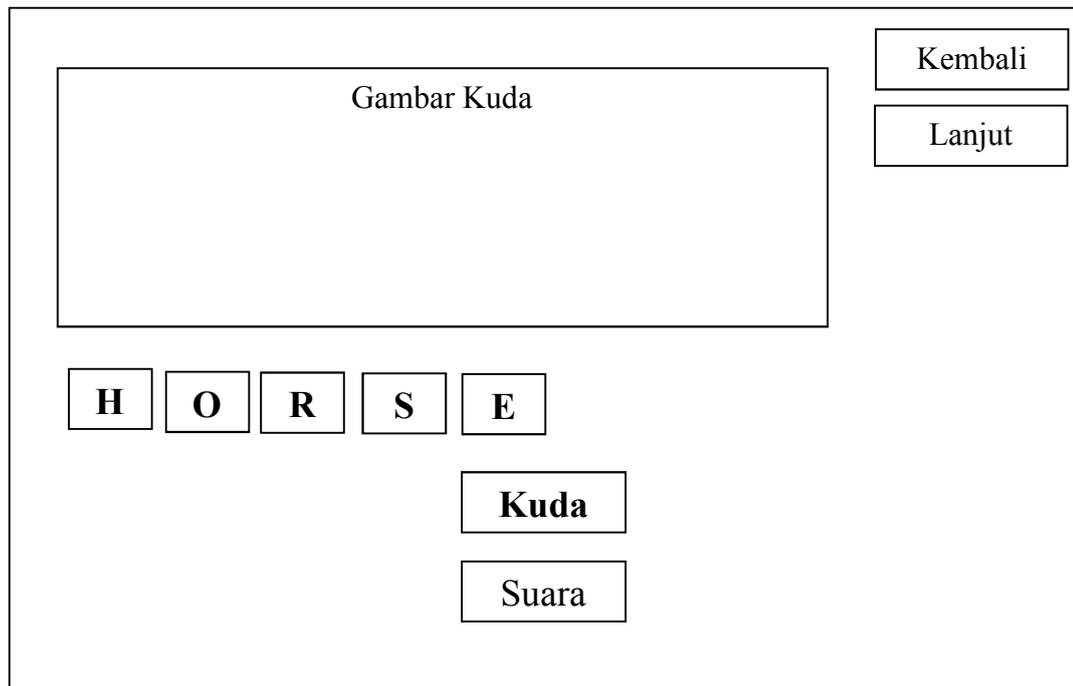
Pada halaman ini dipilih menu hewan kaki 4 (empat) yang akan dimainkan, maka akan muncul gambar hewan berkaki 4 (empat) beserta dengan pilihan huruf.

Gambar Kuda					Kembali
					Lanjut
R	H	O	E	S	

Gambar III.15. Tampilan Pilihan Hewan

Gambar Kuda					Kembali
X					Lanjut
O	H	R	E	S	
R	H	O	E	S	

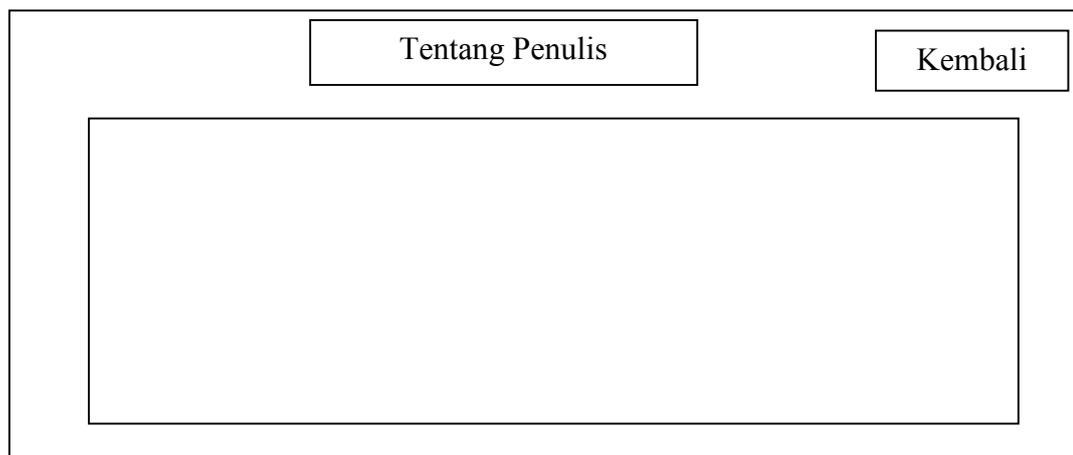
Gambar III.16. Tampilan Bila Salah Menempatkan Urutan Huruf



Gambar III.17. Tampilan Jika Jawaban Benar

5. Tampilan Tentang

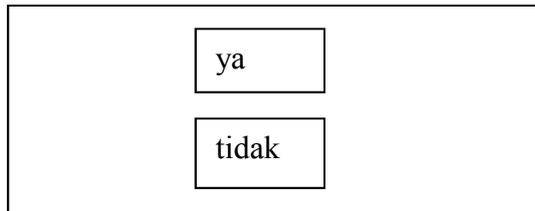
Jika pemain mengklik tentang, maka akan tampil teks tentang penulis. Jika mengklik tombol kembali, maka akan tampil ke menu utama. Untuk lebih jelasnya berikut tampilan III.



Gambar III.18. Tampilan Tentang

6. Tampilan Keluar

Tampilan menu keluar memiliki opsi pilihan yaitu ya dan tidak, yang berfungsi untuk masuk kemenu utama pada aplikasi tersebut.



Gambar III.19. Tampilan Keluar