

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

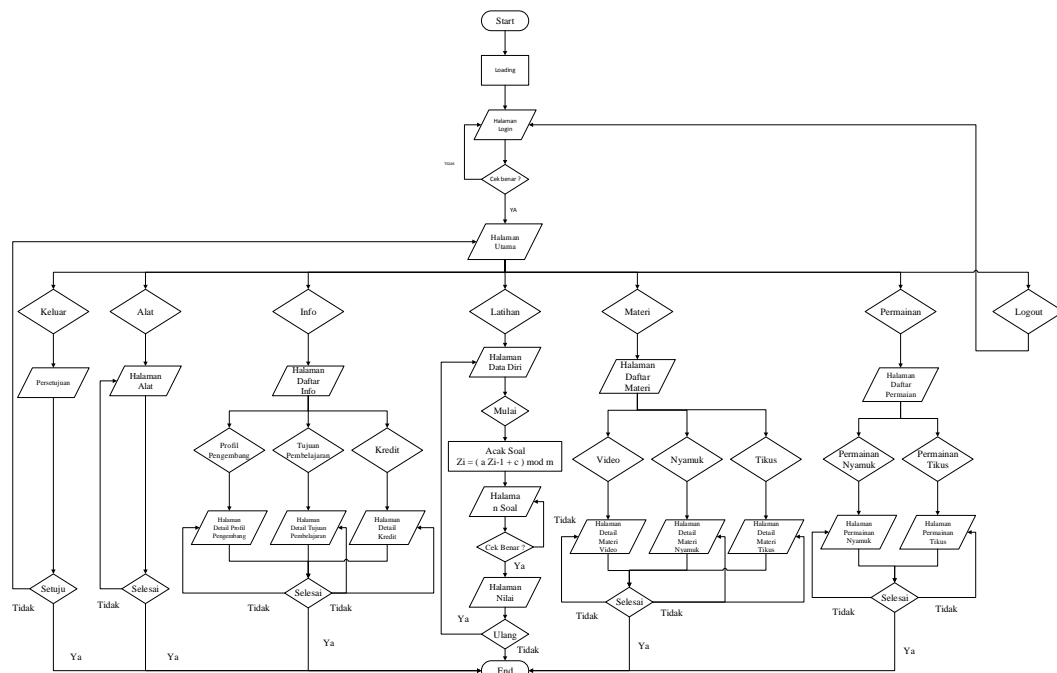
#### **III.1. Analisis Masalah**

Nyamuk merupakan binatang yang pertumbuhan atau perkembangannya sangat cepat. Hal ini menimbulkan masalah yang sangat serius dikarenakan nyamuk dapat mengganggu manusia dan hewan melalui gigitannya serta berperan sebagai vektor penyakit yang penyebabnya terdiri atas berbagai macam parasit. Vektor atau penular utama dari penyakit-penyakit arbovirus (demam berdarah, chikungunya, serta penyakit nematode (filariasis), riketsia, dan protozoa (malaria). Di seluruh dunia terdapat lebih dari 2500 spesies nyamuk meskipun sebagian besar dari spesies-spesies nyamuk ini tidak berasosiasi dengan penyakit. Jenis-jenis nyamuk menjadi vektor utama, biasanya adalah *Aedes sp*, *Culex sp* dan *Anopheles sp*. Tikus juga satwa liar yang seringkali berhubungan dengan kehidupan manusia. Tingginya populasi tikus akan berdampak pada kerugian di berbagai bidang kehidupan manusia. Tikus juga memberikan dampak yang besar di bidang kesehatan. Di bidang kesehatan, tikus bisa menjadi reservoir untuk beberapa patogen penyebab penyakit pada seseorang. Urin dan liur dari tikus dapat menyebabkan penyakit leptospirosis sedangkan gigitan pinjal yang ada pada tubuh tikus, dapat mengakibatkan penyakit pes. Tikus juga dapat menularkan berbagai penyakit lain seperti *murine typhus*, *salmonellosis*, *richettsial pox*, *rabies*, dan *trichinosis*. Masalah yang terjadi adalah kurang tersedianya media

pembelajaran yang bisa dipakai dan rendahnya minat masyarakat dalam mempelajari berbagai hal tentang nyamuk dan tikus sehingga masyarakat kurang mengetahui bahkan tidak tahu langkah-langkah pencegahan penyebaran tersebut.. Dalam penelitian ini peneliti akan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang akan menyampaikan informasi tentang nyamuk dan tikus. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang nyamuk dan tikus yang efektif dan mudah didapat karena hanya dengan memanfaatkan perangkat android yang telah umum dimiliki oleh banyak orang. Sehingga banyak orang akan mengetahui informasi tentang nyamuk beserta tikus dan dapat meningkatkan kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan.

### **III.2. *Flowchart***

*Flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan hasil (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowchart* ini juga menggambarkan hubungan antara pengguna dengan aplikasi media pembelajaran berbasis Android. *Flowchart* tersebut dapat kita lihat pada gambar III.1.



**Gambar III.1. Flowchart**

### III.3. Penerapan Metode *Linear Congruent Method* (LCM)

*Linear Congruent Method* (LCM) merupakan metode pembangkit bilangan acak yang banyak digunakan dalam program komputer. LCM membangkitkan bilangan acak yang didefinisikan dengan :

$$Z_i = (a Z_{i-1} + c) \mod m \dots\dots\dots(1)$$

Dimana :

$Z_i$  = bilangan acak ke  $-i$

$Z_{i-1}$  = bilangan acak sebelum nya

$a$  = faktor pengali

$c$  = increment

$m = \text{modulus}$

Dapat dilihat contoh seperti dibawah ini untuk mengacak soal yang akan tampil berdasarkan nilai 'a' dan 'c' yang di input secara otomatis. Nilai 'm' diambil dari jumlah keseluruhan soal yang tersedia, sedangkan 'z0' adalah nilai yang tampil pertama kali :

$$a = 11$$

$$c = 5$$

$$z_0 = 1$$

$$m = 23$$

Penyelesaian :

$$Z(1) = (11 * 1 + 5) \bmod 23 = 16$$

$$Z(2) = (11 * 16 + 5) \bmod 23 = 20$$

$$Z(3) = (11 * 20 + 5) \bmod 23 = 18$$

$$Z(4) = (11 * 18 + 5) \bmod 23 = 19$$

$$Z(5) = (11 * 19 + 5) \bmod 23 = 7$$

$$Z(6) = (11 * 7 + 5) \bmod 23 = 13$$

$$Z(7) = (11 * 13 + 5) \bmod 23 = 10$$

$$Z(8)=(11*10+5) \bmod 23 = 0$$

$$Z(9)=(11*0+5) \bmod 23 = 5$$

$$Z(10)=(11*5+5) \bmod 23 = 14$$

Dari hasil contoh angka acak yang dibangkitkan : 16, 20, 18, 19, 7, 13, 10, 0, 5, 14 dan tidak ada kemunculan nilai yang sama saat melakukan pengacakan menggunakan metode LCM.

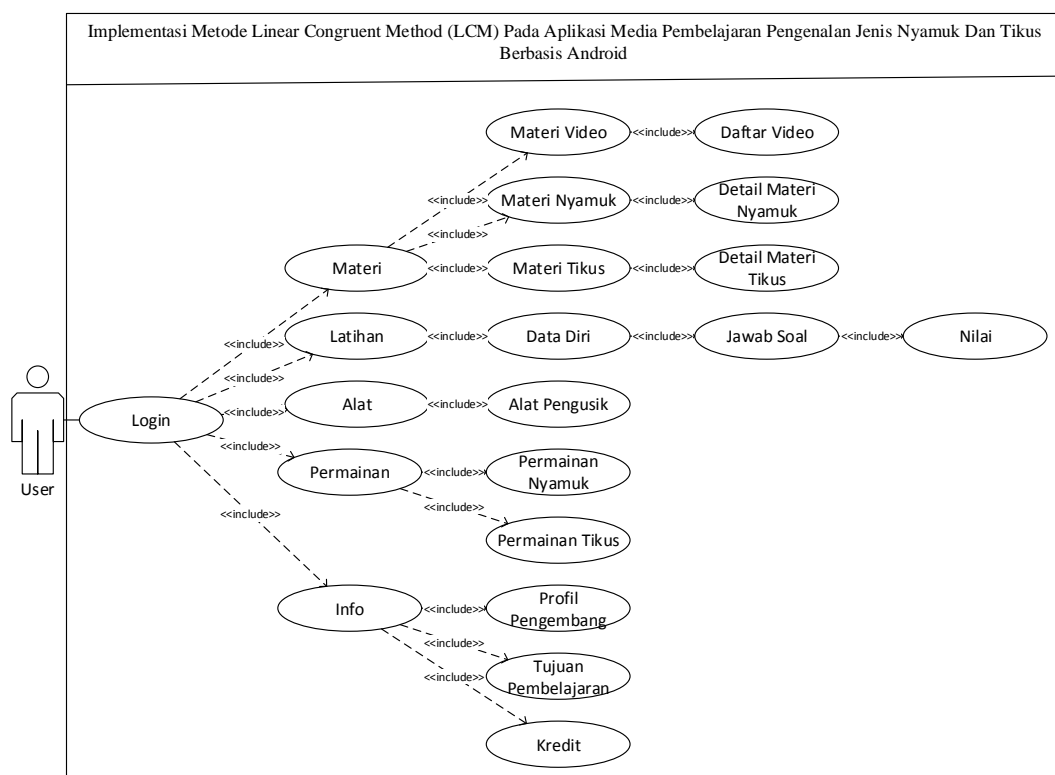
#### III.4. Desain Sistem

Desain sistem merupakan gambaran perancangan yang akan dilakukan dan yang dihasilkan. Desain sistem dibutuhkan sebagai gambaran langkah-langkah desain dan bagian-bagian yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan sesuai perancangan.

Perancangan yang digunakan untuk merancang Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Nyamuk berbasis Android adalah metode perancangan terstruktur menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). *Unified Modeling Language* (UML) pada dasarnya merupakan konsep perancangan untuk mengetahui alurnya aplikasi yang akan dibuat oleh penulis. *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan meliputi perancangan *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Activity Diagram*.

### III.4.1. Use Case Diagram

*Use case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan aktor dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebuah *usecase* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem dan menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem perbandingan. Diagram *usecase* tersebut dapat dilihat pada gambar III.2.



**Gambar III.2. Use Case Diagram**

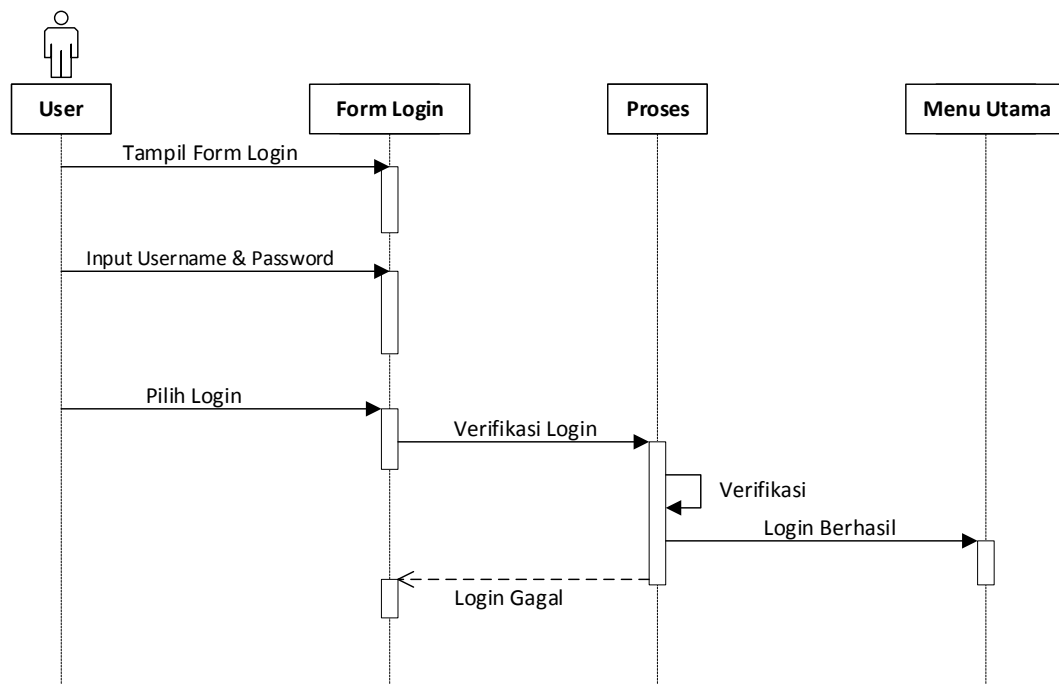
### III.4.2. Sequence Diagram

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara objek didalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya). Berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi

vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Berikut ini merupakan *Sequence diagram* Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Nyamuk Dan Tikus Berbasis Android.

#### III.4.2.1. *Sequence Diagram Login*

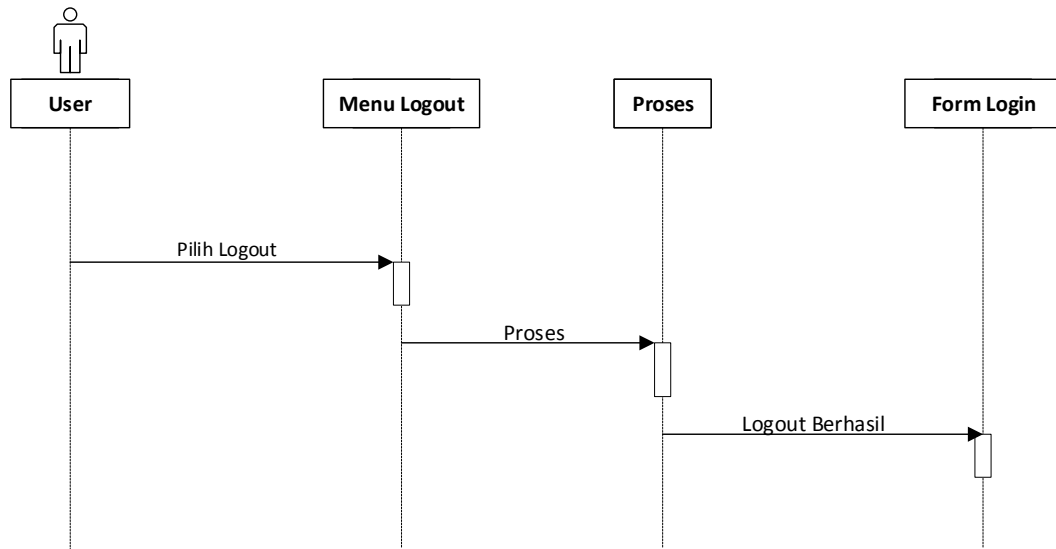
*Sequence diagram* login menggambarkan interaksi yang terjadi dalam proses login ke sistem lalu memasukkan *username* dan *password*. Jika valid pengguna akan masuk kedalam menu utama tetapi jika tidak valid maka akan kembali mengulang memasukkan *username* dan *password* yang benar. *Sequence diagram* login ditunjukkan pada gambar III.3.



**Gambar III.3. *Sequence Diagram Login***

### III.4.2.2. Sequence Diagram Logout

*Sequence diagram* logout menggambarkan interaksi yang terjadi dalam proses mengklik tombol logout, logout berhasil dan kembali ke form login. *Sequence diagram* logout ditunjukkan pada gambar III.4.

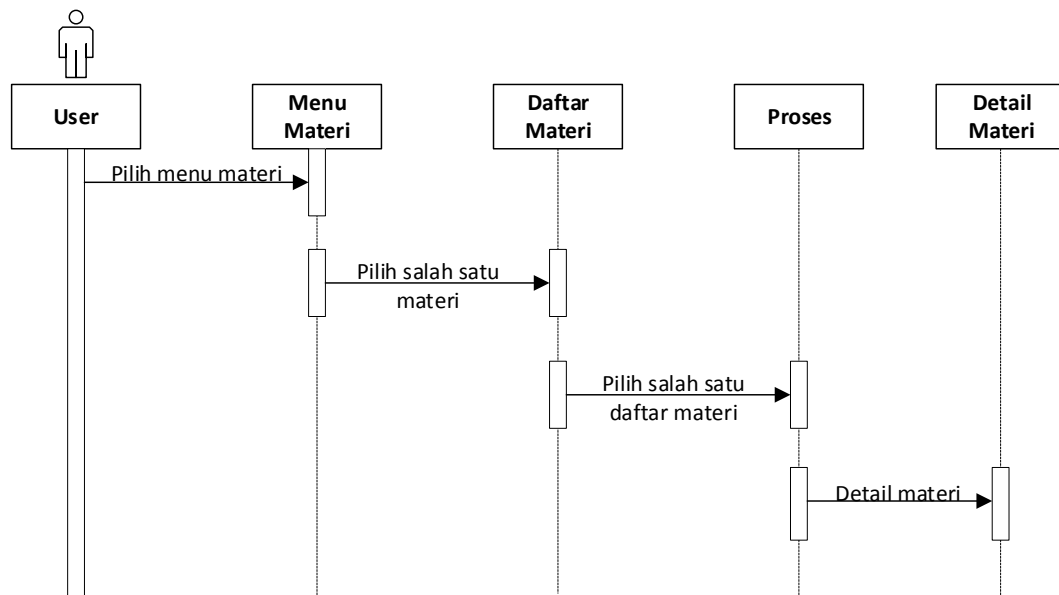


**Gambar III.4. Sequence Diagram Logout**

### III.4.2.3. Sequence Diagram Menu Materi

*Sequence diagram* menu materi menggambarkan interaksi yang terjadi dalam proses memilih menu materi pada aplikasi. Setelah memilih menu materi, aplikasi akan menampilkan halaman menu materi. Jika pengguna memilih salah satu materi, maka akan menampilkan daftar materi. Setelah memilih salah satu materi dari daftar materi, informasi detail tentang materi yang dipilih akan tampil. *Sequence diagram* menu materi ditunjukkan pada gambar III.5.

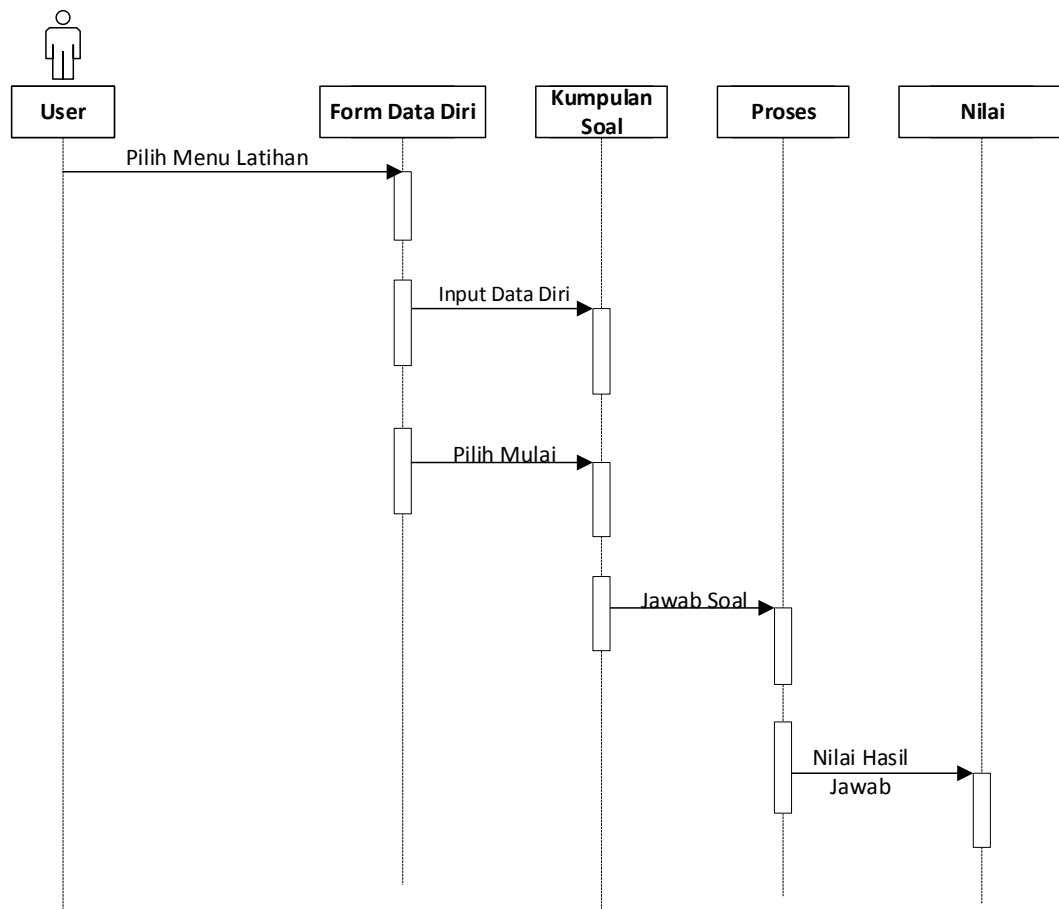




**Gambar III.5. Sequence Diagram Menu Materi**

#### III.4.2.4. Sequence Diagram Menu Latihan

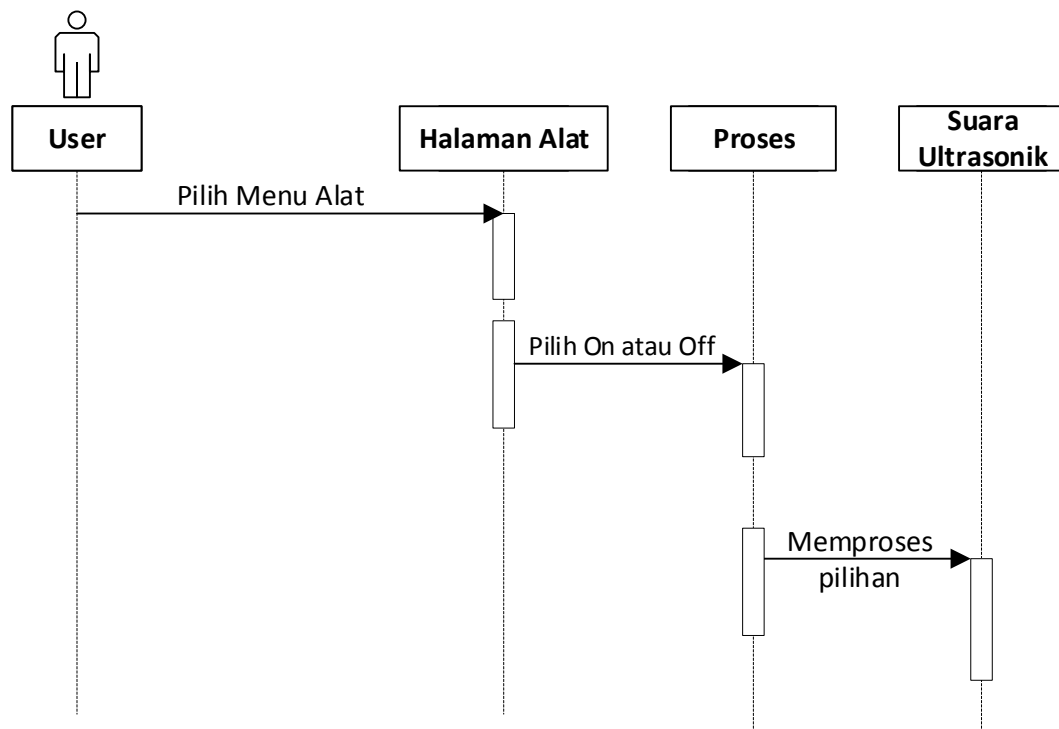
*Sequence diagram* menu latihan menggambarkan interaksi yang terjadi dalam proses memilih menu latihan yang akan menampilkan form data diri kemudian jika menekan tombol mulai akan menampilkan kumpulan soal pilihan berganda yang dapat dijawab untuk menilai pengetahuan pengguna tentang nyamuk dan tikus. *Sequence diagram* menu latihan ditunjukkan pada gambar III.6.



**Gambar III.6. Sequence Diagram Menu Latihan**

#### **III.4.2.5. Sequence Diagram Menu Alat**

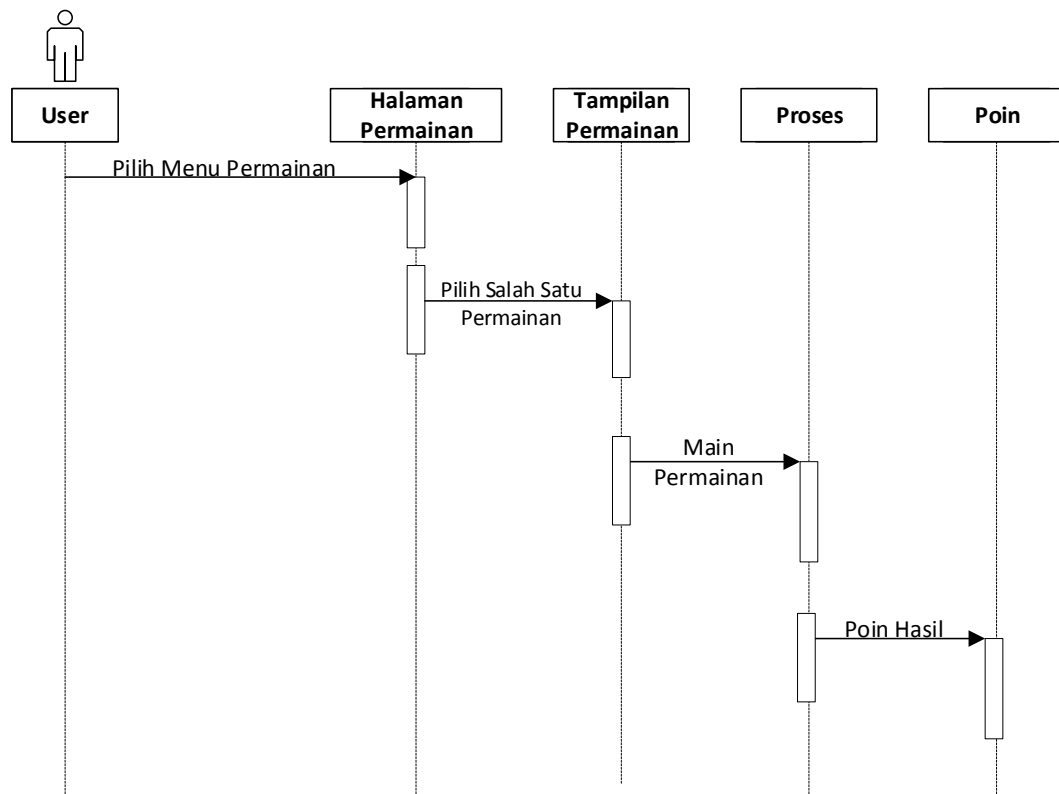
*Sequence diagram* menu alat menggambarkan interaksi proses yang terjadi pada saat memilih menu alat pada aplikasi. Halaman alat akan menampilkan tombol on atau off untuk menghidup dan matikan suara ultrasonik. *Sequence diagram* menu alat ditunjukkan pada gambar III.7.



**Gambar III.7. Sequence Diagram Menu Alat**

#### III.4.2.6. Sequence Diagram Menu Permainan

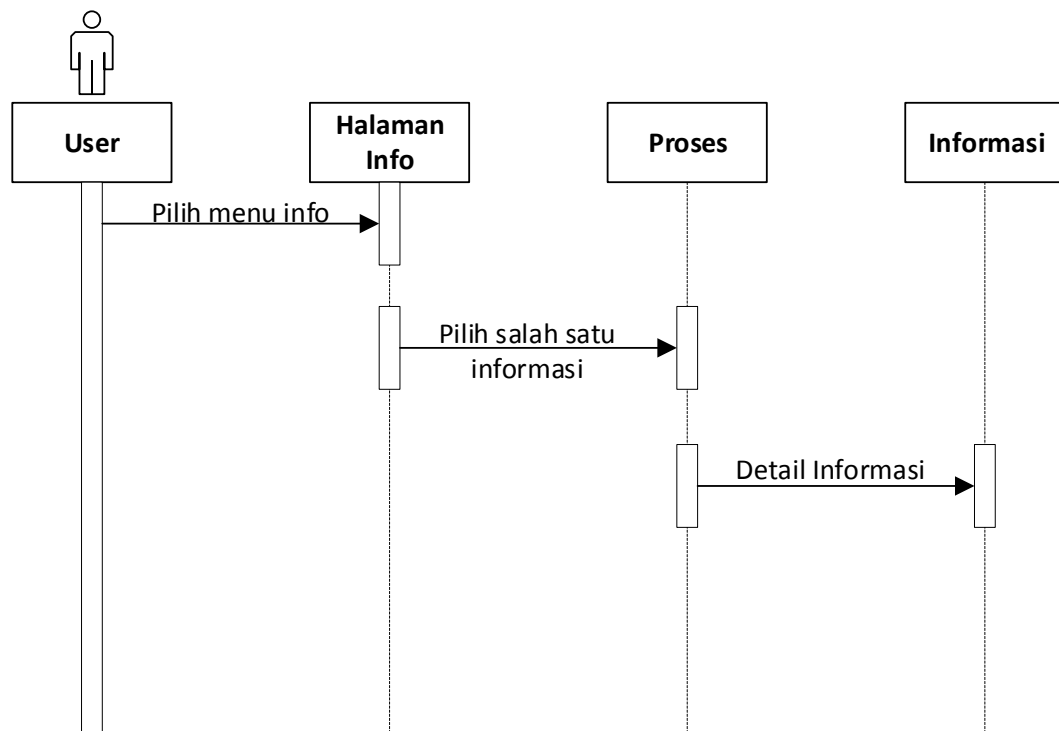
*Sequence diagram* menu permainan menggambarkan interaksi proses yang terjadi pada saat memilih menu permainan pada aplikasi. Halaman permainan akan menampilkan dua pilihan permainan sederhana yang bisa dimainkan oleh pengguna. *Sequence diagram* menu permainan ditunjukkan pada gambar III.8.



**Gambar III.8. Sequence Diagram Menu Permainan**

#### III.4.2.7. Sequence Diagram Menu Info

*Sequence diagram* menu info menggambarkan interaksi yang terjadi dalam proses memilih menu info yang akan menampilkan pilihan menu informasi tentang aplikasi dan data diri pengembang aplikasi. *Sequence diagram* menu info ditunjukkan pada gambar III.9.



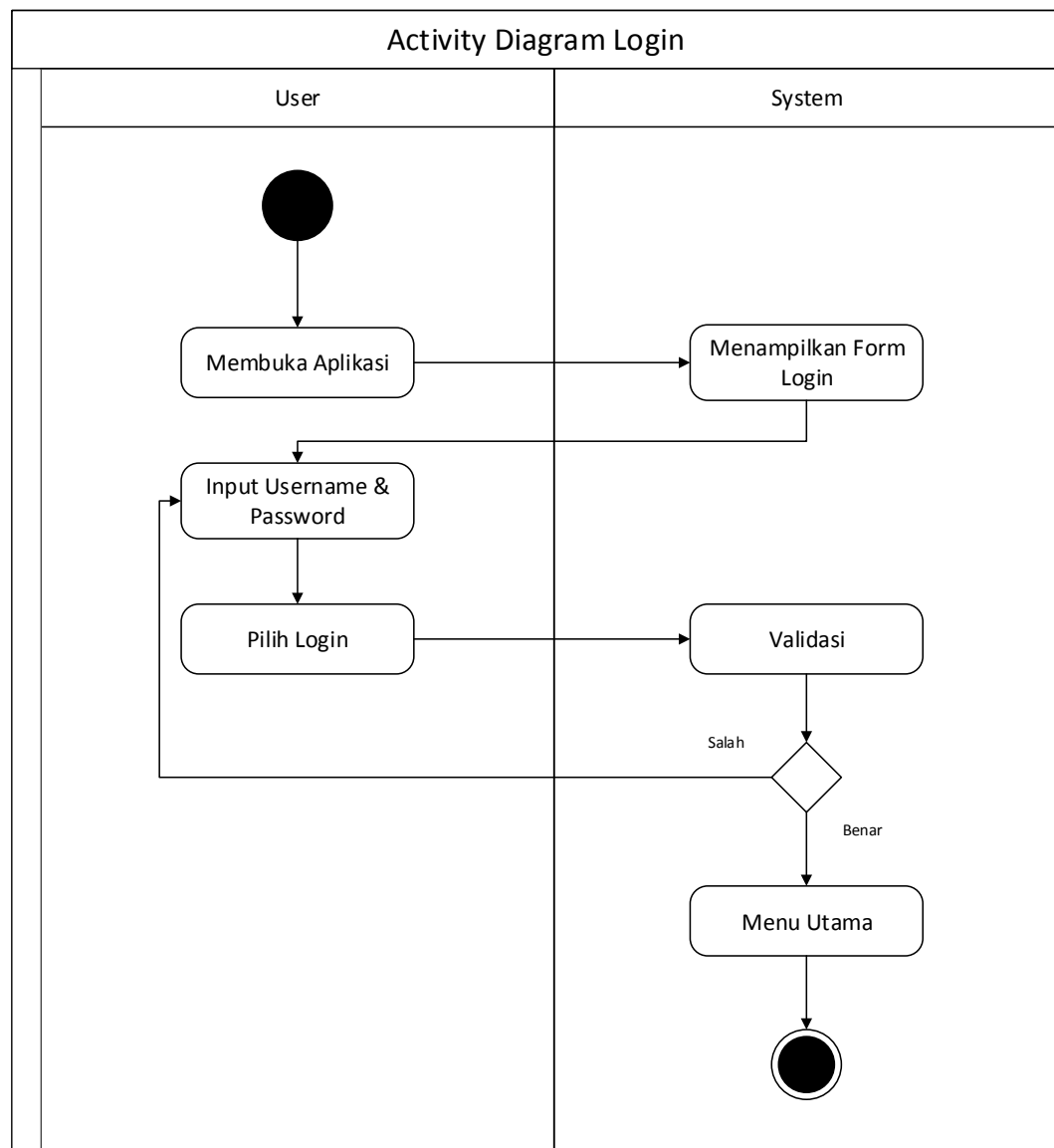
**Gambar III.9. Sequence Diagram Menu Info**

### III.4.3. Activity Diagram

*Activity diagram* adalah *diagram* yang menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan *Activity diagram* adalah aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut ini merupakan beberapa bagian *Activity diagram* Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Nyamuk Dan Tikus Berbasis Android.

#### III.4.3.1. Activity Diagram Login

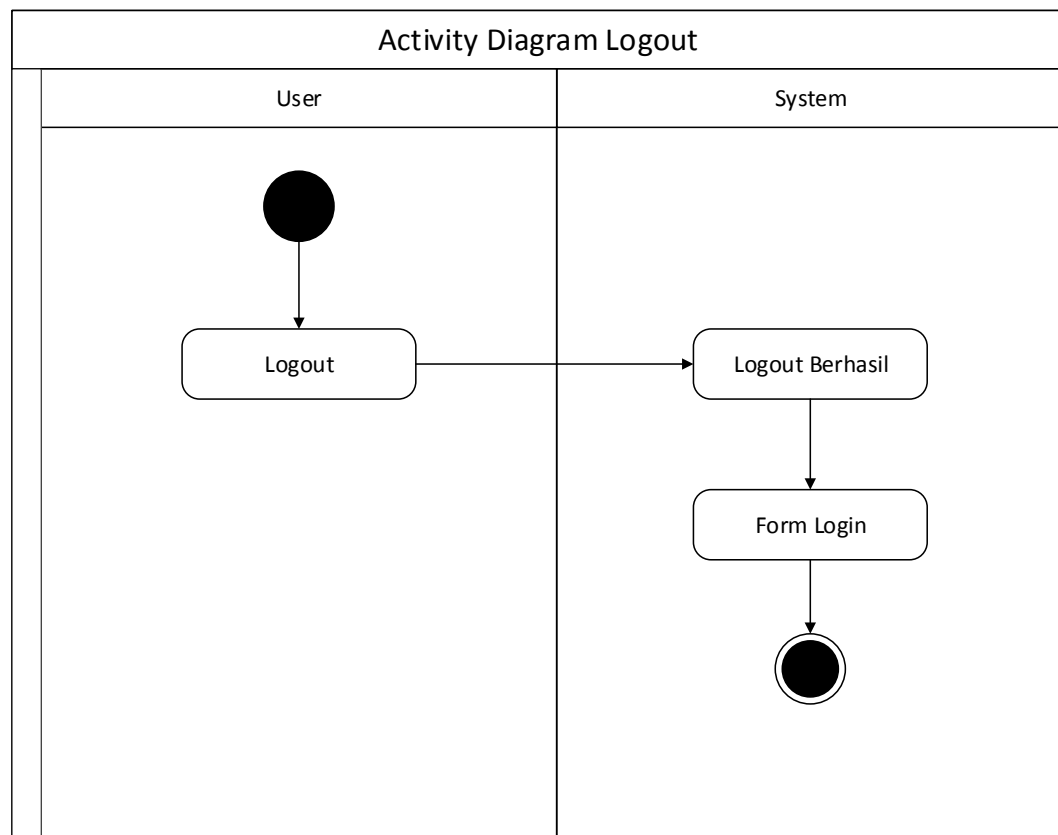
*Activity diagram* login menggambarkan interaksi yang terjadi dalam proses login ke sistem. *Activity diagram* login ditunjukkan pada gambar III.10.



**Gambar III.10. Activity Diagram Login**

#### III.4.3.2. Activity Diagram Logout

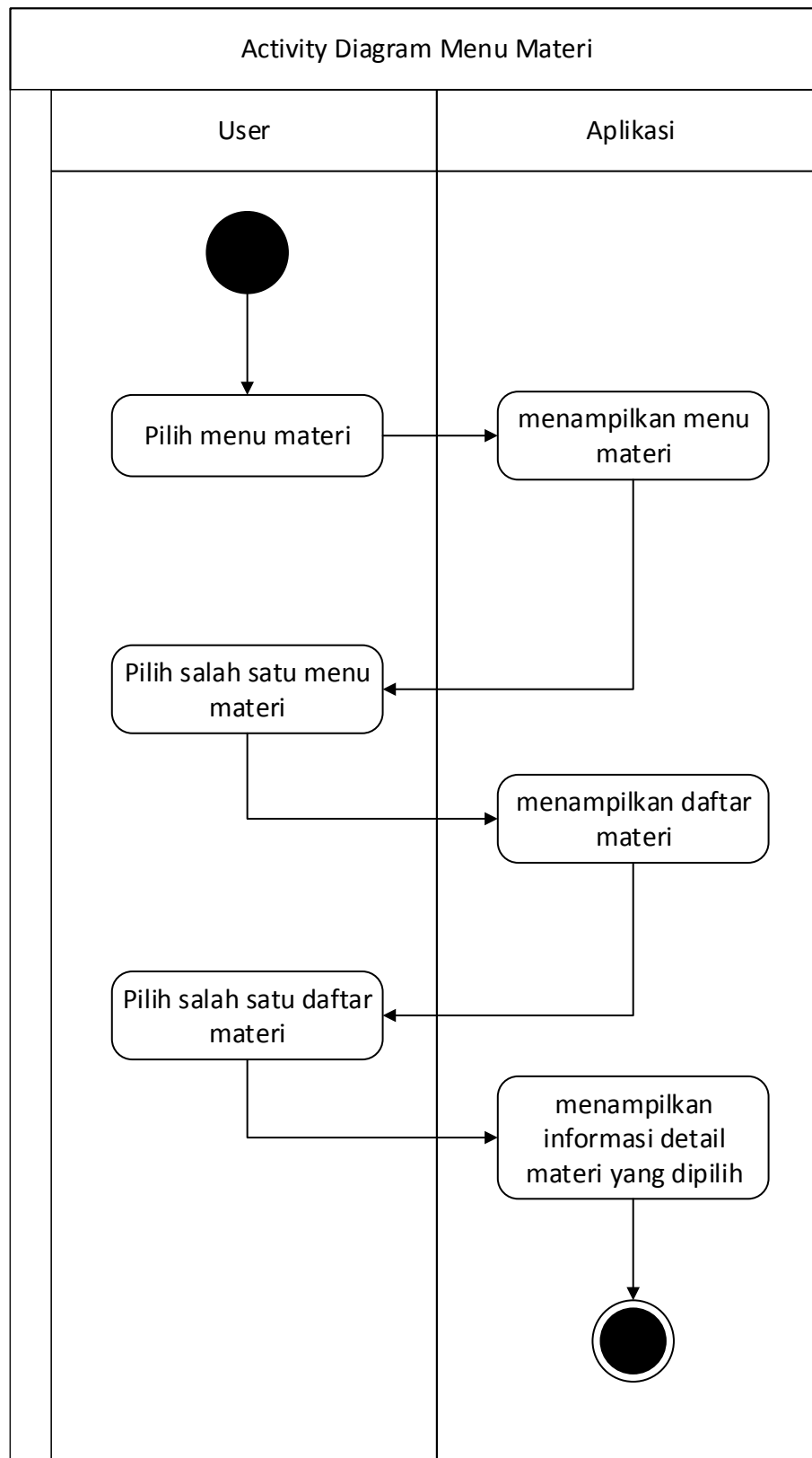
*Activity diagram* logout merupakan *activity diagram* saat memilih tombol logout pada aplikasi. *Activity diagram* logout ditunjukkan pada gambar III.11.



**Gambar III.11. Activity Diagram Logout**

#### **III.4.3.3. Activity Diagram Menu Materi**

*Activity diagram* menu materi merupakan *activity diagram* saat memilih menu materi pada aplikasi. *Activity diagram* menu materi ditunjukkan pada gambar III.12.

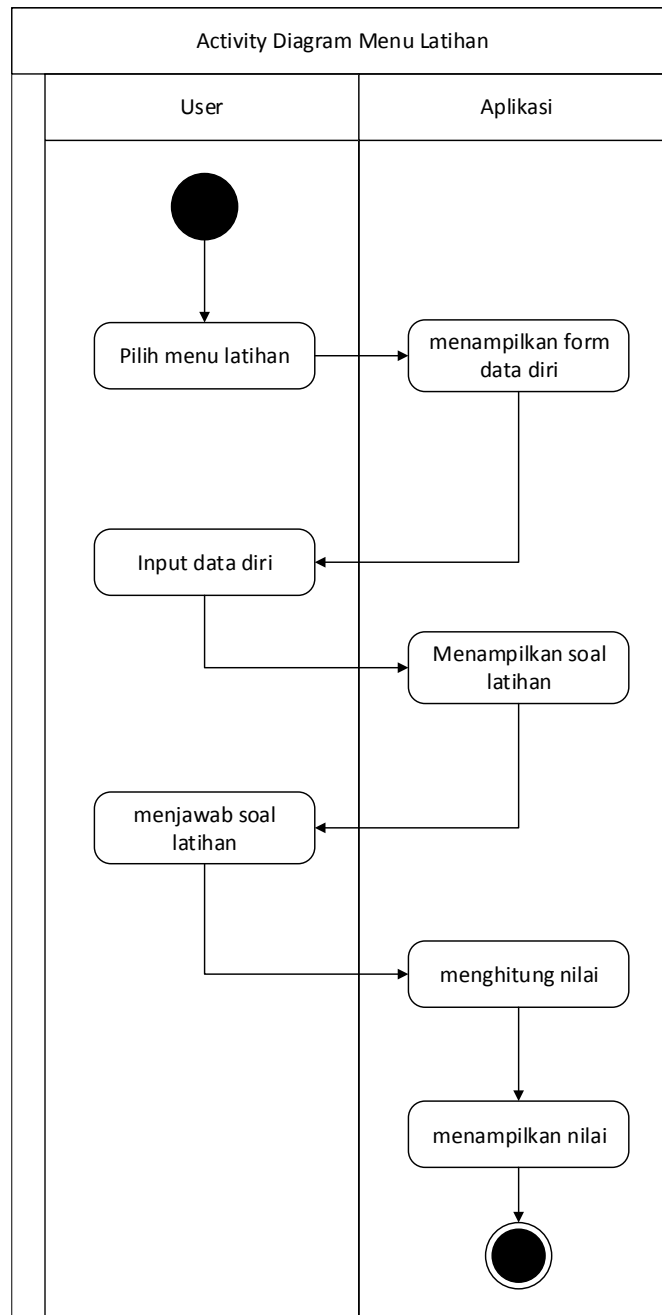


**Gambar III.12. Activity Diagram Menu Materi**



#### III.4.3.4. Activity Diagram Menu Latihan

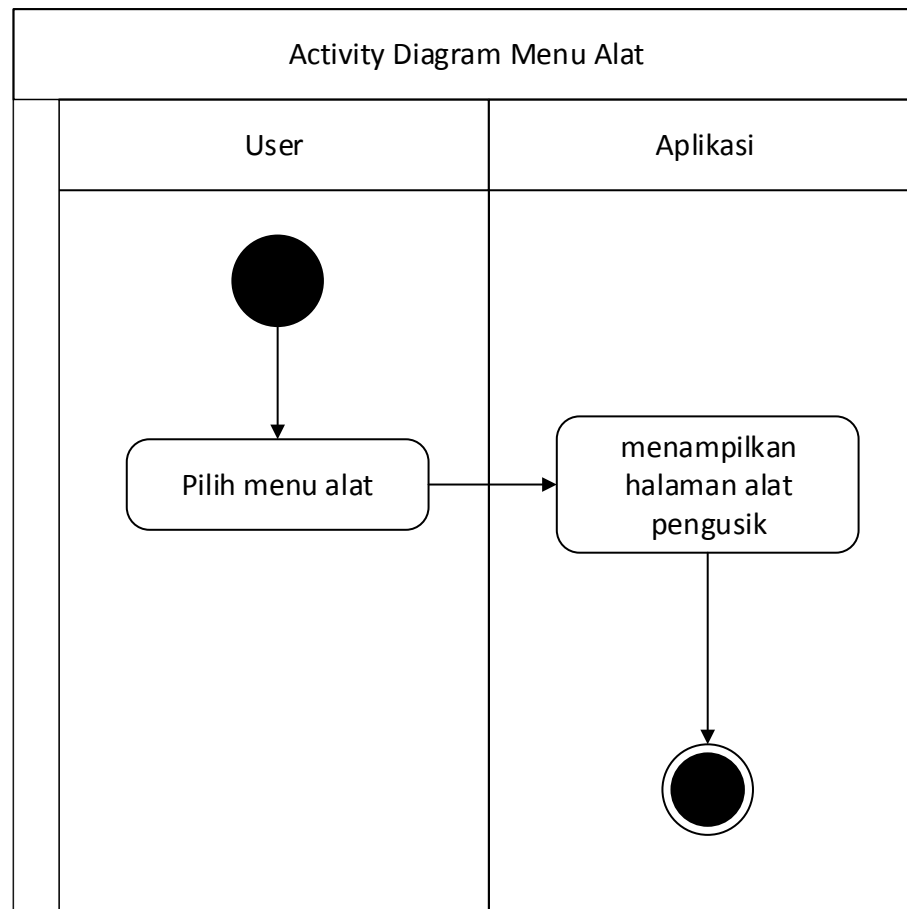
Activity diagram menu latihan merupakan activity diagram saat memilih menu latihan pada aplikasi. Activity diagram menu latihan ditunjukkan pada gambar III.13.



**Gambar III.13. Activity Diagram Menu Latihan**

#### III.4.3.5. Activity Diagram Menu Alat

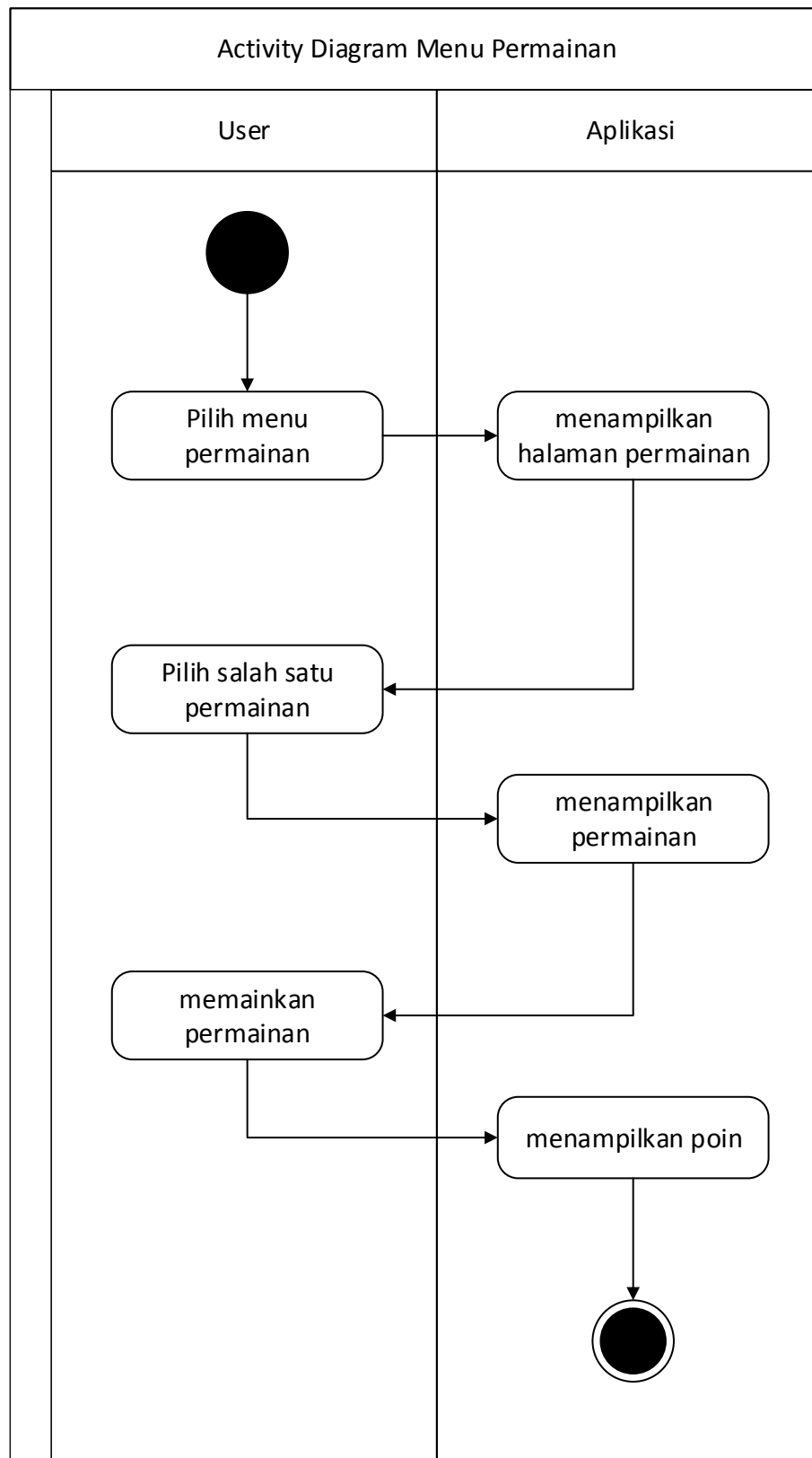
*Activity diagram* menu alat merupakan *activity diagram* saat memilih menu alat pada aplikasi. *Activity diagram* menu alat ditunjukkan pada gambar III.14.



**Gambar III.14. Activity Diagram Menu Alat**

#### III.4.3.6. Activity Diagram Menu Permainan

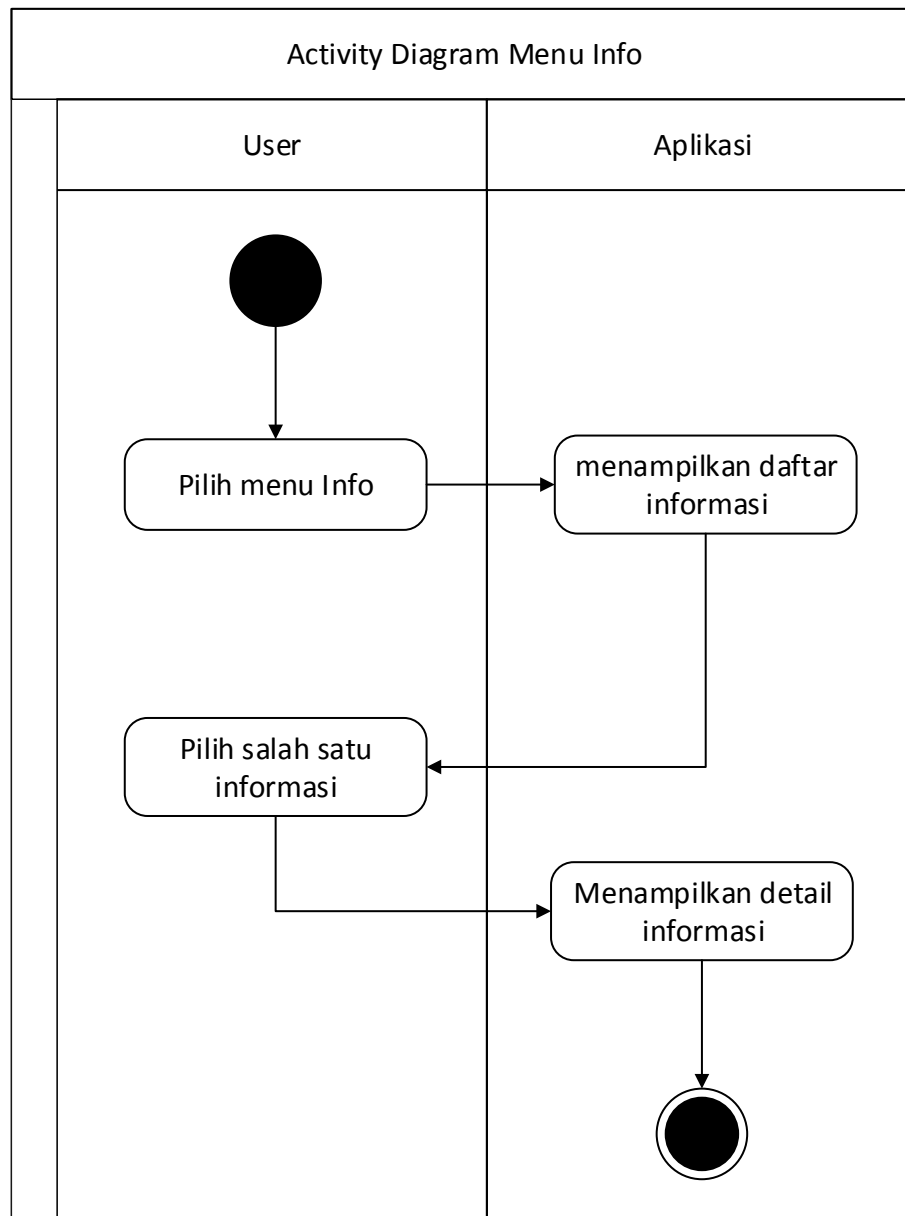
*Activity diagram* menu permainan merupakan *activity diagram* saat memilih menu permainan pada aplikasi. *Activity diagram* menu permainan ditunjukkan pada gambar III.15.



**Gambar III.15. Activity Diagram Menu Permainan**

#### III.4.3.7. Activity Diagram Menu Info

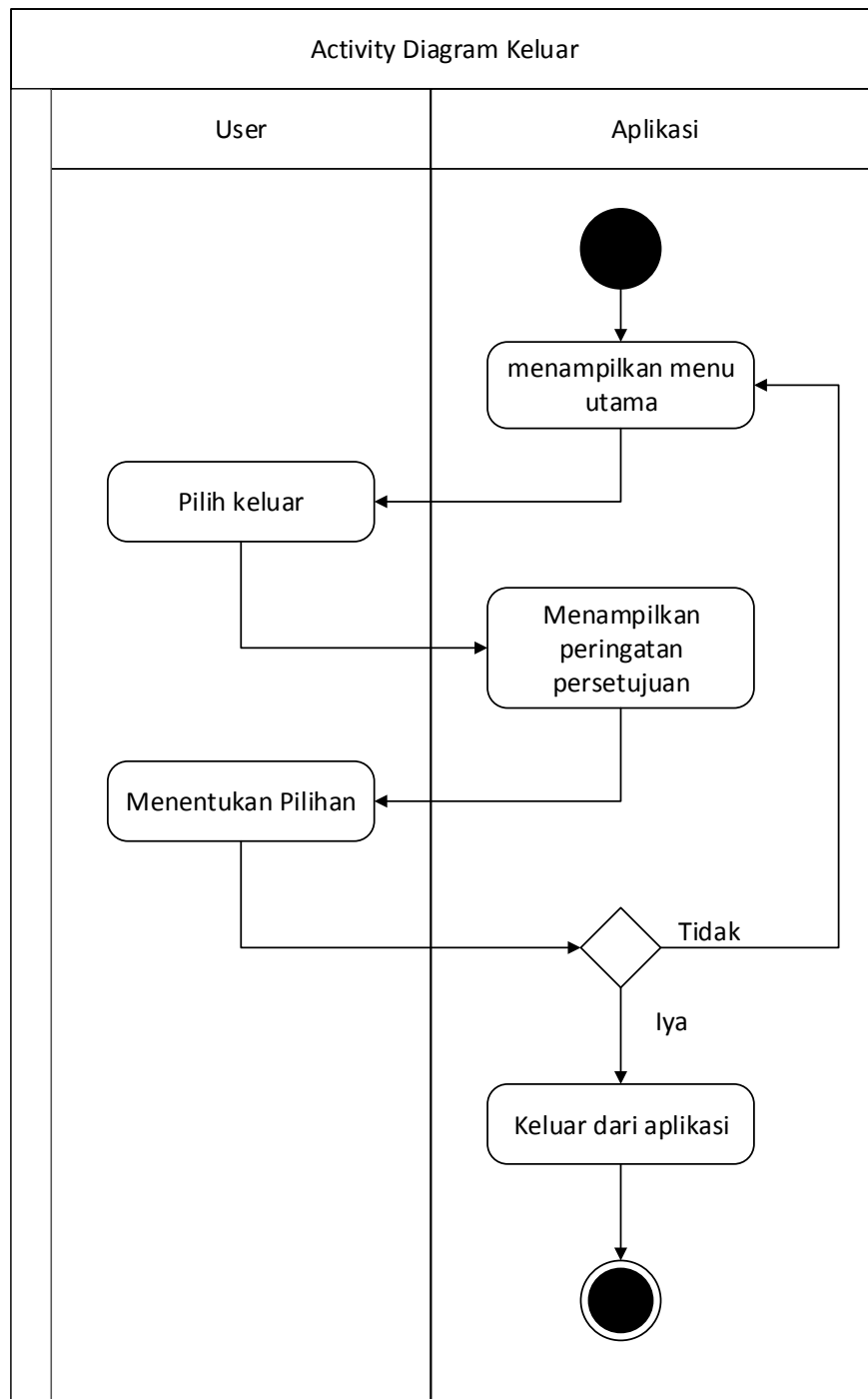
Activity diagram menu info merupakan *activity diagram* saat memilih menu info pada aplikasi. Activity diagram menu info ditunjukkan pada gambar III.16.



**Gambar III.16. Activity Diagram Menu Info**

#### III.4.3.8. Activity Diagram Keluar

Activity diagram keluar merupakan *activity diagram* saat memilih tombol keluar pada aplikasi. Activity diagram menu info ditunjukkan pada gambar III.17.



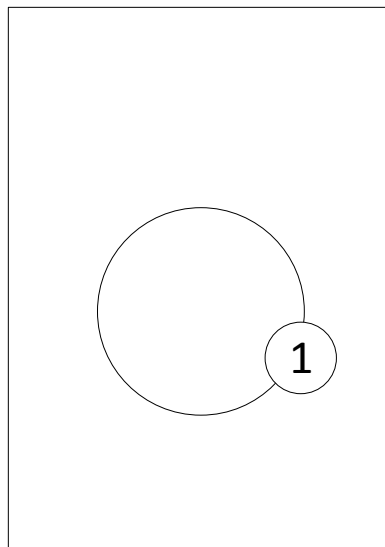
Gambar III.17. Activity Diagram Keluar

### **III.5. Desain *User Interface***

Perancangan tampilan aplikasi dalam program ini sangat diperlukan karena ini merupakan bentuk tampilan aplikasi yang akan dirancang. Didalam aplikasi ini terdapat *scene* yang dirancang yaitu sebagai berikut :

#### **1. Rancangan Tampilan Halaman Loading**

Tampilan dari halaman Loading aplikasi merupakan tampilan awal saat aplikasi dijalankan dapat dilihat pada gambar III.18.



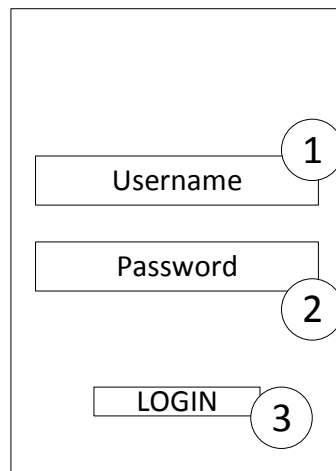
**Gambar III.18. Rancangan Tampilan Halaman Loading**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) menampilkan logo loading

#### **2. Rancangan Tampilan Form Login**

Tampilan dari Form Login dapat dilihat pada gambar III.19.



A wireframe of a login form. It consists of a rectangular container. Inside, there are three elements: a text input field labeled 'Username' at the top, a text input field labeled 'Password' in the middle, and a button labeled 'LOGIN' at the bottom. Each element is circled with a number: '1' for the Username field, '2' for the Password field, and '3' for the LOGIN button.

**Gambar III.19. Rancangan Tampilan Form Login**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Letak untuk memasukan username
- b. (2) Letak untuk memasukan password
- c. Tombol (3) untuk masuk ke menu utama

### **3. Rancangan Tampilan Menu Utama**

Tampilan dari Menu Utama dapat dilihat pada gambar III.20.



A wireframe of a main menu. It consists of a rectangular container. Inside, there are seven elements arranged vertically: a 'LOGOUT' button at the top left (circled 1), a circular profile picture placeholder at the top right (circled 2), a 'KUMPULAN INFO' button (circled 3), a 'KUIS' button (circled 4), a 'TENTANG' button (circled 5), another 'KUIS' button (circled 6), and another 'TENTANG' button at the bottom (circled 7).

**Gambar III.20. Rancangan Tampilan Menu Utama**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (1) Untuk melakukan logout.
- b. Tombol (2) untuk keluar dari aplikasi.
- c. Tombol (3) untuk menampilkan menu materi.
- d. Tombol (4) untuk menampilkan menu latihan.
- e. Tombol (5) untuk menampilkan menu alat.
- f. Tombol (6) untuk menampilkan menu permainan.
- g. Tombol (7) untuk menampilkan menu info.

#### **4. Rancangan Tampilan Menu Materi**

Tampilan dari Menu Materi dapat dilihat pada gambar III.21.



**Gambar III.21. Rancangan Tampilan Menu Materi**

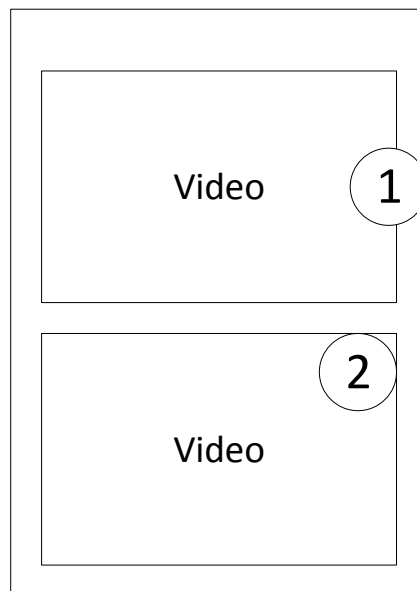
Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (1) untuk menampilkan daftar materi video.
- b. Tombol (2) untuk menampilkan daftar materi nyamuk.
- c. Tombol (3) untuk menampilkan daftar materi tikus.



## 5. Rancangan Tampilan Menu Materi Video

Tampilan dari Menu Materi Video dapat dilihat pada gambar III.22.



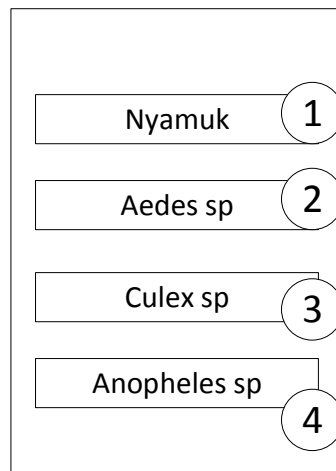
**Gambar III.22. Rancangan Tampilan Menu Materi Video**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan video offline.
- b. (2) Menampilkan video online.

## 6. Rancangan Tampilan Menu Materi Nyamuk

Tampilan dari Menu Materi Nyamuk dapat dilihat pada gambar III.23.



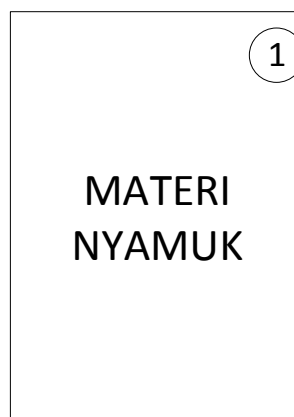
**Gambar III.23. Rancangan Tampilan Menu Materi Nyamuk**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (1) Menampilkan isi materi nyamuk.
- b. Tombol (2) Menampilkan isi materi nyamuk Aedes sp.
- c. Tombol (3) Menampilkan isi materi nyamuk Culex sp.
- d. Tombol (4) Menampilkan isi materi nyamuk Anopheles sp.

## **7. Rancangan Tampilan Halaman Materi Nyamuk**

Tampilan dari Halaman Materi Nyamuk dapat dilihat pada gambar III.24.



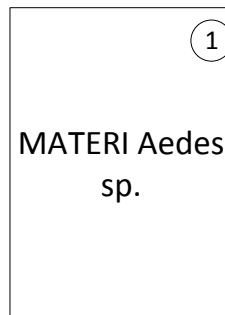
**Gambar III.24. Rancangan Tampilan Halaman Materi Nyamuk**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi nyamuk.

#### **8. Rancangan Tampilan Halaman Materi Aedes sp.**

Tampilan dari halaman Materi Aedes sp. dapat dilihat pada gambar III.25.



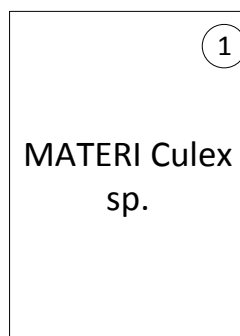
**Gambar III.25. Rancangan Tampilan Halaman Materi Aedes sp.**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi nyamuk Aedes sp.

#### **9. Rancangan Tampilan Halaman Materi Culex sp.**

Tampilan dari halaman Materi Culex sp. dapat dilihat pada gambar III.26.



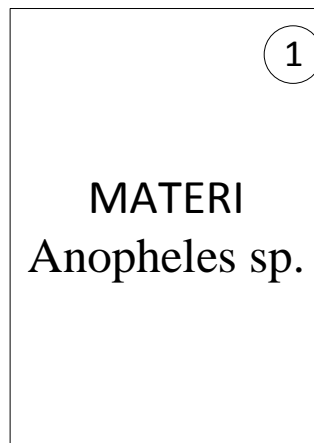
**Gambar III.26. Rancangan Tampilan Halaman Materi Culex sp.**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi Culex sp.

### 10. Rancangan Tampilan Halaman Materi Anopheles sp.

Tampilan dari halaman Materi Anopheles sp. dapat dilihat pada gambar III.27.



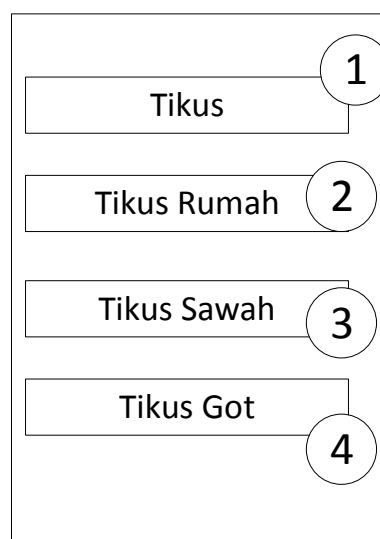
**Gambar III.27. Rancangan Tampilan Halaman Materi Anopheles sp.**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi Anopheles sp.

### 11. Rancangan Tampilan Menu Materi Tikus

Tampilan dari Menu Materi Tikus dapat dilihat pada gambar III.28.



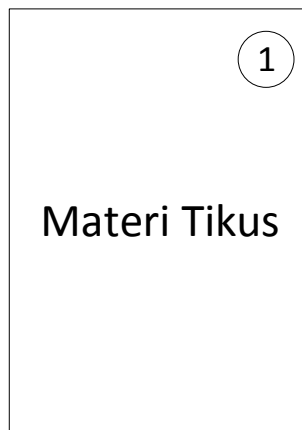
**Gambar III.28. Rancangan Tampilan Menu Materi Tikus**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (1) Menampilkan isi materi tikus.
- b. Tombol (2) Menampilkan isi materi nyamuk tikus rumah.
- c. Tombol (3) Menampilkan isi materi nyamuk tikus sawah.
- d. Tombol (4) Menampilkan isi materi nyamuk tikus got.

## **12. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus**

Tampilan dari halaman Materi Tikus dapat dilihat pada gambar III.29.



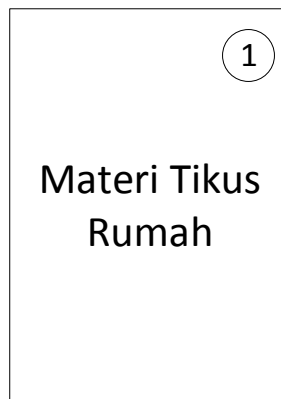
**Gambar III.29. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi tikus.

## **13. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus Rumah**

Tampilan dari Materi Tikus Rumah dapat dilihat pada gambar III.30.



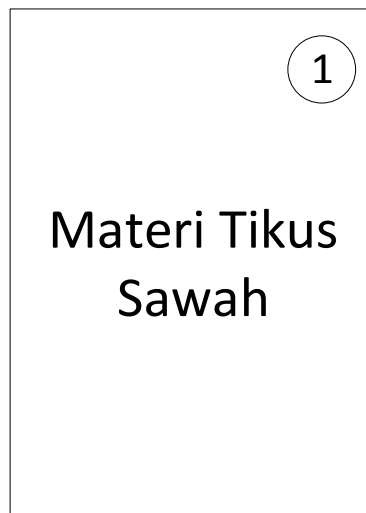
**Gambar III.30. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus Rumah**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi tikus rumah.

#### **14. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus Sawah**

Tampilan dari halaman Materi Tikus Sawah dapat dilihat pada gambar III.31.



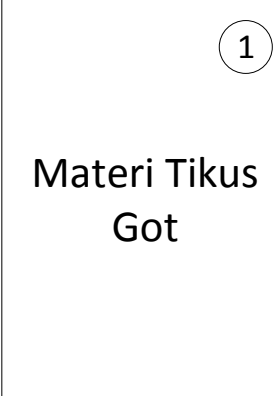
**Gambar III.31. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus Sawah**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi tikus sawah.

### 15. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus Got

Tampilan dari halaman Materi Tikus Got dapat dilihat pada gambar III.32.



A rectangular box representing a page layout. In the top right corner, there is a small circle containing the number '1'. In the center of the box, the text 'Materi Tikus Got' is displayed in a bold, sans-serif font, with 'Materi Tikus' on the first line and 'Got' on the second line.

**Gambar III.32. Rancangan Tampilan Halaman Materi Tikus Got**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan isi materi tikus got.

### 16. Rancangan Tampilan Form Data Diri

Tampilan dari Form Data Diri dapat dilihat pada gambar III.33.



A vertical rectangular box containing four input fields stacked one above the other. Each input field is a horizontal rectangle with a label inside. To the right of each input field is a small circle containing a number. The first input field is labeled 'Nama' and has a circle with '1'. The second input field is labeled 'Absen' and has a circle with '2'. The third input field is labeled 'Kelas' and has a circle with '3'. The fourth input field is labeled 'Mulai' and has a circle with '4'.

**Gambar III.33. Rancangan Tampilan Form Data Diri**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Letak untuk memasukan nama.
- b. (2) Letak untuk memasukan absen.
- c. (3) Letak untuk memasukan kelas.
- d. Tombol (4) untuk menampilkan soal latihan.

### 17. Rancangan Tampilan Menu Soal Latihan

Tampilan dari Menu Soal Latihan dapat dilihat pada gambar III.34.

The diagram illustrates the layout of the 'Menu Soal Latihan' (Practice Question Menu). It consists of a vertical container with five main elements, each labeled with a circled number:

- 5**: A box labeled 'Soal' (Question) at the top.
- 1**: A box labeled 'Jawaban 1' (Answer 1) below the question.
- 2**: A box labeled 'Jawaban 2' (Answer 2) below the first answer.
- 3**: A box labeled 'Jawaban 3' (Answer 3) below the second answer.
- 4**: A box labeled 'Jawaban 4' (Answer 4) at the bottom.

**Gambar III.34. Rancangan Tampilan Menu Soal Latihan**

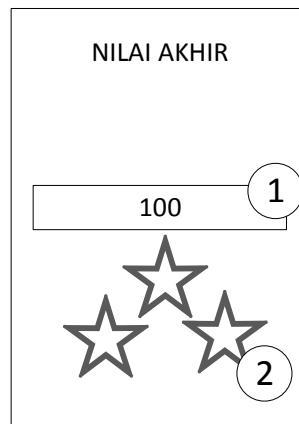
Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan jawaban pertama.
- b. (2) Menampilkan jawaban kedua.
- c. (3) Menampilkan jawaban ketiga.
- d. (4) Menampilkan jawaban keempat.
- e. (5) Menampilkan soal yang harus dijawab.

### 18. Rancangan Tampilan Form Nilai



Tampilan dari Form Nilai dapat dilihat pada gambar III.35.



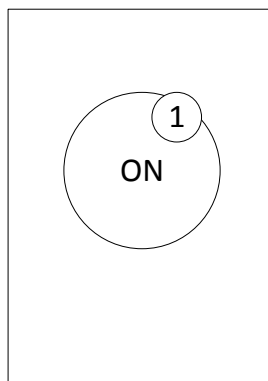
**Gambar III.35. Rancangan Tampilan Form Nilai**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan poin yang didapatkan.
- b. (2) Menampilkan bintang yang didapatkan.

## **19. Rancangan Tampilan Menu Alat**

Tampilan dari Menu Alat dapat dilihat pada gambar III.36.



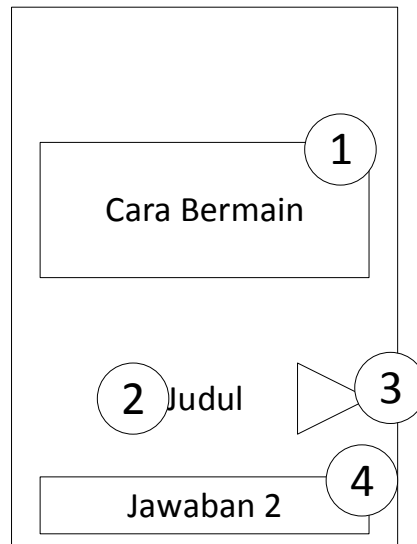
**Gambar III.36. Rancangan Tampilan Menu Alat**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (1) Untuk Mengaktif dan menonaktifkan suara ultrasonik.

## 20. Rancangan Tampilan Menu Permainan

Tampilan dari Menu Permainan dapat dilihat pada gambar III.37.



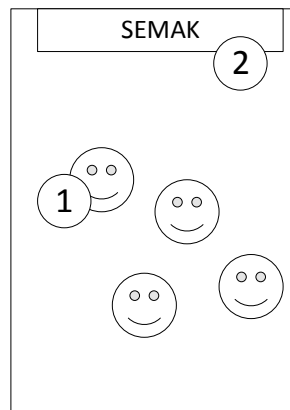
**Gambar III.37. Rancangan Tampilan Menu Permainan**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan tatacara bermain.
- b. (2) Menampilkan judul permainan.
- c. Tombol (3) Untuk ke permainan lainnya.
- d. Tombol (4) Untuk memulai permainan.

## 21. Rancangan Tampilan Menu Permainan Bunuh Tikus

Tampilan dari Menu Permainan Bunuh Tikus dapat dilihat pada gambar III.38.



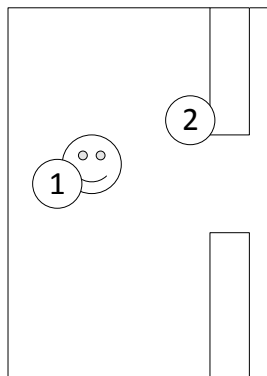
**Gambar III.38. Rancangan Tampilan Halaman Utama**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan 4 ekor tikus berlarian.
- b. (2) Menampilkan semak halangan.

## **22. Rancangan Tampilan Menu Permainan Selamatkan Nyamuk**

Tampilan dari Menu Permainan Selamatkan Nyamuk dapat dilihat pada gambar III.39.



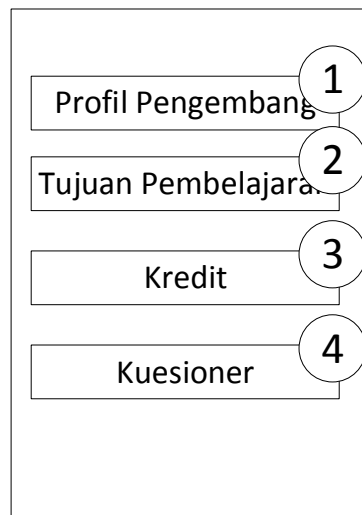
**Gambar III.39. Rancangan Tampilan Menu Permainan Selamatkan Nyamuk**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan 1 ekor nyamuk yang terbang.
- b. (2) Menampilkan halangan berjalan.

### 23. Rancangan Tampilan Menu Info

Tampilan dari Menu Info dapat dilihat pada gambar III.40.



**Gambar III.40. Rancangan Tampilan Menu Info**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (1) Untuk Menampilkan informasi pengembang.
- b. Tombol (2) Untuk Menampilkan informasi tujuan pembelajaran.
- c. Tombol (3) Untuk Menampilkan informasi sumber.
- d. Tombol (4) Untuk Menampilkan kuesioner.

### 24. Rancangan Tampilan Menu Profil Pengembang

Tampilan dari Menu Profil Pengembang dapat dilihat pada gambar III.41.



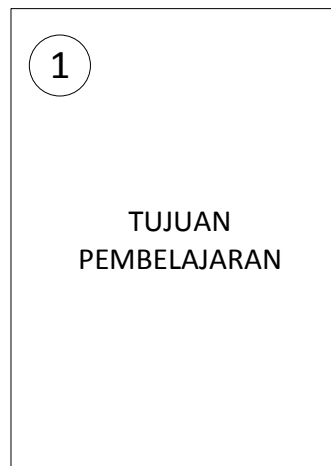
**Gambar III.41. Rancangan Tampilan Menu Profil Pengembang**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan informasi pengembang.

## **25. Rancangan Tampilan Tujuan Pembelajaran**

Tampilan dari dapat dilihat pada gambar III.42.



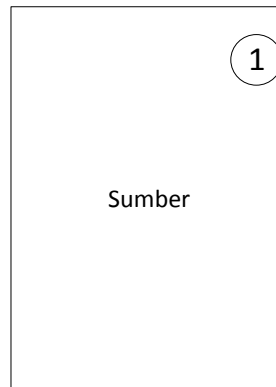
**Gambar III.42. Rancangan Tampilan Tujuan Pembelajaran**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. Tombol (2) Untuk Menampilkan informasi tujuan pembelajaran.

## 26. Rancangan Tampilan Menu Kredit

Tampilan dari Menu Kredit dapat dilihat pada gambar III.43.



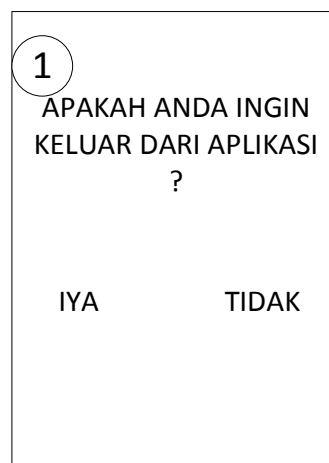
**Gambar III.43. Rancangan Tampilan Menu Kredit**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Untuk Menampilkan informasi sumber.

## 27. Rancangan Tampilan Menu Keluar

Tampilan dari Menu Keluar dapat dilihat pada gambar III.44.



**Gambar III.44. Rancangan Menu Keluar**

Adapun keterangannya sebagai berikut :

- a. (1) Menampilkan peringatan.