

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Implementasi Sistem

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya suatu aplikasi multimedia pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kupang yang didalamnya terdapat animasi, suara, teks, dan gambar.

Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kupang ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6 Professional* yang disimpan dengan format *ekstensi* (.exe). Hal ini dimaksudkan agar semua komputer, baik menggunakan *flash player* atau tidak, dapat menggunakan aplikasi ini.

Setelah melakukan analisis dan perancangan aplikasi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi pada aplikasi ini terdiri dari fungsi pada setiap form pada aplikasi disertai dengan cara pengoperasiannya.

4.2 Tampilan Aplikasi

4.2.1. Tampilan *Loading*

Tampilan *loading* adalah tampilan ketika aplikasi pertama kali dijalankan dan berdurasi sekitar 10 detik. Setelah tampilan *loading* akan menuju ke tampilan *menu* utama (*scene menu*) dan terdapat sebuah tombol

yaitu tombol skip yang berfungsi untuk melewati proses *loading* yang sedang berjalan. Adapun tampilan *loading* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan *Loading*

Action script yang ada pada tampilan *loading* terdapat pada *layer taks* yaitu :

```
fscommand("fullscreen", true);
```

Perintah di atas berfungsi untuk membuat layar *fullscreen* ketika aplikasi di jalankan.

```
musik.attachSound("bgm.mp3");
```

Perintah di atas berfungsi untuk meng*import* musik dari *library*.

Action script yang ada pada tampilan awal.

```
Skip();  
    setTimeout(Text1, 400);  
    setTimeout(Text2, 200);  
    setTimeout(Shape_, 600);  
    setTimeout(Monitor, 800);  
    setTimeout(Keyboard_, 1000);  
    setTimeout(Text3, 600);
```

4.2.2. Tampilan *Menu* Utama

Tampilan *menu* utama terdapat 7 buah tombol utama yaitu tombol materi, tombol *video*, tombol *profile*, tombol rangkuman, tombol kuis, tombol keluar dan tombol pengaturan suara. Jika tombol materi diklik maka akan masuk ke materi bab 1 sampai bab 8, selanjutnya jika diklik pada tombol *video* maka akan masuk ke halaman *video*, berikutnya tombol *profile* jika diklik maka akan menuju kehalaman *profile*, selanjutnya jika diklik tombol rangkuman maka akan menuju ke halaman rangkuman, selanjutnya jika tombol kuis diklik maka akan masuk ke halaman kuis, berikutnya jika tombol pengaturan diklik maka akan langsung menuju ke halaman pengaturan, dan yang terakhir adalah tombol keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Adapun tampilan *menu* utama dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan *Menu* Utama

a. *Action Script Materi*

Action script yang ada pada tampilan *scene menu* terdapat pada tombol materi yaitu :

```
function inFrame2() {  
    function ani1() { flyInTop(teks2); }  
    function ani2() { flyInTop(teks1); }  
    function mn1() { flyInLeft(menu1); }  
    function mn2() { flyInLeft(menu2); }  
    function mn3() { flyInLeft(menu3); }  
    function mn4() { flyInRight(menu4); }  
    function mn5() { flyInRight(menu5); }  
    function mn6() { flyInRight(menu6); }  
  
    function dock() { flyInBottom(dock2); }  
    function desk_() { flyInBottom(desk); }  
  
    ani1();  
    setTimeout(ani2, 200);  
    setTimeout(mn1, 200);  
    setTimeout(mn2, 300);  
    setTimeout(mn3, 400);  
    setTimeout(mn4, 200);  
    setTimeout(mn5, 300);  
    setTimeout(mn6, 400);  
  
    setTimeout(dock, 300);  
    setTimeout(desk_, 400);  
}
```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol materi diklik maka akan memanggil fungsi menampilkan isi materi.

b. *Action Script video*

Action script yang ada pada tampilan *scene menu* terdapat pada tombol *video* yaitu:

```
function vid_awal () {  
    function judul() { popIn(vidjdl); }  
    function ic1() {flyInBottom(vidic1); }
```

```
function ic2() {flyInBottom(vidic2); }
    judul();
    setTimeout(ic1, 200);
    setTimeout(ic2, 300);

    function d1() { rollinTop(dock1); }
    function d2() { rollinBottom(dock3); }
    function d3() { rollinBottom(dock4); }
    function d4() { rollinBottom(dock2); }

    setTimeout(d1,200);
    setTimeout(d2,200);
    setTimeout(d3,400);
    setTimeout(d4,600);
}
```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol *video* diklik maka akan langsung masuk ke *scene Video* pada *frame* pertama.

c. *Action script Profile*

Action script yang ada pada tampilan *scene menu* terdapat pada tombol *Profile* yaitu :

```
function inFrame() {
    TransitionManager.start(xbox,{type:Fade,direction:Transition.IN,
    duration:.5, easing:Strong.easeOut});
    TransitionManager.start(xbox, {type:Fly, direction:Transition.IN,
    duration:.5, easing:Strong.easeOut, startPoint: 2})
}
```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol *Profile* diklik maka akan langsung masuk ke *scene profile* pada *frame* pertama.

d. *Action script Rangkuman*

Action script yang ada pada tampilan *scene menu* terdapat pada tombol *rangkuman* yaitu :

```

function show_rkn() {
    function ani1() { flyInTop(rkns);}
    function ani2() { flyInTop(rknj); }
    function ani3() { flyInBottom(rkn1);}
    function ani4() { flyInBottom(rkn2);}
    function ani5() { flyInBottom(rkn3);}
    function ani6() { flyInBottom(rkn4);}
    function ani7() { flyInBottom(rkn5);}
    function ani8() { flyInBottom(rkn6);}
    function ani9() { flyInBottom(rkn7);}
    function ani10() { flyInBottom(rkn8);}

    ani1();
    setTimeout(ani2, 200);
    ani3();
    setTimeout(ani4, 100);
    setTimeout(ani5, 200);
    setTimeout(ani6, 300);
    setTimeout(ani7, 400);
    setTimeout(ani8, 500);
    setTimeout(ani9, 600);
    setTimeout(ani10, 700);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol rangkuman diklik maka akan langsung *masuk* ke *scene* rangkuman pada *frame* pertama.

e. *Action script* kuis

Action script yang ada pada tampilan *scene menu* terdapat pada tombol kuis yaitu :

```

function awalkuis(){

    function t1() { flyInTop(teks2); }
    function t2() { flyInTop(teks1); }
    function _banner() { flyInBottom(banner); }
    function _tbmulai() { flyInBottom(tb_mulai); }
    function d1() { rollinTop(dock1); }
    function d2() { rollinBottom(dock3); }
    function d3() { rollinBottom(dock2); }
    d1();
}

```

```

d2();
setTimeout(d3, 200);
_banner();
setTimeout(_tbmulai, 200);
t1();
setTimeout(t2, 200);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol kuis diklik maka akan langsung masuk ke *scene* kuis pada *frame* pertama

f. *Action Script* keluar

Action script yang ada pada tampilan *scene menu* terdapat pada tombol keluar yaitu :

```

dock1.onRelease = function() {
    klik.start();
    speak.stop();
    gotoAndStop(3);
    musik.setVolume(0);
    clearInterval(kuisTimer);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol keluar diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *movie clip* keluar.

4.2.3. Tampilan Menu Materi

Tampilan *menu* materi menampilkan pengertian teknologi dan informasi, sejarah perkembangan teknologi dan informasi, penggunaan teknologi dan informasi dalam berbagai bidang, menggunakan komputer, operasi dasar komputer, perangkat keras, perangkat lunak, dan menggunakan aplikasi. Selain itu ada juga tombol yang dapat digunakan oleh *user* untuk memilih, yakni tombol *home* untuk kembali ke tampilan awal, tombol pengaturan suara untuk mengecilkan atau menonaktifkan

suara dan efek, musik latar atau mengatur layar aplikasi, tombol keluar yakni untuk keluar dari aplikasi. Adapun tampilan *menu* materi dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan *Menu* Materi

a. *Action Script* pengertian teknologi dan informasi

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol pengertian teknologi dan informasi yaitu :

```
menu1.onRelease = function() {
    klik.start();
    resetmenu();
    hideb1box();
    b1seg = 1;
    clickmenu(this);
    setTimeout(show_b1, 500);

    speak.stop();
    function dospeak() {
        omong("speak/bab1/a.mp3");
    }

    setTimeout(dospeak, 500);
}
```


Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol pengertian teknologi dan informasi diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* pengertian teknologi dan informasi.

b. *Action Script* sejarah perkembangan teknologi dan informasi

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol sejarah perkembangan teknologi dan informasi yaitu :

```
menu2.onRelease = function() {  
    klik.start();  
    resetmenu();  
    hideb1box();  
    b1seg = 2;  
    clickmenu(this);  
    setTimeout(show_b2, 500);  
  
    speak.stop();  
    function dospeak() {  
        omong("speak/bab1/b.mp3");  
    }  
  
    setTimeout(dospeak, 500);  
}
```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol sejarah perkembangan teknologi dan informasi diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* sejarah perkembangan teknologi dan informasi.

c. *Action Script* penggunaan teknologi dan informasi dalam berbagai bidang.

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol penggunaan teknologi dan informasi dalam berbagai bidang yaitu :

```

menu3.onRelease = function() {
    klik.start();
    resetmenu();
    hideb1box();
    b1seg = 3;
    clickmenu(this);
    setTimeout(show_b3, 500);

    speak.stop();
    function dospeak() {
        omong("speak/bab1/c.mp3");
    }

    setTimeout(dospeak, 500);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol penggunaan teknologi dan informasi dalam berbagai bidang diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* penggunaan teknologi dan informasi dalam berbagai bidang.

d. *Action Script* menggunakan komputer

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol menggunakan komputer yaitu :

```

menu4.onRelease = function() {
    klik.start();
    resetmenu();
    hideb1box();
    b1seg = 4;
    clickmenu(this);
    setTimeout(show_b4, 500);

    speak.stop();
    function dospeak() {
        omong("speak/bab1/d.mp3");
    }

    setTimeout(dospeak, 500);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol menggunakan komputer diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* menggunakan komputer.

e. *Action Script* operasi dasar komputer

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol operasi dasar komputer yaitu :

```
menu5.onRelease = function() {  
    klik.start();  
    resetmenu();  
    hideb1box();  
    b1seg = 5;  
    clickmenu(this);  
    setTimeout(show_b5, 500);  
  
    speak.stop();  
    function dospeak() {  
        omong("speak/bab1/e.mp3");  
    }  
  
    setTimeout(dospeak, 500);  
}
```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol operasi dasar komputer diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* operasi dasar komputer.

f. *Action Script* sejarah perangkat keras

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol perangkat keras yaitu :

```

menu6.onRelease = function() {
    klik.start();
    resetmenu();
    hideb1box();
    b1seg = 6;
    clickmenu(this);
    setTimeout(show_b6, 500);

    speak.stop();
    function dospeak() {
        omong("speak/bab1/f.mp3");
    }

    setTimeout(dospeak, 500);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol perangkat keras diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* perangkat keras.

g. *Action Script* perangkat lunak

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol perangkat lunak yaitu :

```

menu7.onRelease = function() {
    klik.start();
    resetmenu();
    hideb1box();
    b1seg = 7;
    clickmenu(this);
    setTimeout(show_b7, 500);

    speak.stop();
    function dospeak() {
        omong("speak/bab1/g.mp3");
    }

    setTimeout(dospeak, 500);
}

```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol perangkat lunak diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* perangkat lunak.

h. *Action Script* menggunakan aplikasi

Action script yang ada pada tampilan *scene* materi yang terdapat pada tombol menggunakan aplikasi yaitu :

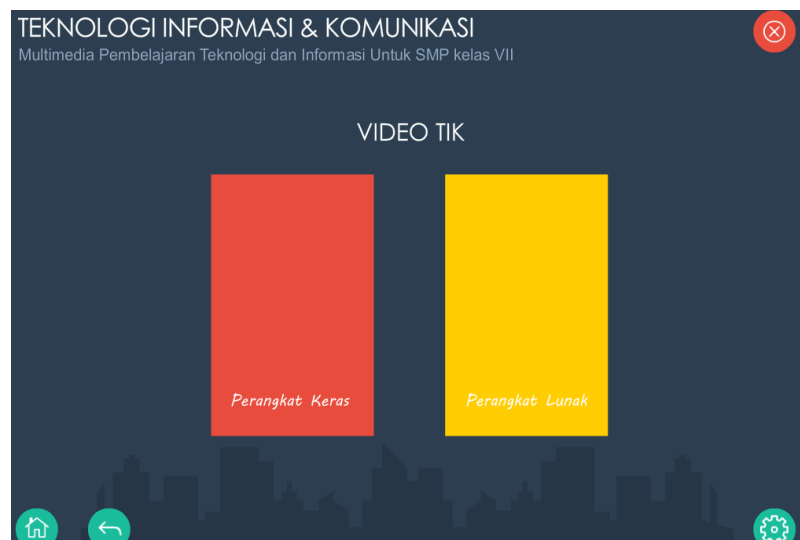
```
menu8.onRelease = function() {  
    klik.start();  
    resetmenu();  
    hideb1box();  
    b1seg = 8;  
    clickmenu(this);  
    setTimeout(show_b8, 500);  
  
    speak.stop();  
    function dospeak() {  
        omong("speak/bab1/h.mp3");  
    }  
  
    setTimeout(dospeak, 500);  
}
```

Maksud dari *script* di atas yaitu ketika tombol menggunakan aplikasi diklik maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *scene* menggunakan aplikasi.

4.2.4. Tampilan *Menu Video*

Pada tampilan ini menampilkan *video* perangkat keras dan perangkat lunak, pada *menu* ini juga terdapat 5 tombol yaitu tombol yang terbagi atas 2 bagian, yakni 3 buah tombol pilihan dan 2 buah tombol Atribut. Di mana tombol pilihan berfungsi untuk memilih kembali ke halaman awal, keluar aplikasi, kembali ke *menu* sebelumnya atau untuk melanjutkan ke *menu*

selanjutnya. Sedangkan tombol Atribut yakni untuk mengetahui arti dan maksud dari atribut yang dipilih. Adapun tampilan *menu video* dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan *Menu Video*

Ketika gambar yang ada diklik, maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *movie clip* yang berisi materi perangkat keras dan perangkat lunak. *Action Script* yang ada pada gambar yaitu :

```
vidic1.onRelease = function () {  
    klik.start();  
    hide_vid_awal();  
    setTimeout(show_pk, 500);  
    vid_sek = "pk";  
}  
  
vidic2.onRelease = function () {  
    klik.start();  
    hide_vid_awal();  
    setTimeout(show_pl, 500);  
    vid_sek = "pl";  
}
```

4.2.5. Tampilan *Menu Profile*

Pada *menu* ini menampilkan informasi sedikit biodata mengenai perancang aplikasi dan dalam tampilan ini terdapat 3 buah tombol yang dapat digunakan oleh pengguna yakni tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman awal dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi dan tombol pengaturan untuk menonaktifkan suara. Adapun tampilan *menu profile* dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan *Menu profile*

4.2.6. Tampilan *Menu Rangkuman*

Pada tampilan ini terdapat 11 tombol yaitu tombol yang terbagi atas 2 bagian, yakni bagian pertama yaitu 3 buah tombol pilihan dan yang kedua yaitu 8 buah tombol Atribut Rangkuman. Di mana tombol pilihan berfungsi untuk memilih kembali ke halaman awal, keluar aplikasi dan melanjutkan ke *menu* selanjutnya. Sedangkan tombol Atribut Rangkuman

yakni untuk mengetahui arti dan maksud dari atribut yang dipilih. Adapun tampilan *menu* atribut rangkuman dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.6 Tampilan *Menu* Rangkuman

Ketika tombol yang ada diklik, maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan *movie clip* yang berisi rangkuman materi. *Action Script* yang ada pada gambar yaitu :

```

rkn1.onRelease = function () {
    hide_rkn();
    setTimeout(_rbab1,500);
}

```

4.2.7. Tampilan *Menu* Kuis

Pada tampilan ini terdapat 4 tombol yang dapat digunakan oleh pengguna aplikasi yaitu tombol *home* yang berfungsi untuk kembali kehalaman awal, tombol Mulai untuk mulai memainkan kuis yang ada, tombol pengaturan suara untuk menonaktifkan suara dan yang terakhir adalah tombol keluar yang berfungsi untuk menutup aplikasi. Adapun tampilan *menu* kuis dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Kuis

Ketika tombol mulai diklik, maka akan memanggil fungsi untuk menampilkan kuis. *Action Script* yang ada pada tombol mulai yaitu :

```
function awalkuis(){

    function t1() { flyInTop(teks2); }
    function t2() { flyInTop(teks1); }

    function _banner() { flyInBottom(banner); }
    function _tbmulai() { flyInBottom(tb_mulai); }

    function d1() { rollinTop(dock1); }
    function d2() { rollinBottom(dock3); }
    function d3() { rollinBottom(dock2); }

    d1();
    d2();
    setTimeout(d3, 200);

    _banner();
    setTimeout(_tbmulai, 200);

    t1();
    setTimeout(t2, 200);
}
```

4.2.8. Tampilan *Menu* Keluar

Pada tampilan ini terdapat 2 buah pilihan yang dapat di gunakan oleh pengguna yakni pilihan “keluar” dan pilihan “batal”, jika pilih “keluar” maka aplikasi akan berhenti atau keluar, sedangkan jika pilih “batal” maka akan menuju ke halaman awal atau *menu* utama. Adapun tampilan *menu* keluar dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan *Menu* Keluar

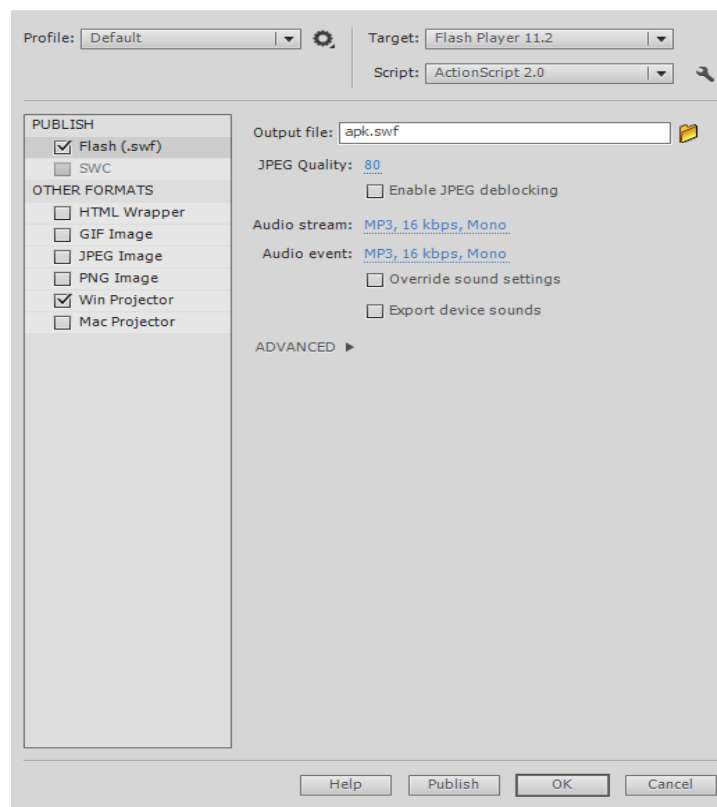
Ketika tombol keluar di klik, maka program akan berakhir. *Action Script* pada tombol keluar yaitu.

```
xbox.btn1.onRelease = function () {  
    fscommand("quit");  
}
```

4.3 **Publish Aplikasi**

Setelah aplikasi selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah mengubah *file Adobe Flash CS6 Professional* bertipe *.fla* menjadi *file* bertipe *.swf* atau *.exe*. Hal ini dimaksudkan agar semua komputer, baik yang memiliki *flash player* atau tidak, dapat menjalankan aplikasi tersebut.

Untuk melakukan *publish file flash* yang telah dibuat, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut : pada *Adobe Flash CS6 Professional*, pilih menu **File** lalu klik **Publish Setting**, kemudian pilih **Format**, disini ada beberapa pilihan bentuk *setting*, centang pilihan *Flash (.swf)* dan *Windows Projector (.exe)*. untuk menjalankan aplikasi tekan *control enter* pada keyboard dan secara otomatis dua *file* berekstensi *.swf* dan *.exe* telah dibuat.



Gambar 4.9 Publish File Adobe Flash CS6 Professional