

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Implementasi Sistem

Setelah melakukan tahapan analisis dan merancang tampilan aplikasi, tahap selanjutnya melakukan pengkodean atau implementasi dengan tujuan merubah rancangan tampilan aplikasi yang telah dibuat, menjadi suatu karya nyata yang dapat dinikmati berupa sebuah aplikasi panduan *animasi*.

Rancang bangun dan implementasi aplikasi multimedia Sebagai alat bantu *animasi* untuk masyarakat agar tidak menggunakan jasa calo dalam membayar pajak dan mutasi kendaraan bermotor, *software Macromedia Flash 8* dengan bahasa pemrograman *Action Script* dan menggunakan metode Sutopo. Berdasarkan pada *storyboard* yang dijelaskan pada bab III, *storyboard* tersebut dikembangkan sesuai dengan prosedur yang kompatibel dengan *softwareMacromedia flash 8*.

Aplikasi *animasi* panduan ini teridiri atas 5 *scene*, diantaranya *scene preloader* (utama), *scene* menu utama, *scene* pengertian pajak , *scene* animasi pembayaran pajak 1 tahun dan 5 tahun, *scene* animasi mutasi masuk dan keluar kendaraan. Implementasi aplikasi *animasi* panduan untuk masyarakat dalam pembayaran pajak.

4.2 Tampilan Aplikasi

4.2.1 Tampilan *Preloader*

Tampilan *loading* adalah tampilan ketika aplikasi pertama kali dijalankan dan berdurasi sekitar 5 detik. Setelah tampilan *loading* akan menuju ke tampilan *menu* utama (*scene menu*).

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

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



Gambar 4.1 Tampilan Awal (*preloader*).

4.2.2 Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu utama ini menjelaskan tentang bagian-bagian yang akan dijelaskan dalam aplikasi multimedia panduan pembayaran pajak kendaraan bermotor.

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

```
gotoAndPlay  
("menu utama",1);
```



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

4.2.3 Tampilan penjelasan pengertian pajak

Pada tampilan ini menjelaskan tentang pengertian pajak kendaraan bermotor. *Action script* yang ada pada tampilan pengertian pajak terdapat pada *layer taks* yaitu :

```
gotoAndPlay  
("pengertian pajak",2);
```



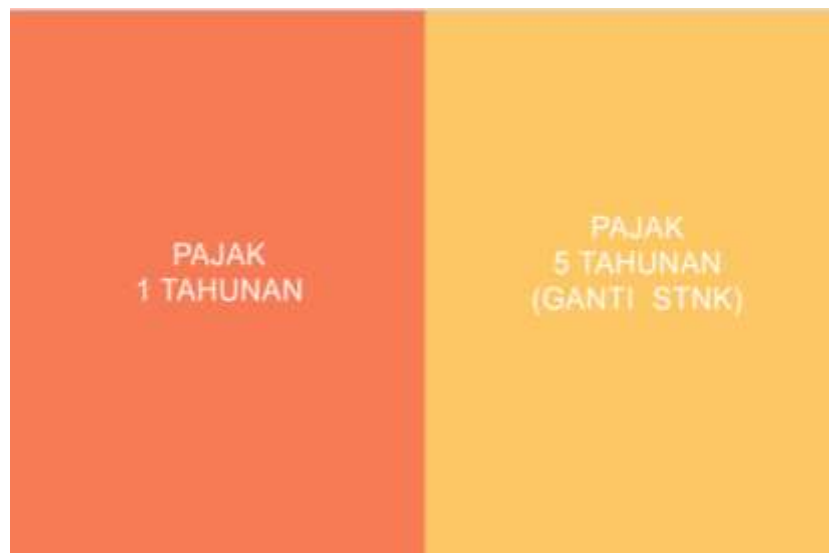
Gambar 4.3 Tampilan Penjelasan Pengertian Pajak

4.2.4 Tampilan Pajak 1 tahunan dan 5 tahunan

Tampilan ini menjelaskan tentang syarat-syarat dan tata cara pembayaran pajak 1 tahunan dan 5 tahunan (ganti STNK).

Action script yang ada pada tampilan pajak 1 tahunan dan 5 tahunan (ganti STNK) terdapat pada *layer taks* yaitu :

```
gotoAndPlay  
("pajak 1 tahunan dan 5 tahunan",3);
```



Gambar 4.4 Tampilan Pajak 1 Tahunan dan 5 Tahunan

4.2.5 Tampilan mutasi masuk dan mutasi keluar kendaraan bermotor

Pada tampilan ini menjelaskan tentang syarat-syarat dan tata cara mutasi masuk dan keluar kendaraan bermotor. Setelah penjelasan ini selesai maka aplikasi akan secara otomatis kembali pada tampilan awal aplikasi.

Action script yang ada pada tampilan mutasi masuk dan keluar terdapat pada *layer taks* yaitu :

```
gotoAndPlay  
("mutasi masuk dan mutasi keluar",4);
```



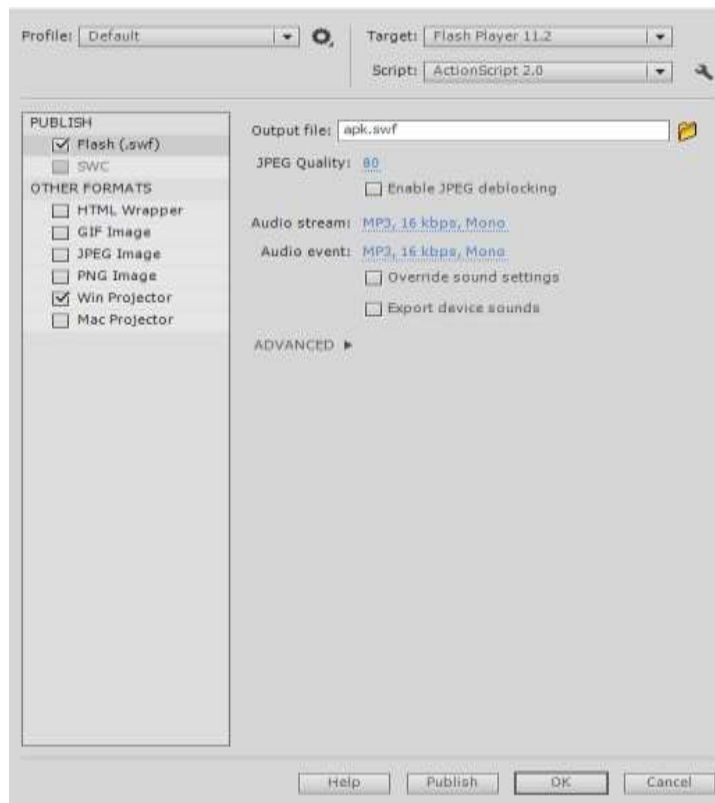
Gambar 4.5 Tampilan Mutasi Masuk dan Mutasi Keluar Kendaraan Bermotor

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*