

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Implementasi Sistem


Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya suatu aplikasi multimedia pembelajaran bagi peserta magang, di CV. Inodave Komputer yang didalamnya terdapat animasi, suara teks, dan gambar.

Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran teknisi dasar komputer di inodave komputer ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6 Profesional* yang disimpan dengan format *ekstensi (.exe)*. Hal ini dimaksudkan agar semua komputer, baik menggunakan *Flash player* atau tidak, dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah.

Setelah melakukan analisis dan perancangan aplikasi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi Aplikasi ini terdiri dari fungsi pada setiap *form* pada aplikasi disertai dengan cara pengoperasiannya. Pada bab ini, akan membahas mengenai implementasi *database* dan implementasi *interface*.

4.2. Implementasi Database

4.2.1. Implementasi Tabel Admin



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null
1	id_admin 	int(11)			No
2	username	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No
3	password	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No
4	nm_lengkap	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No
5	foto_profil	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No

Gambar 4.1 Implementasi Tampilan Tabel Admin

Pada gambar 4.1 terdapat lima atribut yaitu *id_admin* sebagai

Primary key bertipe *int*, *username* bertipe *varchar*, *password* bertipe data *varchar*, *nm_lengkap* bertipe *varchar* dan *foto_profil* bertipe *varchar*.

4.2.2. Implementasi Tabel Isi.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null
1	id_isi 	int(11)			No
2	teks	longtext	latin1_swedish_ci		No
3	id_materi 	int(11)			No

Gambar 4.2 Implementasi tampilan tabel isi

Pada gambar 4.2 terdapat tiga atribut yaitu *id_isi* sebagai *primari key* bertipe *int*, *teks* bertipe *longteks*, dan *id_materi* sebagai *foreign key* bertipe *int*.

4.2.3. Implementasi Tabel Materi.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null
1	id_materi 	int(11)			No
2	nama_materi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No

Gambar 4.3 Implementasi tampilan tabel materi

Pada gambar 4.3 terdapat dua atribut yaitu *id_materi* sebagai *primari key* bertipe *int*, dan *nama_materi* bertipe *varchar*.

4.2.4. Implementasi Tabel Kuis.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null
1	id_kuis 	int(11)			No
2	pertanyaan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		No
3	jwb_benar	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No
4	jwb_salah1	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No
5	jwb_salah2	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No
6	jwb_salah3	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No

Gambar 4.4 Implementasi tampilan tabel kuis.

Pada gambar 4.4 terdapat enam atribut yaitu *id_kuis* sebagai *primarikey* bertipe *int*, pertanyaan bertipe *varchar*, *jwb_benar* bertipe *varchar*, *jwb_salah1* bertipe *varchar*, *jwb_salah2* bertipe *varchar*, dan *jwb_salah3* bertipe *varchar*.

4.3. Implementasi *Interface*

1. Tampilan *Preloader*.

Tampilan *preloader* merupakan tampilan awal ketika membuka aplikasi, setelah masuk akan muncul tombol home yang akan berpindah pada tampilan menu utama.



Gambar 4.5 Tampilan *Preloader*

2. Tampilan *Menu Home*

Tampilan *Menu Home* terdapat 1 tombol yang bila di tekan akan menuju pada *menu utama*.



Gambar 4.6 Tampilan *Menu Home*

Pada tombol *home* terdapat *actionsript*. Perintah `_root.gotoAndPlay("Home");` berfungsi untuk berpindah dan memainkan *movie clip* pada frame “*home*”.

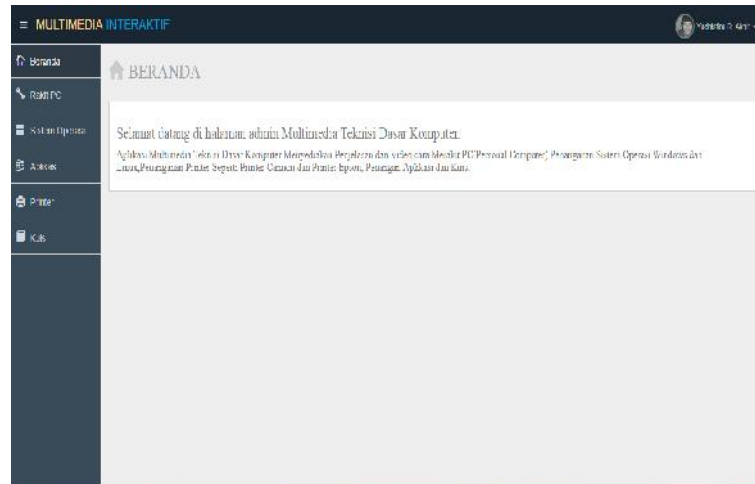
```
on(release){  
  _root.gotoAndPlay("Home");  
}
```

3. Tampilan *Menu Utama*.



Gambar 4.7 Tampilan *Menu Utama*

Tampilan menu utama terdiri dari 5 tombol yaitu : Cara merakit *PC*, penanganan *sistem operasi*, penanganan aplikasi, penanganan printer dan kuis.



Gambar 4.8 Tampilan beranda multimedia teknisi dasar komputer

Pada tombol cara merakit *PC* terdapat *action script*

```
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("Rakit_PC");  
}
```

Perintah `_root.gotoAndPlay ("Rakit_PC");` berfungsi untuk berpindah dan memainkan *movie clip* pada *frame* "Rakit_PC".

Pada tombol cara penanganan *sistem operasi* terdapat *actionsript*

```
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("Sistem_Operasi");  
}
```

Perintah `_root.gotoAndPlay ("Sistem_operasi");` berfungsi untuk berpindah dan memainkan *movie clip* pada *frame* "Sistem_Operasi"

Pada tombol cara penanganan aplikasi terdapat *actionsript* berikut.

```
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("Penanganan_Aplikasi");  
}
```

Perintah `_root.gotoAndPlay ("Penanganan_Aplikasi");` berfungsi untuk berpindah dan memaikan *movie clip* pada *frame* “Penanganan_Aplikasi”

Pada tombol cara Penanganan printer terdapat *actionsript* berikut.

```
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("Penanganan_Printer");  
}
```

Perintah `_root.gotoAndPlay ("Penanganan_Printer");` berfungsi untuk berpindah dan memainkan *movie clip* pada *frame* “Penanganan_Printer”

Pada tombol kuis terdapat *action script* berikut.

```
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("kuis");  
}
```

Perintah `_root.goAndPlay ("kuis");` berfungsi untuk berpindah dan memainkan *frame* kuis berikut.

Dimana *actionscrip* ini dapat memanggil *teks* pada *database* yang sudah di beri *id* untuk menampilkan penjelasan – penjelasan tentang komponen – komponen *PC* , dan terdapat tombol *video* cara merakit *PC*.

Perintah `_root.gotoAndStop("Home");`, berfungsi untuk berpindah pada tampilan *menu home*.

```
on (release){
  _root.gotoAndStop("Home");
}
```

Perintah `_root.goAndStop ("Setting");` } berfungsi untuk berpindah pada tampilan *setting*

```
on (release){
  _root.goAndStop("Setting");
}
```

Perintah `on (release) {gotoAnPlay(47);}` berfungsi untuk berpindah pada *frame 47*.

```
on (release)
{gotoAndPlay (47);
}
```

Perintah `on (release) {bgm.play();}` berfungsi sebagai tombol *music* dan *mute*.

```
on (release)
{bgm.play ();
}
```



```

<?php
include "../koneksi/koneksi.php";

$sql = $koneksi->query("SELECT teks FROM isi WHERE id_isi='1'");

$stampil = $sql->fetch_assoc();

```

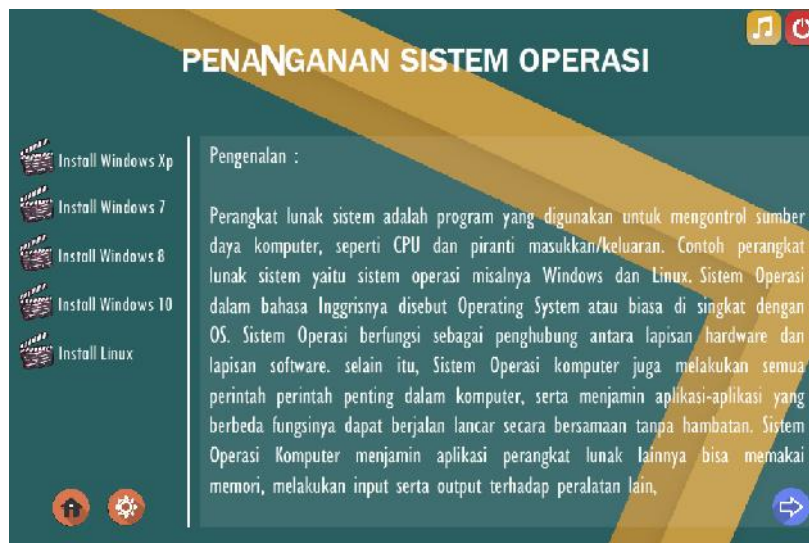
Perintah `on (release) {fsccommand ("quit",true);}` berfungsi sebagai tombol `quit` untuk keluar dari aplikasi

```

on (release) {
fsccommand ("quit", true);
}

```

5. Tampilan cara penanganan sistem operasi.



Gambar 4.11 Tampilan penanganan *sistem* operasi

Pada tampilan penanganan sistem operasi terdapat *actionsript*

```

loadVariables("http://localhost/TA/TAMPIL_SO/so_1.php",this,"GET");

```



Gambar 4.12 Tampilan koneksi penanganan sistem operasi

Actionscript ini dapat memanggil *teks* pada *database* yang sudah di beri *id* untuk menampilkan penjelasan tentang perangkat lunak serta kelebihan dan kekurangan *sistem* operasi *windows* dan *linux*, serta terdapat *video* cara penanganan *sistem* operasi *windows* dan *linux*.

Perintah `_root.gotoAndStop("Home");`, berfungsi untuk berpindah pada tampilan *menu home*.

```
on (release){
    _root.gotoAndStop("Home");
}
```

Perintah `_root.goAndStop ("Setting");`, berfungsi untuk berpindah pada tampilan *setting*

```
on (release){
    _root.goAndStop("Setting");
}
```

Perintah `on (release) {gotoAnPlay(39);}` berfungsi untuk berpindah pada *frame 39*.

```
on (release)
{gotoAndPlay (39);
}
```

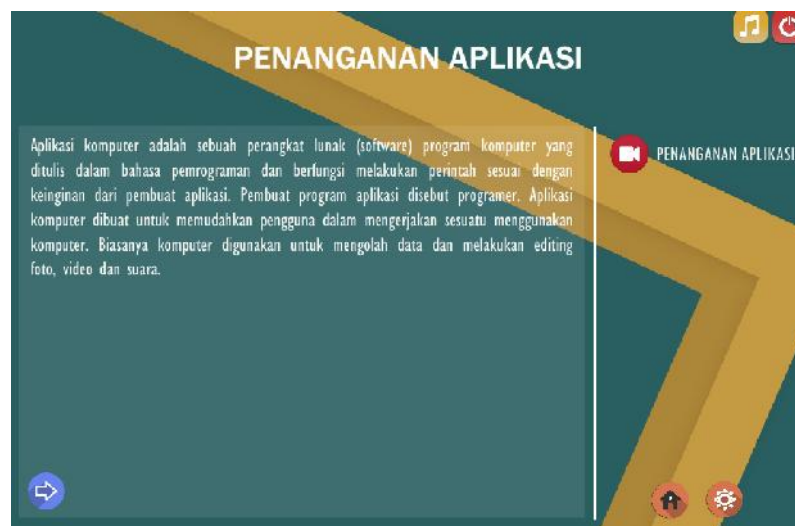
Perintah `on (release) {bgm.play();}` berfungsi sebagai tombol *music* dan *mute*.

```
on (release)
{bgm.play ();
}
```

Perintah `on (release) {fscommand ("quit",true);}` berfungsi sebagai tombol *quit* untuk keluar dari aplikasi.

```
on (release) {
fscommand ("quit", true);
}
```

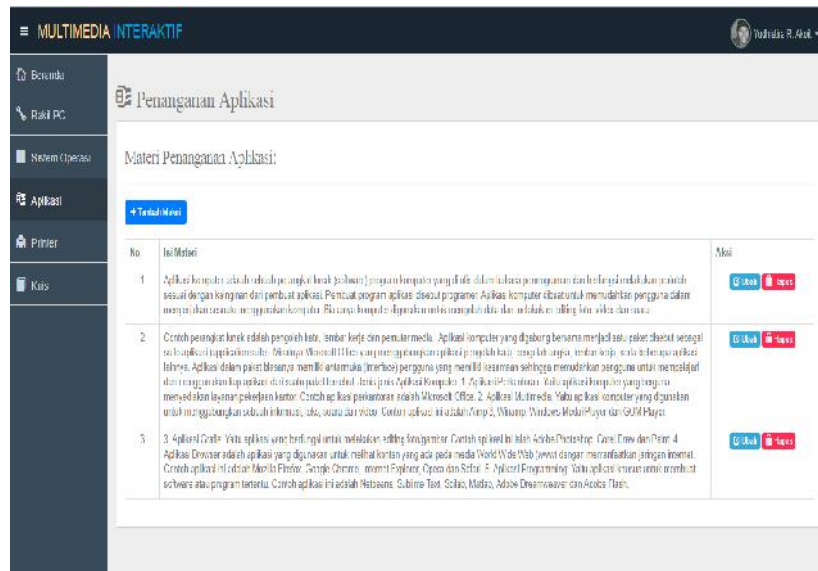
6. Tampilan cara penanganan aplikasi



Gambar 4.13 Tampilan penanganan aplikasi

Pada tampilan penanganan aplikasi terdapat *actionsript* berikut.

```
loadVariables("http://localhost/TA/TAMPIL_APLIKASI/aplikasi1.php",this,"GET");
```



Gambar 4.14 Tampilan koneksi penanganan aplikasi

```
<?php
include "../koneksi/koneksi.php";
$sql = $koneksi->query("SELECT teks FROM isi WHERE id_isi='43'");
$stampil = $sql->fetch_assoc();
```

Actionsript ini dapat memanggil teks pada *database* yang sudah diberi *id* untuk ditampilkan, serta terdapat *tombol video* cara penanganan *aplikasi*.

Perintah `_root.gotoAndStop("Home");` berfungsi untuk berpindah pada tampilan *menu home*

```
on (release){
_root.gotoAndStop("Home");
}
```

Perintah `_root.goAndStop ("Setting"); }` berfungsi untuk berpindah pada tampilan *setting*

```
on (release){  
  _root.goAndStop("Setting");  
}
```

Perintah `on (release) {gotoAnPlay(39);}` berfungsi untuk berpindah pada *frame 39*.

```
on (release)  
{gotoAnPlay (39);  
}
```

Perintah `on (release) {bgm.play();}` berfungsi sebagai tombol *music* dan *mute*.

```
on (release)  
{bgm.play ();  
}
```

Perintah `on (release) {fscommand ("quit",true);}` berfungsi sebagai tombol *quit* untuk keluar dari aplikasi.

```
on (release) {  
  fscommand ("quit", true);  
}
```



```

<?php
    include "../koneksi/koneksi.php";
    $sql = $koneksi->query("SELECT teks FROM isi WHERE id_isi='19'");
    $stampil = $sql->fetch_assoc();

```

Actionscript ini dapat memanggil *teks* pada *database* yang sudah di beri *id* untuk menampilkan penjelasan cara penanganan printer sesuai kerusakan atau *error*, dan terdapat tombol *video* penangan permasalahan *printer* canon dan *epson*.

Perintah `_root.gotoAndStop("Home");` berfungsi untuk berpindah pada tampilan *menu home*

```

on (release){
    _root.gotoAndStop("Home");
}

```

Perintah `_root.goAndStop ("Setting");` } berfungsi untuk berpindah pada tampilan *setting*

```

on (release){
    _root.gotoAndStop("Setting");
}

```

Perintah `on (release) {gotoAnPlay(65);}` berfungsi untuk berpindah pada *frame 65*.

```

on (release)
{gotoAndPlay (65);
}

```

Perintah `on (release) {bgm.play();}` berfungsi sebagai tombol *music* dan *mute*.

```
on (release)
{bgm.play ();
}
```

Perintah `on (release) {fscommand ("quit",true);}` berfungsi sebagai tombol *quit* untuk keluar dari aplikasi.

```
on (release) {
fscommand ("quit", true);
}
```

Perintah `on (release){_parent.gotoAndPlay(1);}` berfungsi untuk berpindah pada *frame 1 menu* awal tampilan penanganan printer.

```
on (release) {
    _parent.gotoAndPlay(1);
}
```

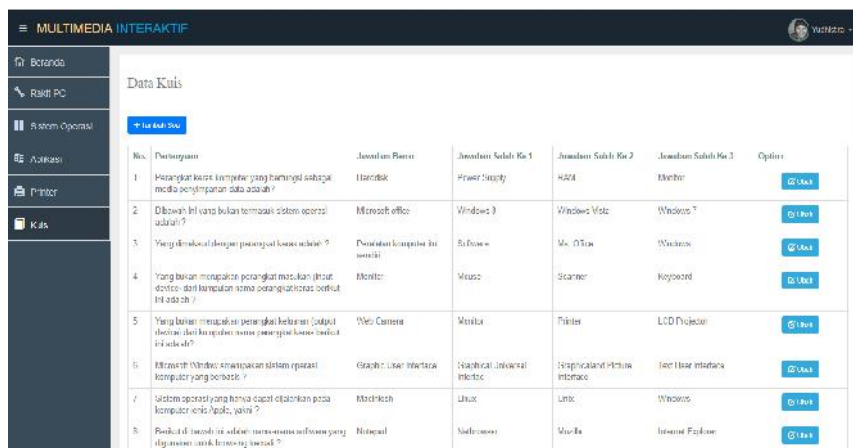
8. Tampilan Kuis.



Gambar 4.17 Tampilan kuis.

Pada tampilan kuis terdapat *actionsript*.

```
loadVariables("http://localhost/TA/kuis/soal1.php",this,"GET");
```



Gambar 4.18 Tampilan koneksi kuis.

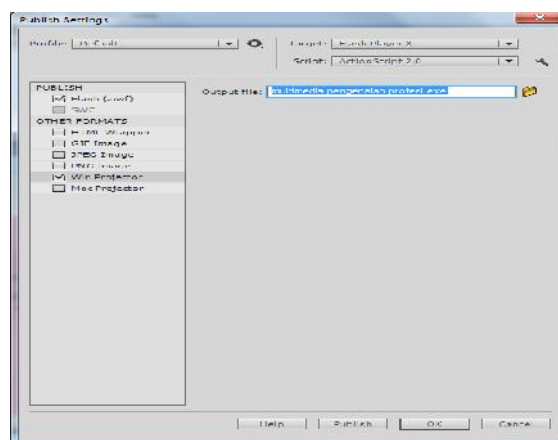
```
<?php
include "../koneksi/koneksi.php";
$sql = $koneksi->query("SELECT pertanyaan FROM kuis WHERE id_kuis='1'");
$stampil = $sql->fetch_assoc();
```

Actionsript ini dapat memanggil *teks* pada *database* yang sudah di beri *id* untuk menampilkan pertanyaan – pertanyaan yang sudah di acak dan terdapat score dari tiap pertanyaan.

4.4. Publish Aplikasi.

Setelah aplikasi selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah mengubah *file Adobe Flash CS6* 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*, pilih menu *file* lalu klik *publish setting*, kemudian pilih *format*, disini ada beberapa pilihan bentuk *setting*, centang pilihan *Flash (.swf)* dan *Windows Projektor (.exe)*. Untuk menjalankan aplikasi tekan control *enter* pada *keyboard* dan secara otomatis dua *file* berekstensi *.swf* dan *.exe* telah dibuat.



Gambar 4.19. Publish File *Adobe Flash CS6*.