BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Tinjauan Instansi

Tinjauan umum instansi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang instansi yang dibahas dalam penulisan tugas akhir ini. Tinjauan umum didalam penulisan didalam tugas akhir meliputi sejarah sekolah, visi misi sekolah serta stuktur organisasi dan fungsinya.

3.1.1 Sejarah Intsansi

Tahun 1973 tepatnya tanggal 1 maret taman kanak kanak kenari berdiri di dasari karena adanya perkumpulan ibu-ibu yang terbentuk dalam Dharmawanita kecamatan dan juga Gerakan Organisasi Wanita yang di pimpin langsung oleh istri seorang Camat, salah satu kegiatan yang di adakan adalah kegiatan posyandu dan arisan, dengan demikian maka tercetuslah ide dan gagasan dari ibu camat itu untuk mendirikan sebuah wadah di bidang pendidikan yaitu taman bermain untuk anak anak dengan mendirikan lembaga Taman Kanak Kanak atau yang di singkat dengan TK. Lembaga ini barada di bawah yayasan Dharmawanita Kecamatan Karena Lembaga ini berdiri di atas lahan milik Pemda yang berada di lingkungan Kecamatan Rengasdenglok dan lembaga pendidikan Anak Usia Dini yang pertama ada di kecamatan Rengasdengklok. Seiring berjalan nya waktu organisasi Dharmawanita kecamatan sebagai pimpinan penggerak PKK dan gedung kecamatan berpindah tempat ke dusun

tersebut maka pada tahun 2014 ibu kepala Tk berinisiatip untuk membuat yayasan sendiri dengan nama yang sama dengan lembaga nya dan atas izin ibu camat dikala itu, serta meminjam lahan bekas kecamatan tersebut yang sampai saat ini TK Kenari masih aktif dalam memberi pelayanan pendidikan Anak Usia Dini kepada masyarakat sekitar lingkungan Kecamatan Rengasdengklok.

• Visi

Mewujudkan insani yang Taqwa, Sehat, Cerdas dan Kreatif.

- Misi
 - Menciptakan peserta didik yang beriman dan berakhlakulkarimah serta sehat jasmani dan rohani.
 - Menciptakan peserta didik cerdas dalam berkreasi dan mandiri

3.1.2 Stuktur Organisasi dan Fungsi

Stuktur organisasi merupakan suatu sistem kerja sama oleh anggota atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan bersama. Organisasi lebih mengarah kepada pembagian tugas dan menganai bagaimana fungsi dari berbagai kegiatan yang telah dikoordinasikan. Dengan adanya suatu organisasi, maka kegiatan dalam suatu instansi atau perusahaan akan lebih efektif dan efisien, sehingga dapat mecapai tujuan yang ditetapkan.

Adapun stuktur organisasi pada TK Kenari Kecamatan Lama Rengasdengklok sebagai berikut :

Tabel III.1

Struktur Organisasi TK Kenari



Sumber : Arsip TK Kenari Kecamatan Lama Rengasdengklok

Stuktur organisasi ini menjelaskan adanya pembagian tugas dan tanggung jawab dari setiap pegawai. Adapun tugas dan fungsi masing-masing personal antara lain :

1. Pembina

Tugas Pembina untuk program TK adalah dari unsur UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan dan lembaga penyelenggara TK (penasehat) yang bersangkutan. Untuk kegiatan pembinaan yang dilakukan oleh petugas Dinas Pendidikan terbatas pada lingkup pembinaan program TK.

- 2. Penasehat
 - a. Berusaha mengoptimalkan pengembangan pendidik dari sisi penyediaan sarana dan prasarana pendidik termasuk fasilitasnya;
 - b. Berusaha mengoptimalkan sumber dana dan sumber belajar dengan bekerja sama dengan berbagai pihak;
 - c. Memberikan masukan atau nasihat kepada pengelola terkait hal-hal yang harus dilakukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.
- 3. Kepala Sekolah
 - a. Menyusun rencana dan pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen yang berada di bawah lembaga TK;
 - b. Mengkoordinasikan serta melakukan pembinaan diktatik dan metodik kepada pengajar-pengajar dan seluruh komponen yang berada di bawah lemaga TK;
 - c. Melakukan pembinaan terhadap program dan kegiatan yang diselenggarakan guru dan guru pendamping;
 - d. Melakukan kegiatan suvervisi kepala sekolah;
 - e. Berperan aktif membantu penerapan program pembelajaran yang telah disusun dalam kurikulum operasional.

- 4. Bendahara
 - a. Mencatat pemasukan dan pengeluaran sekolah;
 - b. Mendayagunakan uang secara rutin sesuai dengan anggaran yang telah di tetapkan peruntukannya;
 - c. Membuat pertanggungjawaban laporan keuangan sekolah dengan sebaikbaiknya.
- 5. Sekertaris
 - a. Mengarsip dokumen yang dibutuhkan oleh kepala sekolah;
 - b. Menginformasikan kepada kepala sekolah tentang semua informasi yang berkaitan dengan kegiatan sekolah;
 - c. Mengetik dan menyiapkan surat-surat yang diperlukan
- 6. Pendidik
 - a. Mengetahui kepribadian anak secara mendalam agar dapat melihat karakternya;

1

- b. Membimbing kreativitas yang menumbuhkan potensi peserta didik secara sabar, bijak dan menyenangkan
- c. Mampu menjalin komunikasi secara baik dengan orang tua murid.

3.2 Analisa Kebutuhan

Dilakukannya analisa kebutuhan ini agar program animasi berjalan dengan baik dan maksimal sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna. Identifikasi dan analisa kebutuhan pengguna merupakan langkah awal untuk mengetahui karakter peserta didik dalam proses pembuatan animasi, pemilihan tema, metode pembelajaran, dan evalusi hasil belajar. Dari uraian di atas, penulis memilih materi dalam tema Diriku tentang pengenalan anggota tubuh dalam pemeblajaran anak usia dini untuk dikemas menjadi sebuah media pembelajaran berbasis animasi guna menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar pada TK Kenari Kecamatan Lama Rengasdengklok.

Kebutuhan dalam yang diperlukan dalam pembuatan program animasi interaktif adalah sebagai berikut :

- 1. Pada animasi ini terdapat 4 menu utama yang dapat dipilih yaitu menu materi, menu latihan, menu ice Breaking, dan menu petunjuk.
- Pada menu materi berisi tentang pengenalan anggota tubuh yang nampak dari luar seperti kepala, mata, hidung dan lain sebagainya.
- 3. Pada animasi interaktif ini mampu menampilkan materi berupa teks, audio, gambar serta animasi.
- 4. Pada menu latihan terdapat 2 sub menu yaitu latihan 1 tentang menghitung jumlah bilangan gambar dan latihan 2 tentang menebak gambar.
- 5. Pada ice breaking terdapat vidio yang mengajak peserta didik untuk mengikuti gerakan dan irama yang terdapat pada vidio tersebut. Untuk mengantisipasi kejenuhan pada peserta didik juga untuk melatih motorik kasar dan halus.
- 6. Pada menu petunjuk berisi tentang bagaimnana cara penggunaan animasi interaktif pengenalan anggota tubuh.

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1 Rancangan Storyboard

Pada *Storyboard* ini penulis akan menjelaskan sedikit tentang bagaimana alur cerita dari program animasi interaktif tentang pengenalan anggota tubuh dalam pembelajaran pada anak usia dini disini adalah sebagai berikut :

1. Setting dan Synopsis

Pada setingan awal menampilkan judul dari tugas akhir kemudian jika mengklik menu akan masuk kedalam menu utama yang didalamnya terdapat 4 menu yaitu materi, latihan, ice breaking, dan petunjuk

Sinopsis animasi ini memiliki skenario sebagai berikut :

Animasi ini dibuka dengan tampilan gambar animasi dan tampilan judul kemudian jika di klik menu masuk akan masuk kedalam menu utama yang didalamya terdapat 4 submenu yaitu yang pertama menampilkan tombol materi dan jika di klik akan muncul yang dialamnya berisi menu-menu anggota tubuh. Misalnya kita mengklik menu hidung nanti akan tampil animasi dan gambar hidung, begitupun menu materi yang lainnya.

Submenu ke 2 yaitu menu latihan yang didalamnya terdapat 2 menu yaitu latihan 1 dan latihan 2. Latihan 1 peserta didik harus menghitung jumlah gambar yang telah disediakan dengan menginput jawaban lalu tekan button "ok" untuk mengetahui benar atau salahnya jawaban. Dan latihan 2 peserta didik disediakan soal tebak gambar lalu peserta didik meninput jawaban dan tekkan tombol button "ok" untuk mengetahui benar atau salahnya jawaban.

Submenu ke 3 yaitu menu ice breaking didalamnya terdapat vidio animasi lagu anak yang berjudul dua mata saya. Tujuannya untuk mengajak mereka belajar tidak hanya duduk di bangku dan tidak membuat mereka bosan. Lalu yang terakhir ada menu petunjuk, menu ini di dalam nya menampilkan fungsi dari beberapa tombol. Contohnya menjelaskan tombol *on/off*.

Tujuan merancang sebuah *storyboard* agar memudahkan penyampaian ide cerita kepada orang lain, serta berguna untuk memudahkan pembuatan alur cerita maupun pengambilan gambar.

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Judul seperti yang disajikan berikut ini :



Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Menu Utama seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.3 Story Board Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file menu utama ini terdapat 4 menu	Background	Sound : - Click_on.wav - Mouse_on.wav



Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Materi seperti yang disajikan berikut ini :

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file materi ini terdapat 8 sub menu materi pengenalan anggota tubuh serta terdapat tombol navigasi yaitu keluar, dan tombol home untuk kembali ke menu utama	Background X Home Kepala Alis Mata Mulut Telinga Tangan Kaki	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Kepala seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.5 Story Board Kepala

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file kepala ini terdapat animasi kepala dan text penjelasan serta terdapat tombol navigasi yaitu keluar, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi	Background X Materi	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav - Suara_kepala.mp3

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Alis seperti yang disajikan berikut

ini :

Tabel III.6Story Board Alis

VISUAL	JNIV	SKETSA	ITAS	AUDIO
Dalam file alis ini terdapat animasi alis dan		Background	X	Sound : - Click_on.wav
text penjelasan serta terdapat tombol navigasi yaitu keluar, dan tombol	Animasi]	Materi	- Tiny_button.wav - Suara_alis.mp3
materi untuk kembali ke menu materi	Alis		Aktor	

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Mata seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.7Story Board Mata

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file Mata ini terdapat animasi mata dan	Background	Sound : - Click_on.wav
text penjelasan serta terdapat	Materi	- Tiny_button.wav
tombol navigasi		- Suara_mata.wav
yaitu keluar, dan	Animasi	
untuk kembali ke	Mata Aktor	
menu materi		

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Hidung seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.8 Story Board Hidung

VISUAL	SKETSA	AUDIO
	IIVEDRITAR	
Dalam file Hidung	Background	Sound :
ini terdapat animasi	Background X	- Click on way
hidung dan text		Chek_on.wav
penjelasan serta	Materi	- Tiny_button.wav
terdapat tombol		- Suara hidung.mp3
navigasi yaitu		~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
keluar, dan tombol		
kambali ka manu	Animasi	
materi	Hidung Aktor	
materi		

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Mulut seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.9 Storyboard Mulut

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file Mulut ini terdapat animasi mulut dan text	Background X	Sound : - Click_on.wav
penjelasan serta	Materi	- Tiny_button.wav
terdapat tombol navigasi yaitu keluar, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi	Animasi Mulut Aktor	- Suara_mulut.mp3

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Telinga seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.10 Storyboard Telinga

VISUAL	SKETSA S	AUDIO
Dalam file Telinga ini terdapat animasi telinga dan text penjelasan serta terdapat tombol navigasi yaitu keluar, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi	Background X Materi Animasi Telinga Aktor	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav - Suara_telinga.mp3

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Tangan seperti yang disajikan berikut ini :

VISUAL SKETSA AUDIO Dalam file Sound : Х Background Tangan ini - Click_on.wav terdapat animasi tangan dan text - Tiny_button.wav Materi penjelasan serta - Suara_tangan.mp terdapat tombol navigasi yaitu 3 keluar, dan Animasi tombol materi Aktor Tangan untuk kembali ke menu materi

Tabel III.11 Storyboard Tangan

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Kaki seperti yang disajikan berikut

ini :

Tabel III.12 Storyboard Kaki

VISUAL	SKETSA AS	AUDIO
Dalam file Kaki ini terdapat animasi kaki dan text penjelasan serta terdapat tombol navigasi yaitu keluar, dan menu materi untuk kembali ke menu materi	Background X Materi Animasi Kaki	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav - Suara_kaki.wav

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Latihan seperti yang disajikan berikut ini :

VISUAL SKETSA AUDIO Dalam file latihan Sound : Background Х terdapat judul dan - Click_on.wav 2 menu yaitu Home latihan menunjuk - Tiny_button.wav jumlah bilangan - Fishtank_bubbles gmbar dan latihan Judul 2 menebak .mp3 gambar. serta terdapat menu navigasi Latihan 1 Latihan 2 yaitu keluar, dan home

Tabel III.13 Storyboard Latihan

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Latihan 1 seperti yang disajikan berikut ini :

Tabel III.14 Storyboard Latihan 1

VISUAL	SKETSA TAS	AUDIO
1 terdapat, judul, soal gambar dan	Background X	- Click_on.wav
kotak jawaban yang akan di isi,	Latihan	- Tiny_button.wav
button koreksi, dan tombol navigasi yaitu	Teks	
tombol latihan untuk kembali ke menu latihan	Soal Jawab ok	

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Latihan 2 seperti yang disajikan berikut ini :

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file latihan 1 terdapat, judul, soal gambar dan kota jawaban	Background	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav
button koreksi, dan tombol navigasi yaitu keluar, dan tombol latihan untuk kembali ke menu latihan	Teks Soal Gambar Teks Teks Jawab ok	

Tabel III.15 Storyboard Latihan 2

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard ice breaking bersama seperti yang

disajikan berikut ini :

Tabel III.16 Storyboard Ice Breaking				
VISUAL	SKETSA		AUDIO	
Dalam file menu ice breaking ini terdapat vidio animasi yang menampilkan gerak dan irama, serta terdapat menu navigasi yaitu keluar, dan home	Judul Vid1 Vid2	X	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav	

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* petunjuk seperti yang disajikan berikut ini :

VISUAL	SKETSA	AUDIO		
Dalam file Petunjuk terdapat teks penjelasan	Background X Judul Home	Sound : - Click_on.wav - Tiny_button.wav		
petunjuk, serta terdapat tombol navigasi keluar dan home	Teks penjelasan petunjuk	- Bubble_bath.mp3		
Berikut ini adalah gambaran dari <i>storyboard</i> keluar seperti yang disajikan berikut ini : Tabel III.18 Storyboard Keluar				
VISUAL	SKETSA	AUDIO		
Dalam file keluar terdapat teks dan 2	UNIVERSITAS	Sound button : -Click_on.wav		
button oke dan batal	Teks Oke Batal	-Tiny_button.wav		

Tabel III.17 Storyboard Petunjuk

3.3.2 Rancangan Antar Muka

Menjelaskan rancangan antar muka (*interface*) yang terdapat pada program animasi pengenalan anggota tubuh.

1. Rancangan Antar Muka Tamplilan Judul

Tampilan ini berisi tentang judul animasi yang sedang dimainkan dan tombol masuk untuk melanjutkan ke halaman selanjut nya (menu utama).



2. Rancangan Antar Muka Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini berisi tombol menu yaitu tombol materi untuk memulai materi pengenalan anggota tubuh, tombol latihan untuk memulai latihan, tombol ice breaking untuk menampilkan vidio animasi, tombol petunjuk untuk melihat petunjuk cara program animasi serta tombol navigasi yaitu serta tombol keluar untuk keluar dari program animasi.



Gambar III.2 Rancangan Antar Muka Tampilan Menu Utama

3. Rancangan Antar Muka Tampilan Materi

Tampilan menu materi ini berisi tentang tombol-tombol menu pembahasan yaitu pembahasan materi tentang kepala, mata, alis, hidung, mulut, tangan, telinga, dan kaki serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol keluar untuk keluar dari program animasi.



Gambar III.3 Rancangan Antar Muka Tampilan Materi

4. Rancangan Antar Muka Tampilan Kepala

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh kepala serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Gambar III.4 Rancangan Antar Muka Tampilan Kepala

5. Rancangan Antar Muka Tampilan Alis

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh alis serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Gambar III.5 Rancangan Antar Muka Tampilan Alis

6. Rancangan Antar Muka Tampilan Mata

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh mata serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Rancangan Antar Muka Tampilan Mata

7. Rancangan Antar Muka Tampilan Hidung

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh hidung serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Gambar III.7 Rancangan Antar Muka Tampilan Hidung

8. Rancangan Antar Muka Tampilan Mulut

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh mulut serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Rancangan Antar Muka Tampilan Mulut

9. Rancangan Antar Muka Tampilan Telinga

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh telinga serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Gambar III.9 Rancangan Antar Muka Tampilan Telinga

10. Rancangan Antar Muka Tampilan Tangan

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh tangan serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Kancangan Antar Muka Tampilan Ta

11. Rancangan Antar Muka Tampilan Kaki

Tampilan menu ini berisi tentang gambar animasi yang menjelaskan pembahasan mengenai anggota tubuh kaki serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari program animasi, dan tombol materi untuk kembali ke menu materi.



Gambar III.11 Rancangan Antar Muka Tampilan Kaki

12. Rancangan Antar Muka Tampilan Latihan

Tampilan halaman ini berisi 2 menu yaitu menu latihan 1 dan latihan 2 yaitu soal menebak gambar dan soal menjunjuk jumlah bilangan pada gambar serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol *home*, dan tombol keluar.

Background	Home
Judul	
Menu 1 Menu 2	
Gambar III.12 Rancangan Antar Muka Tampilan Latil	han

13. Rancangan Antar Muka Tampilan Latihan 1

Tampilan halaman latihan 1 ini berisi 5 soal untuk menghitng jumlah gambar anggota manusia yang telah disediakan , dan button "ok" untuk mengetahui jawaban, serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol *home*, tombol latihan untuk kembali ke menu latihan dan tombol keluar.

Background	X
Text	Latihan
Soal Soal Kolom Jawaban Jawaban	
Soal Soal OK	

Gambar III.13 Rancangan Antar Muka Tampilan Latihan 1

14. Rancangan Antar Muka Tampilan Latihan 2

Tampilan halaman latihan 2 ini berisi 5 soal menebak gambar anggota tubuh manusia yang telah disediakan, lalu menginput jawaban pada kolom setelah selesai klik button "ok", serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol *home*, tombol latihan untuk kembali ke menu latihan dan tombol keluar.



15. Rancangan Antar Muka Tampilan Ice Breaking

Pada halaman tampilan ini berisi vidio animasi yang mengajak peserta didik untuk mengikuti gerakan dan irama yang terdapat pada vidio tersebut, serta terdpat tombol navigasi yaitu tombol *home*, dan tombol keluar.



Gambar III.15 Rancangan Antar Muka Tampilan Ice Breaking

16. Rancangan Antar Muka Tampilan Petunjuk

Tampilan halaman petunjuk ini berisi gambar dan teks petunjuk menggunakan program animasi serta terdapat tombol navigasi yaitu, tombol home dan tombol keluar.



Rancangan Antar Muka Tampilan Petunjuk

17. Rancangan Antar Muka Tampilan Keluar

Tampilan halaman keluar ini 2 tombol. Untuk tombol oke untuk keluar dari program animasi dan tombol batal untuk kembali ke program animasi.

+



Gambar III.17 Rancangan Antar Muka Tampilan Keluar

3.4 Implementasi dan Pengujian Unit

3.4.1 Implementasi

A. Implementasi Rancangan Antar Muka

1. Implementasi Halaman Judul

Tampilan ini berisi tentang judul animasi dan ada tombol masuk untuk menuju halaman selanjutnya.



2. Implementasi Halaman Menu Utama

Tampilan menu utama ini terdiri dari 4 menu yaitu menu materi, menu latihan,



Gambar III.19 Implementasi Halaman Menu Utama

3. Implementasi Halaman Materi

Tampilan halaman materi berisi penjelasan mengenai pengenalan anggota tubuh serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol home.



4. Implementasi Halaman Kepala

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan kepala serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar III.21 Implementasi Halaman Kepala

5. Implementasi Halaman Alis

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan alis serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar III.22 Implementasi Halaman Alis

6. Implementasi Halaman Mata

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan mata serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar III.23 Implementasi Halaman Mata

7. Implementasi Halaman Hidung

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan hidung serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar III.24 Implementasi Halaman Hidung

8. Implementasi Halaman Mulut

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan mulut serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



9. Implementasi Halaman Telinga

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan telinga serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar III.26 Implementasi Halaman Telinga

10. Implementasi Halaman Tangan

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan tangan serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



11. Implementasi Halaman Kaki

Tampilan halaman ini berisi tentang penjelasan kaki serta terdapat tombol navigasi yaitu tombol keluar, dan tombol materi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar III.28 Implementasi Halaman Kaki

12. Implementasi Halaman Latihan

Tampilan halaman latihan ini terdari dari 2 tombol menu yaitu latihan 1 menebak gambar dan latihan 2 menunjuk angka yang sesuai dengan jumlah gambar.

13. Implementasi Halaman Latihan 1

Tampilan halaman ini berisi soal gambar, 3 kotak pilihan jawaban dan kotak koreksi, serta terdapat menu navigasi yaitu keluar, home dan menu latihan untuk kembali ke menu latihan.



Gambar III.30 Implementasi Halaman Latihan 1

14. Implementasi Halaman Latihan 2

Tampilan halaman ini terdapat beberapa jumlah gambar yang akan di hitung, kotak jawaban dan kotak koreksi, serta terdapat menu navigasi yaitu keluar, home dan menu latihan untuk kembali ke menu latihan.



15. Implementasi Halaman Ice Breaking

Tampilan halaman ini berisi vidio animasi yang menampilkan gerak dan irama serta terdapat menu navigasi yaitu keluar, home.



Gambar III.32 Implementasi Halaman Ice Breaking

16. Implementasi Halaman Petunjuk

Tampilan halaman ini terdiri dari gambar dan teks petunjuk menggunakan program animasi serta serta terdapat menu navigasi yaitu keluar, home.



17. Implementasi Halaman Keluar

Tampilan halaman ini berisi 2 tombol yaitu tombol oke untuk keluar dari program animasi dan tombol kembali untuk kembali ke program animasi.



Gambar III.34 Implementasi Halaman Keluar

B. Spesifikasi Sistem Komputer

1. Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras atau hardware yang digunakan untuk menerapkan perencanaan

dan pembuatan program animasi interaktif yaitu :

- a. CPU
- b. Mouse
- c. Keyboard
- 2. Spesifikasi Perangkat Lunak
 - a. Sistem operasi yang digunakan seperti : *Microsoft Windows* 7
 Ultimate 32-*bit*
 - b. Aplikasi yang digunakan seperti : Adobe Flash Profesional CS6, Adobe Ilustrator CS6

3.4.2 Pengujian Unit

Setelah selesai proses perancangan dan pembuatan program, maka dilakukan pengujian pada setiap proyek. Tujuan pengujian adalah untuk mengetahui apakah program dapat berfungsi sebagaimana yang diharapkan.

A. Blackbox Testing

Blackbox testing digunakan untuk pengujian terhadap program yang dibuat yang fokus terhadap proses terhadap proses masukan dan keluaran program.

1. Pengujian Terhadap Form Judul

Tabel III.19Hasil pengujian Blockbox Testing Halaman Judul

Hasil Pengujian
Penguiian
1 chgujian
Sesuai

2. Pengujian Terhadap Form Menu Utama

Tabel III.20 Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Menu Utama

Input	Proses	Output	Hasil
			Pengujian
Tombol	{	Menu Materi	Sesuai
Materi	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay		
	(1, "Menu Materi");		
	}		
Tombol	{	Tampil Menu	Sesuai
Latihan	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Latihan	
	(1, "Menu Latihan");		
	}		
	,		

Tombol Ice Breaking	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Vidio"); }'	Tampil Ice Breaking	Sesuai
Tombol Petunjuk	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Tampil MenuPetunjuk	Sesuai
5	(1, "Petunjuk"); }	5	
Tombol	{	Tampil Keluar	Sesuai
Keluar	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	(Oke dan	
	(1, "Keluar");	Batal)	
	}		

3. Pengujian Terhadap Form Materi

Tabel III.21 Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Materi

Þ

Input	Proses	Output	Hasil
			Pengujian
Tombol		Tampil	Sesuai
Kepala	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Materi	
_	(1, "Kepala");	Kepala	
	ORMATI		
Tombol	{	Tampil	Sesuai
Hidung	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Materi	
	(1, "Hidung");	Hidung	
	}		
Tombol Alis	{	Tampil	Sesuai
	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Alis"); }	Materi Alis	
Tombol	{	Tampil	Sesuai
Mata	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Mata"); }	Materi Mata	

Tombol Tangan	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Tangan"); }	Tampil Materi Tangan	Sesuai
Tombol Mulut	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Mulut"); }	Tampil Materi Mulut	Sesuai
Tombol Telinga	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Telinga"); }	Tampil Materi Telinga	Sesuai
Tombol Kaki	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Kaki"); }	Tampil Materi Kaki	Sesuai
Tombol Keluar	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Keluar"); }	Tampil Keluar (Oke dan Batal)	Sesuai
Tombol Home	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Menu Utama"); }	Tampil Menu Utama	Sesuai

4. Pengujian Terhadap Form Latihan

Tabel III.22 Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Latihan

Input	Proses	Output	Hasil
			Pengujian
Tombol	{	Tampil	Sesuai
Latihan 1	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Latihan 1	
	(1, "Latihan 1");		
	}		
	,		
Tombol	{	Tampil	Sesuai
Latihan 2	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Latihan 2	
	(1, "Latihan 2");		
	}		

Tombol Keluar	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Keluar"); }	Tampil Keluar (Oke dan Batal)	Sesuai
Tombol <i>Home</i>	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Menu Utama"); }	Tampil Menu Utama	Sesuai

5. Pengujian Terhadap Form Latihan 1

Input	Proses	Output	Hasil
	SAP		Pengujian
Kotak		Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i1.text == " 6 "	Jawaban 1	
	benar_show.gotoAndStop(2);		
	salah_show.gotoAndStop(1);		
	else{		
	salah show goto AndStop(1);		
	satan_snow.gotoAndstop(2),		
Kotak		Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i2.text == "3"	Jawaban 2	
	benar_show.gotoAndStop(2);		
	<pre>salah_show.gotoAndStop(1);</pre>		
	UBIVERSIIA		
	else {		
	benar_show.gotoAndStop(1);		
	salan_snow.gotoAndStop(2);		
Kotak	{	Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i3.text == "5")	Jawaban 3	
	benar_show.gotoAndStop(2);		
	<pre>salah_show.gotoAndStop(1);</pre>		
	}		
	else{		
	benar_show.gotoAndStop(1);		
	salan_snow.gotoAndStop(2);		

Tabel III.23Hasil Pengujian Blackbox TestingHalaman Latihan 1

Kotak Jawaban	<pre>{ if (i4.text == "4" benar_show.gotoAndStop(2); salah_show.gotoAndStop(1); } else{ benar_show.gotoAndStop(1); salah_show.gotoAndStop(2); }</pre>	Tampil Jawaban 4	Sesuai
Kotak Jawaban	<pre>{ if (i5.text == "10" benar_show.gotoAndStop(2); salah_show.gotoAndStop(1); } else{ benar_show.gotoAndStop(1); salah_show.gotoAndStop(2); } }</pre>	Tampil Jawaban 5	Sesuai
Tombol Keluar	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Keluar"); }	Tampil Keluar (Oke dan Batal)	Sesuai
Tombol Back Latihan	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Menu Latihan"); }	Tampil Menu Latihan	Sesuai

6. Pengujian Terhadap Form Latihan 2

Tabel III.24Hasil Pengujian Blackbox TestingHalaman Latihan 2

Input	Proses	Output	Hasil
			Pengujian
Kotak	{	Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i1.text == "mulut"	Jawaban 1	
	<pre>benar_show.gotoAndStop(2);</pre>		
	<pre>salah_show.gotoAndStop(1);</pre>		
	}		
	else{		
	<pre>benar_show.gotoAndStop(1);</pre>		
	<pre>salah_show.gotoAndStop(2);</pre>		

Kotak	{	Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i2.text == "tangan"	Jawaban 2	
	benar show.gotoAndStop(2):		
	salah show.gotoAndStop(1);		
	else{		
	benar show.gotoAndStop(1);		
	salah show.gotoAndStop(2);		
Kotak	{	Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i3.text == "rambut"	Jawaban 3	
	benar_show.gotoAndStop(2);		
	salah_show.gotoAndStop(1);		
	}		
	else{		
	<pre>benar_show.gotoAndStop(1);</pre>		
	<pre>salah_show.gotoAndStop(2);</pre>		
	SAP		
Kotak	{	Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i4.text == "hidung"	Jawaban 4	
	benar_show.gotoAndStop(2);		
	salah_show.gotoAndStop(1);		
	else{		
	benar_show.gotoAndStop(1);	. ///	
	salah_show.gotoAndStop(2);	//	
Kotak		Tampil	Sesuai
Jawaban	if (i5.text == "kaki"	Jawaban 5	
	<pre>benar_show.gotoAndStop(2);</pre>		
	salah_show.gotoAndStop(1);		
	else{		
	benar_show.gotoAndStop(1);		
	salah_show.gotoAndStop(2);		
			~ .
Tombol		Tampil	Sesuai
Keluar	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Keluar (Oke	
	(1, "Keluar");	dan Batal)	
	}		
			a :
Tombol Back		Tampil	Sesuar
Latinan	Movie.Cip(this.root).gotoAndPlay	Nienu	
	(1, Menu Latinan ⁽¹⁾ ;	Latinan	
	}		
1			

7. Pengujian Terhadap Form Ice Breaking

BAB III.25	
Hasil Pengujian Blackbox Ice Breaking	,

Input Proses		Output	Hasil
			Pengujian
Tombol	{	Tampil	Sesuai
Keluar	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Keluar (Oke	
	(1, "Keluar");	dan Batal)	
	}		
Tombol Home	{	Tampil	Sesuai
	Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay	Menu Utama	
	(1, "Menu Utama");		
	}		
	CAN		
	JAP		

8. Pengujian Terhadap Form Petunjuk

BAB III.26 Ha<mark>sil Pengujian *Blackbox* Petunjuk</mark>

Input	Proses	Output	Hasil Pengujian
Tombol Keluar	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Keluar"); }	Tampil Keluar (Oke dan Batal)	Sesuai
Tombol Home	{ Movie.Clip(this.root).gotoAndPlay (1, "Menu Utama"); }	Tampil Menu Utama	Sesuai

9. Pengujian Terhadap Form Keluar

Input	Proses	Output	Hasil
			Pengujian
Tombol Oke	{	Keluar dari	Sesuai
	Fscommand	Program	
	("quit", "true")		
	}		
Tombol Batal	{	Kembali ke	Sesuai
	gotoAndStop(56);	Program	
	}	J	
	,		

Tabel III.27 Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Keluar

B. Penerimaan User Terhadap Animasi

Untuk mengetahui lebih lanjut penilaian dari user atau pengguna terhadap animasi yang telah dibuat, penulis melakukan pengujian dengan cara menyebar kuesioner kepada beberapa peserta didik

Tabel III.17 Pengujian Kuesioner

No	PERTANYAAN KUESIONER	٢	8
1.	Menurut adik-adik apakah aplikasi ini mudah digunakan ?		
2.	Apakah aplikasi ini dapat membantu adik-adik dalam mengenal anggota tubuh ?		
3.	Apakah adik-adik senang belajar dengan menggunakan media ini ?		
4.	Apakah media ini pembelajaran ini mengasyikan?		
5.	Menurut adik-adik apakah media ini mudah untuk dipahami		
6.	Apakah suara didalam aplikasi ini terdengar dengan jelas		

7.	Apakah dengan adanya media ini pembelajaran membosankan?	

Ket : Beri Emoticon Smile dan Sad pada jawaban yang dipilih

Penyebaran kuesioner ini kepada peserta didik didampingi dan di pandu oleh kelas supaya memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner.



	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
Smile	10	9	10	10	10
Sad		1			

