

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem Yang Berjalan Saat ini

Tahapan analisis sistem meliputi analisis PIECES pada sistem yang ada saat ini, kemudian membuat analisis sistem yang diusulkan.

3.1.1 Analisis PIECES

Analisis PIECES yang dilakukan pada penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 5 Surakarta saat ini adalah :

1) Analisis Kinerja (*performance*)

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui kemampuan sistem untuk menangani masalah yang menjadi tanggung jawab sistem dengan mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa sistem pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan mempunyai *respon time* yang besar namun menghasilkan *throughput* yang kecil. Penyampaian materi pelajaran dengan cara konvensional yaitu dengan menggunakan buku pelajaran, modul, LKS, gambar atau media peraga lainnya tidak mencapai hasil yang memuaskan. Bagi siswa memberikan dampak pada pemahaman materi yang tidak maksimal, siswa kurang memperhatikan saat guru menyampaikan materi. Sedangkan bagi guru dampak yang terlihat adalah selain membutuhkan waktu dalam penyiapan dan penyampaian materi, kinerja guru menjadi kurang berkembang karena hanya materi yang disampaikan hanya didasarkan pada buku yang digunakan saja.

2) Analisis Informasi (*information*)

Analisis informasi bertujuan untuk mengetahui kualitas informasi yang dapat disampaikan dan diterima oleh pengguna sistem. Kemampuan aplikasi multimedia dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat dapat dievaluasi untuk menangani masalah dan peluang untuk mengatasi masalah tersebut.

Dari hasil observasi diperoleh data bahwa sistem penyampaian materi secara konvensional yang selama ini diterapkan kurang informatif. Materi

yang diterima anak didik terbatas pada buku dan gambar. Misalnya pada materi presentasi video, walaupun telah dilakukan praktik pembuatan dan editing video namun tetap saja siswa masih kurang dapat memahami tentang prosesnya.

3) Analisis Ekonomi (economics)

Sistem yang dipakai selama ini mengalami pembengkakan biaya karena guru harus menyiapkan media peraga setiap kali pembelajaran, dan siswa pun harus membeli LKS untuk menunjang buku paket yang disediakan disekolah.

4) Analisis Pengendalian (*control*)

Sistem pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan menimbulkan perbedaan kualitas pembelajaran yang diterima anak didik meskipun materi yang disampaikan dan kurikulum yang dipakai sama. Hal ini dikarenakan kualitas pembelajaran yang diterima anak didik sangat bergantung pada cara dan metode penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar yang menyampaikan.

Bila guru menyampaikan materi dengan mengacu pada satu buah buku saja maka materi yang diterima siswa juga terbatas pada isi materi yang terkandung dalam buku tersebut, padahal tiap guru mempunyai penilaian tersendiri dalam memilih buku pendukung yang akan digunakan dalam penyampaian materi. Sehingga tidak ada standarisasi kualitas terhadap materi pembelajaran meskipun materi yang disampaikan sama.

5) Analisis Efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi berbeda dengan ekonomi, ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya itu digunakan agar tidak mengalami pemborosan.

Sistem pembelajaran yang selama ini diterapkan tidak efisien karena untuk menyampaikan satu materi yang sama perlu dilakukan secara berulang-ulang dari awal materi namun materi yang diterima dan dipahami anak didik sangatlah sedikit dan terbatas. Hal ini dikarenakan sistem konvensional sangat bergantung pada buku dan cara guru menyampaikan materi, bagi siswa yang kurang aktif dan tidak gemar membaca akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga menyebabkan pemborosan waktu.

6) Analisis Pelayanan (*service*)

Sistem pembelajaran yang selama ini diterapkan masih belum dapat memberikan pelayanan yang baik dalam proses belajar mengajar karena guru menggunakan alat peraga dan buku pendukung yang memiliki keterbatasan dalam penyajiannya sehingga untuk menyampaikan materi membutuhkan waktu yang lama, baik dalam persiapan maupun pemahaman para siswa, misalnya untuk menjelaskan satu materi tertentu dilakukan lebih dari 1 pertemuan

Penggunaan media pembelajaran yang baru akan membantu guru sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi karena guru dapat langsung membuka dan menjalankan file aplikasi yang telah ada sehingga menghemat waktu. Selain itu apabila ada materi yang membutuhkan contoh nyata maka dengan gambar atau video yang terdapat pada media pembelajaran berbasis multimedia dapat terwakili sehingga tidak diperlukan pertemuan yang berulang-ulang untuk menjelaskan materi tersebut dan siswa tidak perlu membayangkan apa yang dimaksudkan oleh guru.

3.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka diusulkanlah sebuah media pembelajaran berbasis Multimedia, guna meningkatkan efektivitas dan keberhasilan dalam belajar Simulasi Digital khususnya pada materi Visualisasi konsep dan buku digital.

Sistem yang diusulkan akan dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dengan tampilan beberapa menu diantaranya Pendahuluan, Kompetensi Dasar, Materi, Evaluasi, Profil, dan Keluar

Usulan beberapa proses yang dibutuhkan dalam media pembelajaran Simulasi Digital dengan materi Visualisasi konsep dan Buku Digital, antara lain:

a. Data Menu Utama

Bagian menu utama merupakan bagian yang menampilkan semua menu yang ada dalam aplikasi yang berisi informasi tentang materi yang akan disampaikan oleh guru.

b. Data Pendahuluan

Bagian ini berisi tentang pengantar dan gambaran dari materi yang akan disampaikan sebelum masuk ke materi yang sebenarnya

c. Data Kompetensi Dasar

Bagian ini berisi tentang Kompetensi dasar dari materi yang akan disampaikan yang didalamnya memuat juga tujuan pembelajaran dari setiap Kompetensi Dasar.

d. Data Materi

Bagian ini memuat tentang materi yang akan disampaikan. Guru dapat memilih 2 materi yang disediakan yaitu Visualisasi Konsep atau Buku Digital

e. Data Evaluasi

Bagian ini berisi tentang jenis evaluasi yang disediakan oleh aplikasi. Guru dapat memilih untuk menerangkan cara mengakses menu evaluasi dan memilih jenis evaluasi yang ada yaitu soal teori atau soal praktek. Pada bagian soal teori juga dilengkapi dengan skor akhir setelah selesai mengerjakan.

f. Data Profil

Bagian ini berisi tentang identitas pembuat aplikasi

Media pembelajaran untuk mata pelajaran Simulasi Digital ini memiliki beberapa *form*. Masing-masing *form*, terdapat tombol-tombol yang berbeda-beda.

a. *Form* halaman intro, terdapat tombol masuk yang digunakan untuk masuk ke menu utama

b. *Form* Menu utama, terdapat tombol setiap menu yang ada dalam aplikasi yaitu :

1. Tombol Pendahuluan, digunakan untuk mengakses halaman Pendahuluan
2. Tombol KD, digunakan untuk mengakses halaman KD
3. Tombol Materi, digunakan untuk mengakses halaman materi
4. Tombol Evaluasi, digunakan untuk mengakses halaman evaluasi
5. Tombol profil, digunakan untuk mengakses halaman profil
6. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari aplikasi

- c. *Form* Pendahuluan, pada halaman pendahuluan tombol yang digunakan hanya satu yaitu tombol home untuk kembali ke menu utama
- d. *Form* KD, pada halaman KD tombol yang digunakan ada dua yaitu tombol untuk memilih KD Visualisasi Konsep atau KD Buku Digital
- e. *Form* Materi, pada halaman Materi tombol yang digunakan ada dua yaitu tombol untuk memilih materi Visualisasi Konsep atau Materi Buku Digital
- f. *Form* Evaluasi, pada halaman Evaluasi tombol yang digunakan ada 2 yaitu tombol untuk memilih jenis evaluasi yaitu soal teori atau soal praktek . Pada jenis soal teori terdapat tombol mulai untuk masuk dan mulai mengerjakan soal.
- g. *Form* Profil, pada halaman Profil tombol yang digunakan hanya satu yaitu tombol home untuk kembali ke menu utama

Selain itu analisis sistem yang diusulkan memuat beberapa pertimbangan sehingga diperlukan adanya sistem media pembelajaran yang baru diantaranya :

1) Faktor Teknis

Sistem media pembelajaran yang baru dapat diterapkan karena sistem ini mudah diaplikasikan, tidak membutuhkan keahlian khusus untuk dapat mengoperasikan aplikasi ini.

2) Faktor Ekonomi

Penggunaan sistem yang baru ini dapat menekan biaya operasional baik guru maupun siswa. Pihak sekolah juga akan mendapat nilai tambah dari bidang kemajuan Teknologi Informasi sehingga akan mendongkrak nilai promosi secara otomatis

3) Faktor Operasi

Kondisi sosial dan ekonomi yang ada saat ini sangat mendukung untuk diterapkan sistem baru ini karena penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran sudah bukan menjadi barang langka lagi. Aplikasi multimedia ini tidak akan mengganggu sistem lain yang sudah ada.

4) Faktor Waktu

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini akan dapat bertahan lama dan tidak kadaluarsa.

5) Faktor Strategi

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia akan merubah sistem belajar mengajar konvensional dan strategi promosi yang selama ini diterapkan. Proses belajar mengajar dapat dilakukan secara mandiri oleh anak didik. Sistem interaksi yang diterapkan oleh aplikasi ini akan mengajak pengguna untuk lebih aktif dalam proses penyampaian materi.

3.3 Analisa Kebutuhan Sistem

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

- 1) Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi
- 2) Guru akan lebih mampu mengembangkan kemampuannya karena dengan media pembelajaran multimedia guru harus mampu mengoperasikannya.
- 3) Siswa dapat lebih tertarik untuk mendengarkan dan memahami materi karena penyajian materi dibuat semenarik mungkin
- 4) User dapat melakukan proses pembelajaran sendiri tanpa harus terikat ruang dan waktu, artinya kapan pun peserta mau belajar kembali sendiri atau dengan orang lain dia hanya membutuhkan Laptop atau PC untuk menjalankan aplikasi ini.

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

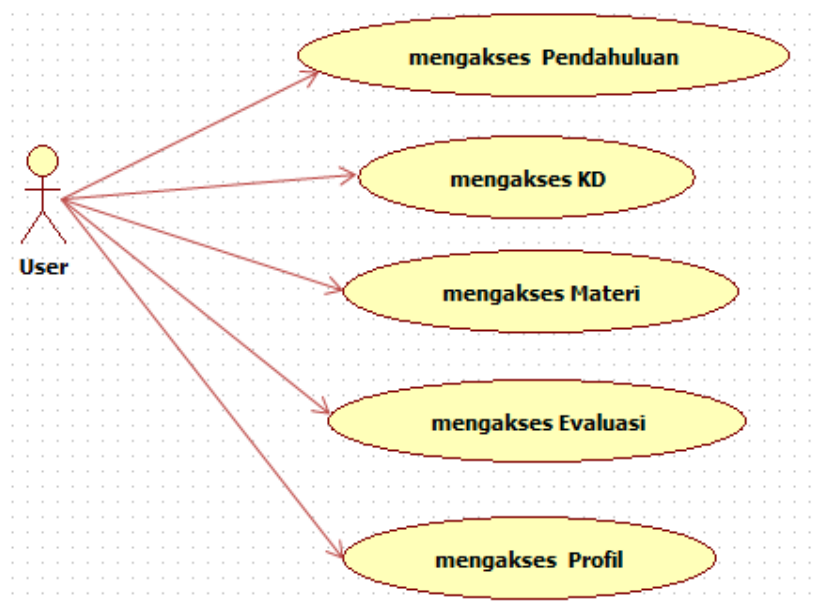
- 1) Kebutuhan Hardware
 - a) Processor minimal 200 MHz atau lebih dari 600 MHz
 - b) Harddisk minimal 1 GB
 - c) Monitor
 - d) Mouse
 - e) Speaker
- 2) Kebutuhan Software
 - a) Adobe Flash CS3
 - b) CorrelDraw X4

3.4 Desain Sistem

Desain sistem dibuat dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

3.4.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan dokumentasi yang berisi gambaran sistem dari perspektif user. *Use case diagram* berfungsi untuk menggambarkan fasilitas yang disediakan sistem untuk user. *Use case diagram* pada penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia digambarkan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

Berdasarkan *use case diagram* pada Gambar 3.1 dapat dijelaskan secara singkat masing-masing fungsi dari *use case* sebagai berikut :

1. *Use Case* Pendahuluan, *use case* berupa tampilan pendahuluan dan penjelasannya
2. *Use case* Kompetensi Dasar, *use case* berupa tampilan kompetensi dasar dan penjelasannya
3. *Use case* Materi , *use case* berupa tampilan materi tentang visualisasi konsep dan buku digital
4. *Use Case* Evaluasi, *use case* yang berisi soal-soal latihan yang terdiri dari soal teori dan soal praktek.
5. *Use case* Profil, *use case* berupa tampilan profil dan penjelasannya

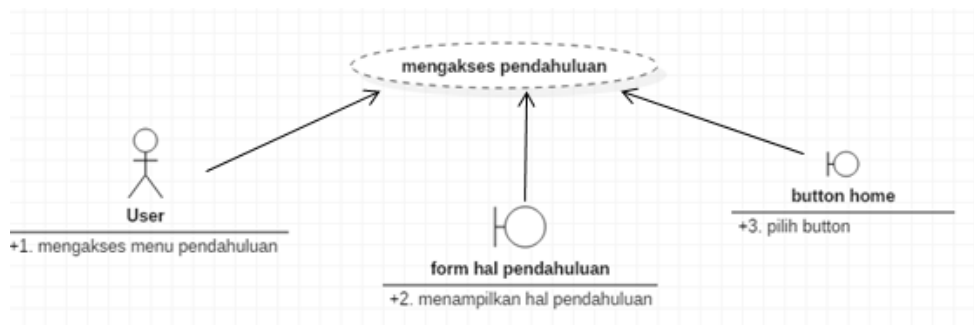
3.4.2 Use Case Realization

Use case realization diagram digunakan untuk menggambarkan aliran peristiwa-peristiwa yang terjadi pada suatu aplikasi. *Use case realization*

menggambarkan bagaimana realisasi dari setiap *use case* yang ada pada *use case* model. *Use case realization* diagram pada media pembelajaran Simulasi Digital dengan materi Visualisasi konsep dan buku digital dapat dilihat pada Gambar 3.2 – 3.7

a. *Use case Realization* Mengakses Pendahuluan

Use Case Realization Mengakses Pendahuluan dapat dilihat pada Gambar 3.2

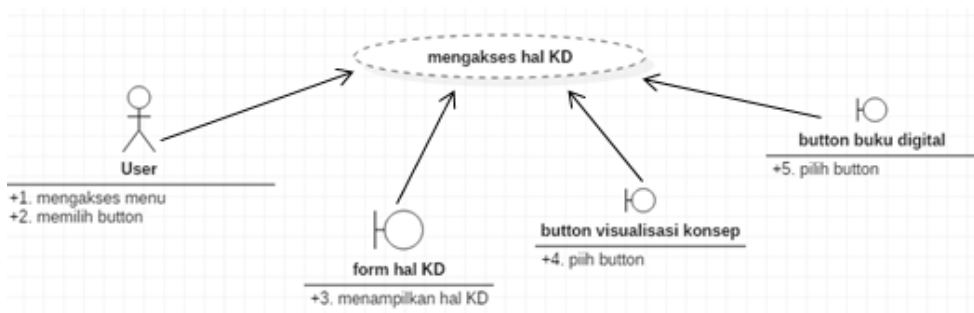


Gambar 3.2. *Use Case Realization* Mengakses Pendahuluan

Berdasarkan Gambar 3.2. *Use Case Realization* Mengakses Pendahuluan di atas, dapat dilihat bahwa Aktor yang dalam hal ini diberi nama *User* mengakses halaman Pendahuluan akan berhadapan dengan *form* halaman Pendahuluan yang didalamnya terdapat tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama.

b. *Use case Realization* Mengakses KD

Use Case Realization Mengakses KD dapat dilihat pada Gambar 3.3



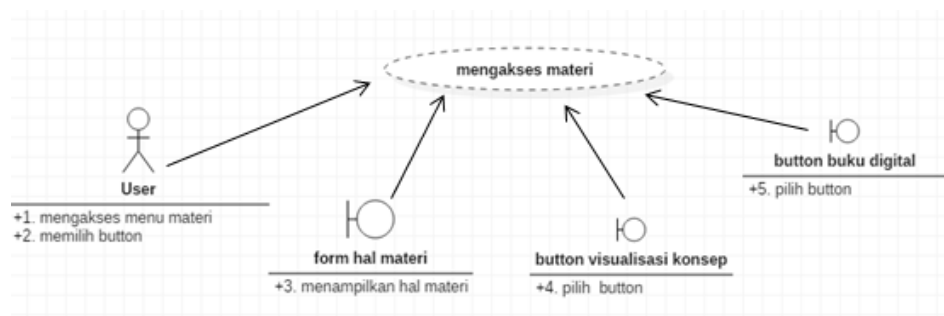
Gambar 3.3. *Use Case Realization* Mengakses KD

Berdasarkan Gambar 3.3. *Use Case Realization* Mengakses KD di atas, dapat dilihat bahwa Aktor yang dalam hal ini diberi nama *User* mengakses halaman KD akan berhadapan dengan *form* halaman KD yang didalamnya

terdapat *button* Visualisasi Konsep dan *button* Buku Digital. *User* dapat memilih buton KD sesuai dengan yang diinginkan.

c. *Use Case Realization* Mengakses Materi

Use Case Realization Mengakses Materi dapat dilihat pada Gambar 3.4

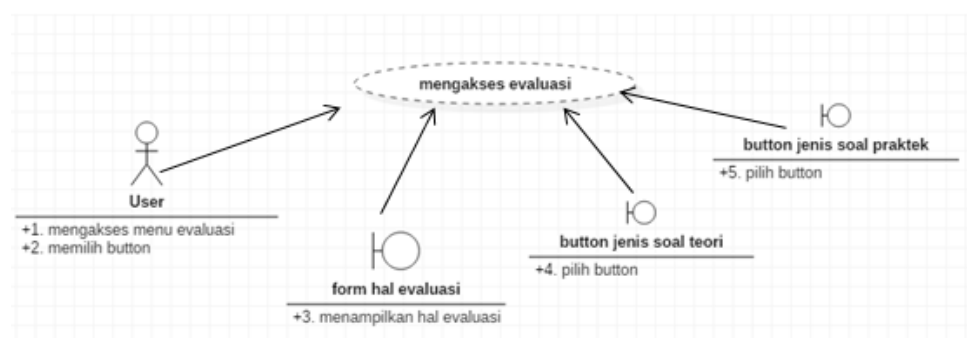


Gambar 3.4. *Use Case Realization* Mengakses Materi

Berdasarkan Gambar 3.4. *Use Case Realization* Mengakses Materi di atas, dapat dilihat bahwa Aktor yang dalam hal ini diberi nama *User* mengakses halaman Materi akan berhadapan dengan *form* halaman Materi yang didalamnya terdapat *button* Visualisasi Konsep dan *button* Buku Digital. *User* dapat memilih button materi sesuai dengan yang diinginkan.

d. *Use Case Realization* Evaluasi

Use Case Realization Mengakses Evaluasi dapat dilihat pada Gambar 3.5

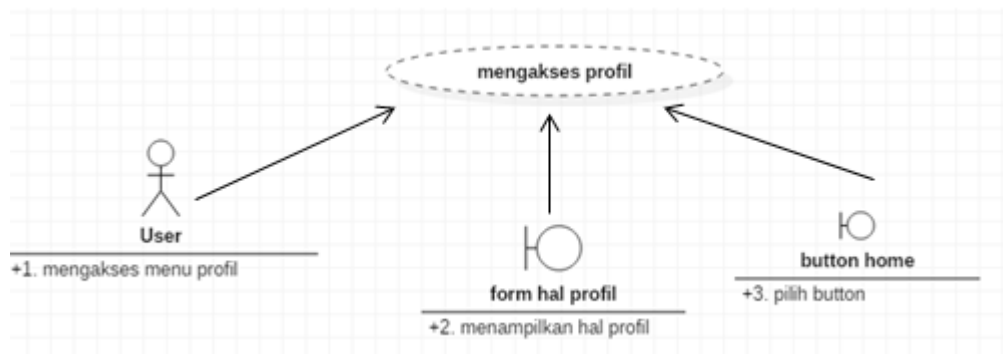


Gambar 3.5. *Use Case Realization* Mengakses Evaluasi

Berdasarkan Gambar 3.5. *Use Case Realization* Mengakses Evaluasi di atas, dapat disimpulkan bahwa Aktor yang dalam hal ini diberi nama *User* mengakses halaman Evaluasi akan berhadapan dengan *form* halaman Evaluasi yang didalamnya terdapat *button* Jenis soal Teori dan *Button* Jenis Soal Praktek.

e. *Use Case Realization* Profil

Use Case Realization Mengakses Profil dapat dilihat pada Gambar 3.6



Gambar 3.6. *Use Case Realization* Mengakses Menu Profil

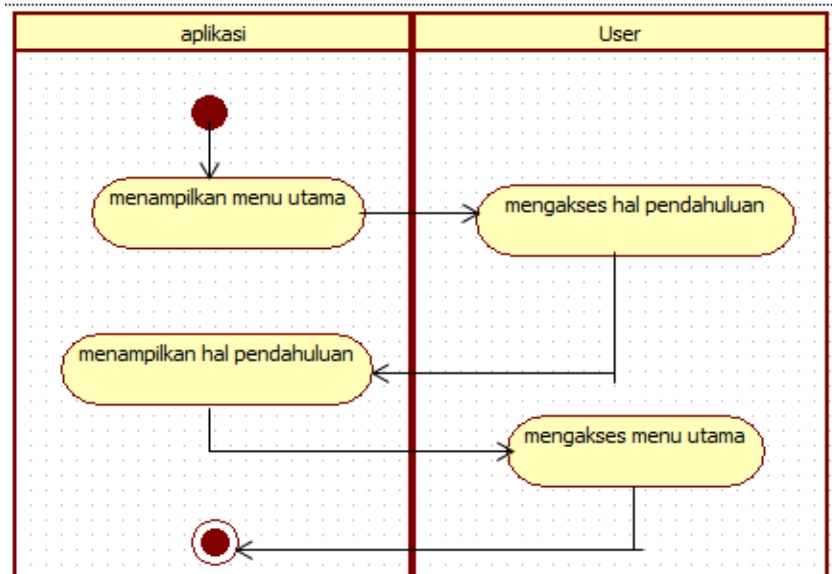
Berdasarkan Gambar 3.6. *Use Case Realization* Mengakses Menu Profil di atas, dapat disimpulkan bahwa Aktor yang dalam hal ini diberi nama User mengakses halaman Profil akan berhadapan dengan *form* halaman Profil yang didalamnya terdapat tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama.

3.4.3 *Activity* Diagram

Activity Diagram menjelaskan proses *user* masuk ke menu utama, kemudian aplikasi akan menampilkan menu utama dari aplikasi. Menu utama aplikasi akan menampilkan beberapa pilihan menu yang terdapat dalam aplikasi yaitu Pendahuluan, Kompetensi Dasar, Materi, Evaluasi, Profil dan Keluar. *User* dapat memilih menu sesuai dengan keinginan dan berinteraksi dengan halaman menu yang dipilih. Ada tombol keluar jika *user* ingin keluar dari tampilan aplikasi.

a. *Activity* Diagram Mengakses Menu Pendahuluan

Activity Diagram Mengakses Menu Pendahuluan dapat dilihat pada Gambar 3.7

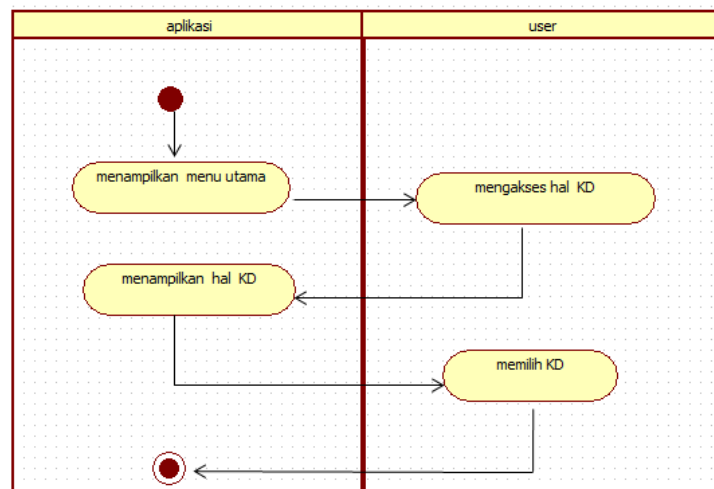


Gambar 3.7 Activity Diagram Mengakses Menu Pendahuluan

Berdasarkan gambar *activity* diagram mengakses menu Pendahuluan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) *Initial node*, objek yang diawali
 - 2) 4 *action*, yaitu menampilkan menu utama, mengakses hal Pendahuluan, menampilkan hal Pendahuluan, kembali ke Menu Utama
 - 3) *Final node*, objek yang diakhiri
- b. *Activity* Diagram Mengakses Menu Kompetensi Dasar

Activity diagram mengakses menu Kompetensi Dasar dapat dilihat pada Gambar 3.8

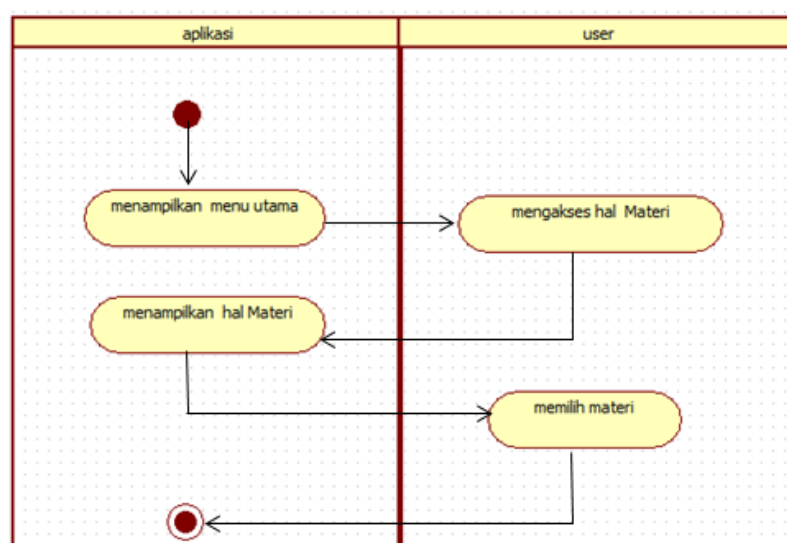


Gambar 3.8 Activity Diagram Mengakses Menu Kompetensi Dasar

Berdasarkan gambar *activity* diagram mengakses menu Kompetensi Dasar di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1). *Initial node*, objek yang diawali
 - 2). 4 *action*, yaitu menampilkan Menu Utama, mengakses hal KD, menampilkan hal KD, memilih KD
 - 3). *Final node*, objek yang diakhiri
- c. *Activity Diagram Mengakses Menu Materi*

Activity diagram pada materi dapat dilihat pada Gambar 3.9

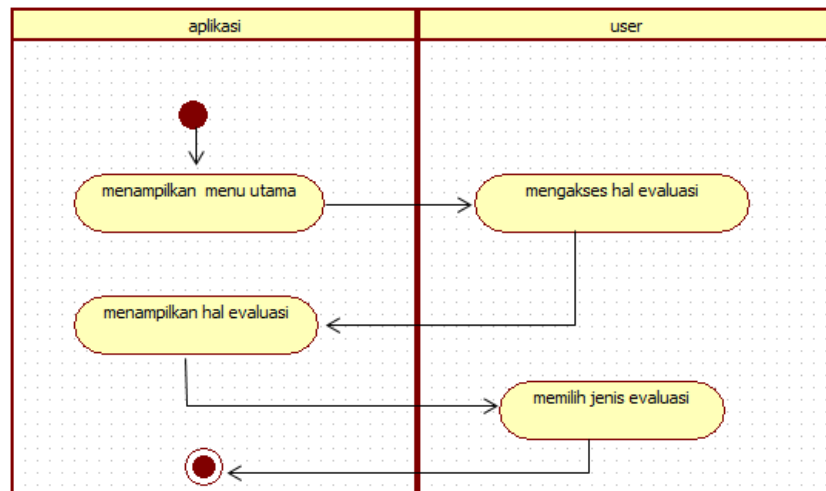


Gambar 3.9 *Activity* Diagram Mengakses Menu Materi

Berdasarkan gambar *activity* diagram mengakses menu Materi di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1). *Initial node*, objek yang diawali
 - 2). 4 *action*, yaitu menampilkan Menu Utama, mengakses hal materi, menampilkan hal Materi, memilih Materi
 - 3). *Final node*, objek yang diakhiri
- d. *Activity Diagram Mengakses Menu Evaluasi*

Activity diagram Mengakses Menu Evaluasi dapat dilihat pada Gambar 3.10



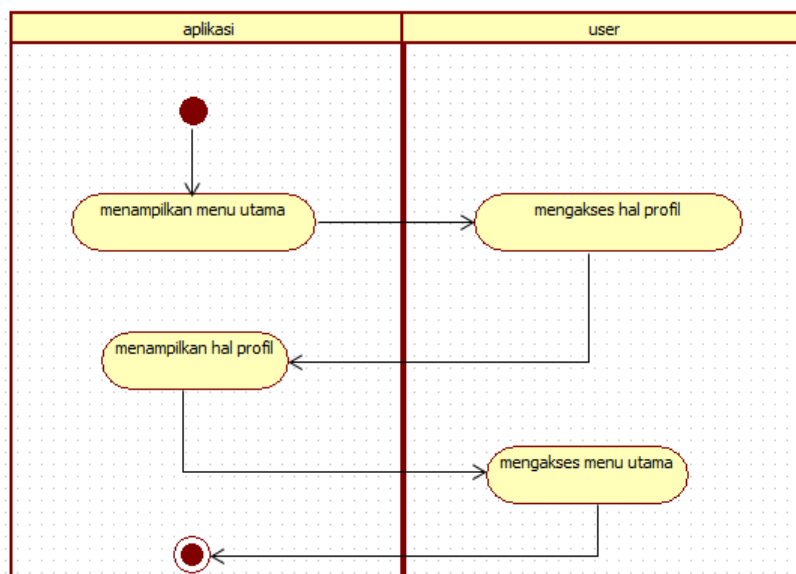
Gambar 3.10 Activity Diagram Mengakses Menu Evaluasi

Berdasarkan gambar *activity* diagram mengakses Menu Evaluasi di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1). *Initial node*, objek yang diawali
- 2). 5 *action*, yaitu menampilkan Menu Utama, mengakses hal Evaluasi, menampilkan hal Evaluasi, memilih Jenis Evaluasi
- 3). *Final node*, objek yang diakhiri

e. Activity Diagram Mengakses Menu Profil

Activity diagram mengakses menu Profil dapat dilihat pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Activity Diagram Mengakses Menu Profil

Berdasarkan gambar *activity* diagram mengakses menu Profil di atas, dapat disimpulkan bahwa:

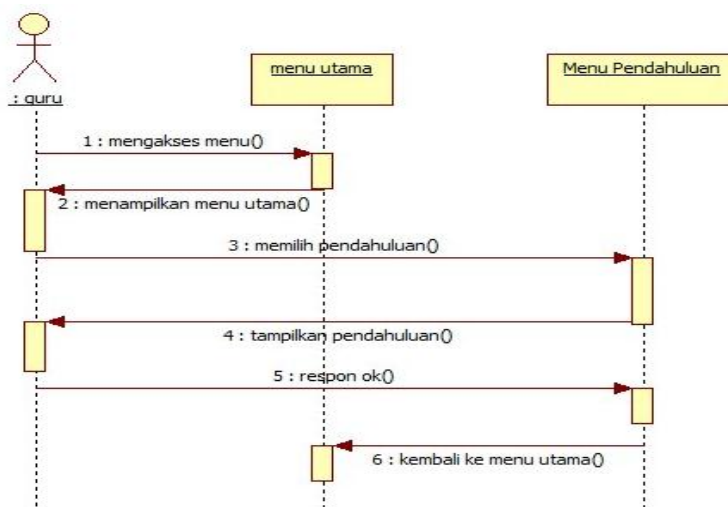
- 1). *Initial node*, objek yang diawali
- 2). 4 *action*, yaitu menampilkan Menu Utama, mengakses hal Profil, menampilkan hal profil, mengakses Menu Utama
- 3). *Final node*, objek yang diakhiri

3.4.4 *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan bagaimana alur di dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran ini . Aplikasi media pembelajaran Simulasi Digital meliputi beberapa *sequence* antara lain :

1. *Sequence Diagram* Mengakses Menu Pendahuluan

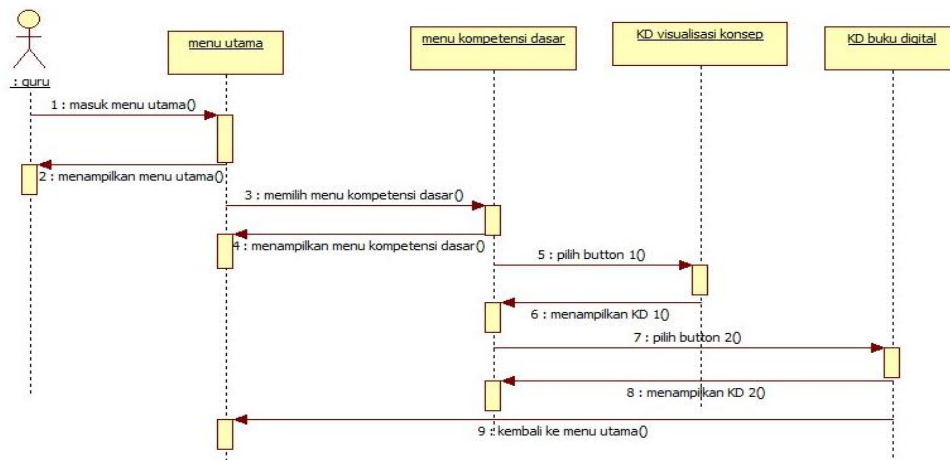
Sequence diagram pendahuluan menjelaskan tentang alur mengakses menu pendahuluan. *Sequence* diagram dapat dilihat pada Gambar 3.12



Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Mengakses Menu Pendahuluan

2. *Sequence Diagram* Mengakses Menu Kompetensi Dasar

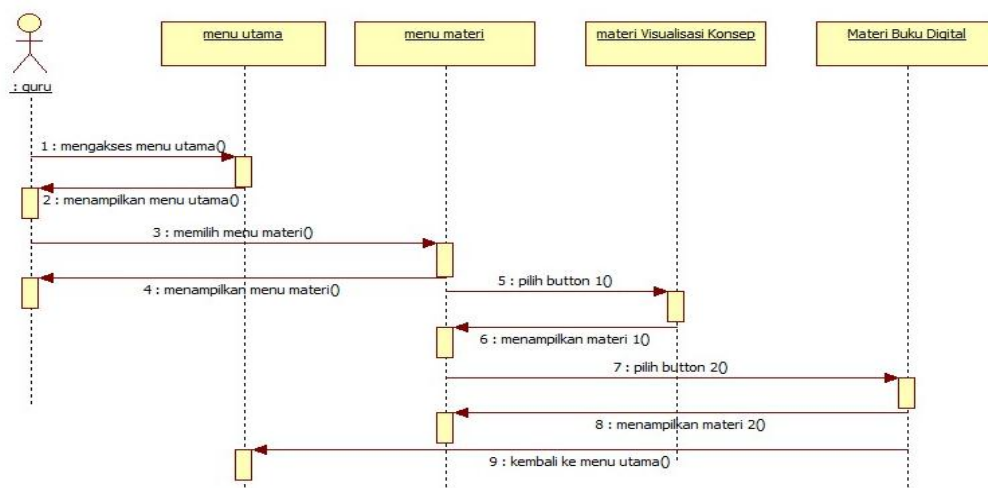
Sequence diagram mengakses menu Kompetensi Dasar menjelaskan tentang bagaimana *user* mengakses menu kompetensi dasar. *Sequence* diagram mengakses menu Kompetensi Dasar dapat dilihat pada Gambar 3.13



Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Mengakses Menu Kompetensi Dasar

3. *Sequence Diagram* Mengakses Menu Materi

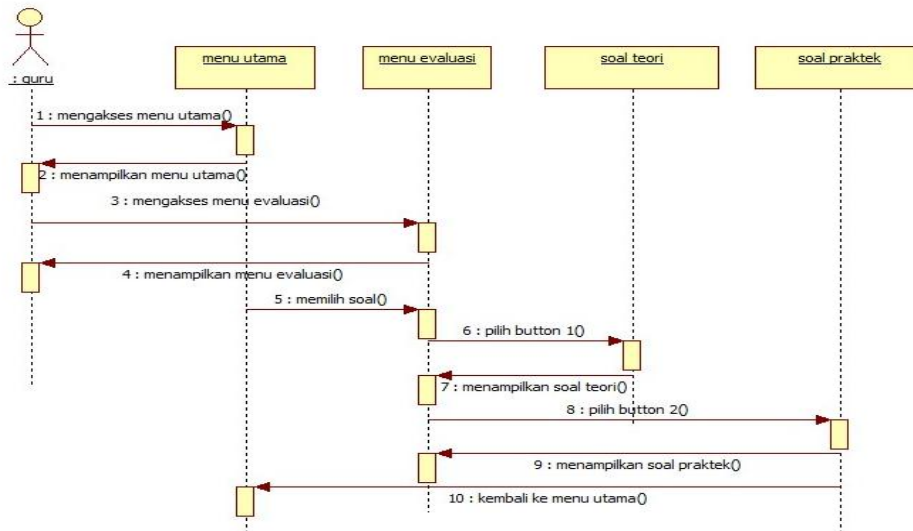
Sequence diagram materi menjelaskan tentang alur *user* dalam membuka materi-materi yang ada dalam aplikasi, namun *user* hanya dapat membaca dan mempelajari materi saja dan tidak dapat menambah materi apapun pada media pembelajaran ini. *Sequence diagram* materi dapat dilihat pada Gambar 3.14



Gambar 3.14 *Sequence diagram* Mengakses Menu Materi

4. *Sequence Diagram* Mengakses Menu Evaluasi

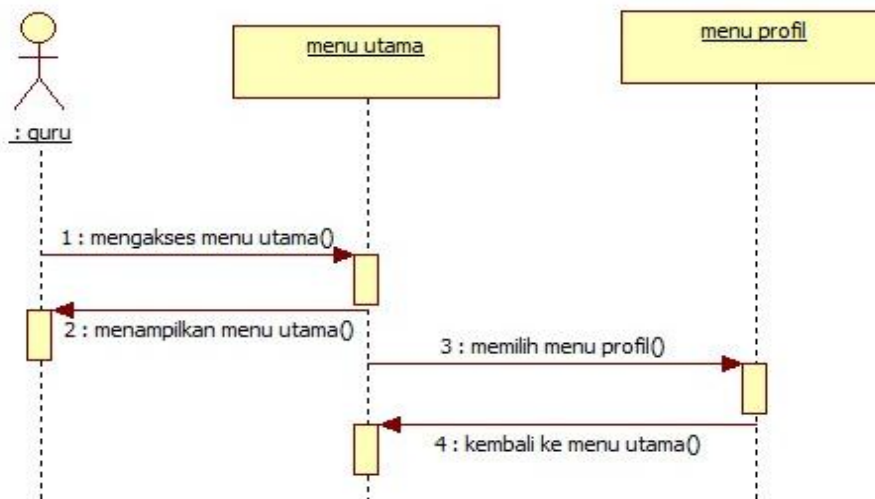
Sequence diagram mengakses menu Evaluasi menjelaskan tentang alur *user* mengakses halaman evaluasi yang ada dalam aplikasi baik teori maupun praktek. *Sequence diagram* evaluasi dapat dilihat pada Gambar 3.15



Gambar 3.15 *Sequence* diagram Mengakses Menu Evaluasi

5. *Sequence* Diagram Mengakses Menu Profil

Sequence diagram mengakses menu Profil menjelaskan tentang bagaimana *user* mengakses menu profil. *Sequence* diagram mengakses menu Profil dapat dilihat pada Gambar 3.16

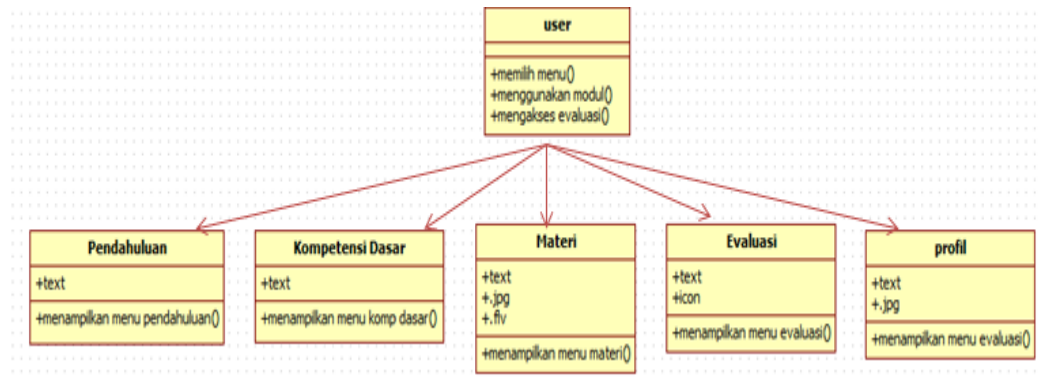


Gambar 3.16 *Sequence* diagram Mengakses Menu Profil

3.4.5 *Class* Diagram

Class diagram mendeskripsikan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class* diagram media

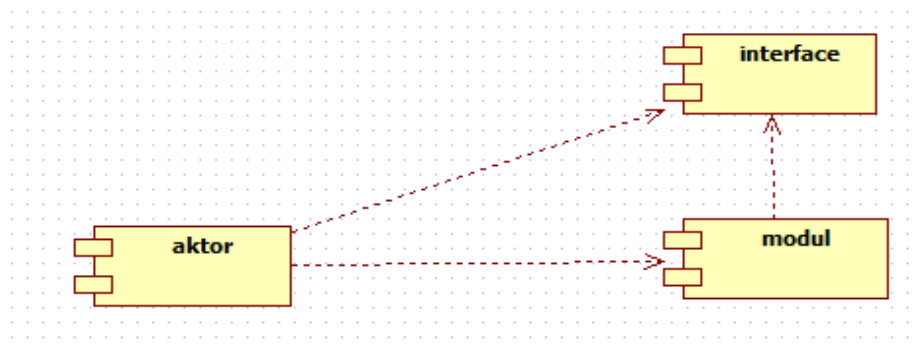
pembelajaran berbasis multimedia simulasi digital dapat digambarkan pada Gambar 3.17



Gambar 3.17 Class Diagram

3.4.6 Component diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak termasuk ketergantungan satu dengan yang lainnya. Dapat juga berupa *interface* yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Component diagram terlihat pada gambar 3.18

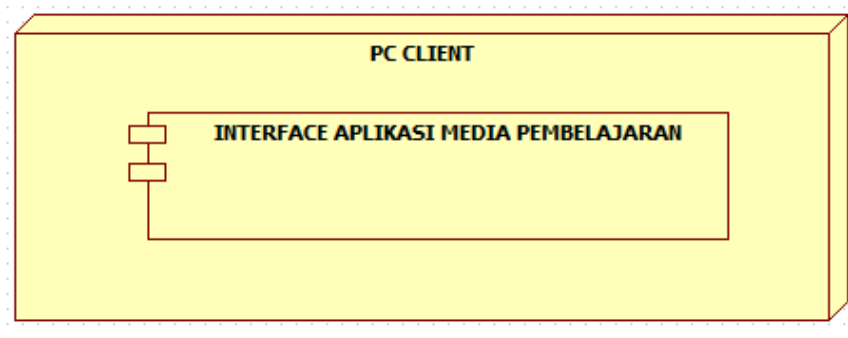


Gambar 3.18 Component Diagram

3.4.7 Deployment diagram

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen *deployment* dalam infrastruktur sistem, dimana komponen terletak (pada mesin, *server*, atau *piranti* keras), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah *node* adalah *server*, *workstation* atau *piranti* keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen

dalam lingkungan sebenarnya. *Deployment* diagram dapat dilihat pada Gambar 3.19



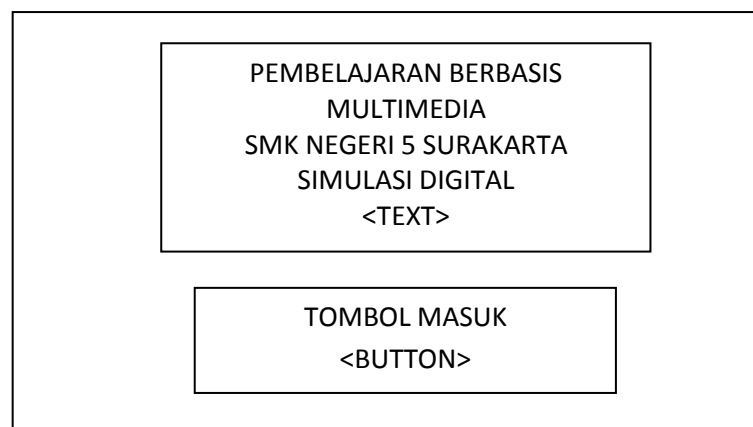
Gambar 3.19 *Deployment* diagram

3.4.8 Desain Tampilan

Desain tampilan merupakan rancangan antarmuka yang akan digunakan sebagai perantara *user* dengan perangkat lunak yang dibuat. Desain antar muka dari media pembelajaran Simulasi Digital adalah sebagai berikut :

1. Tampilan halaman utama

Tampilan halaman utama merupakan tampilan yang pertama kali keluar saat aplikasi dijalankan. Tampilan ini berisi tentang judul dari media pembelajaran. Desain halaman utama dapat digambarkan pada Gambar 3.20



Gambar 3.20 Desain Tampilan Halaman Utama

2. Desain Tampilan Halaman Menu Utama

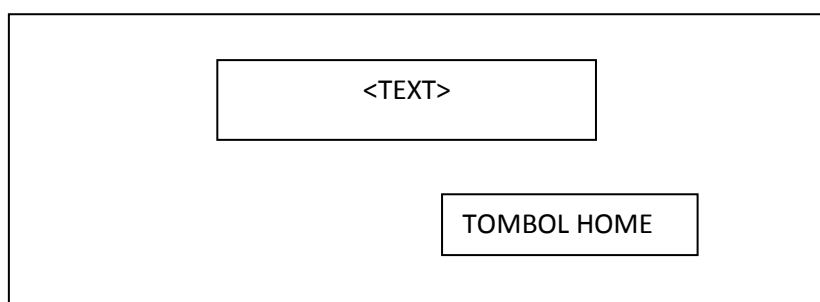
Menu Utama merupakan tampilan utama dari keseluruhan menu-menu yang dibutuhkan dalam aplikasi. Desain tampilan menu utama digambarkan pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Desain Tampilan Halaman Menu Utama

3. Desain Tampilan Halaman Pendahuluan

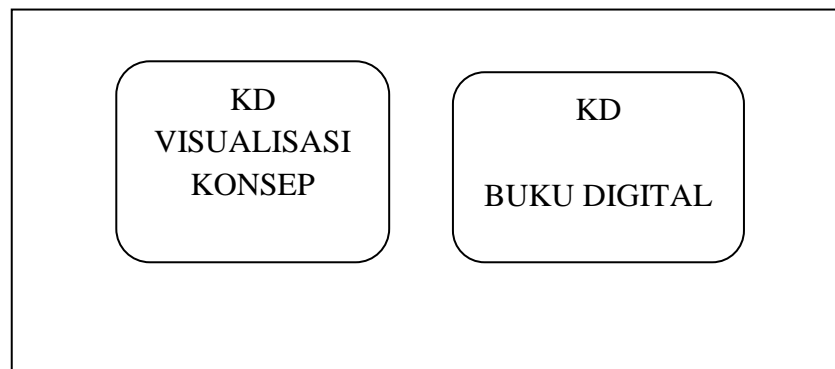
Halaman Pendahuluan merupakan halaman yang berisi materi pengantar sebelum masuk ke halaman materi dan menu yang lainnya. Desain tampilan halaman pendahuluan digambarkan pada Gambar 3.22



Gambar 3.22 Desain Tampilan Halaman Pendahuluan

4. Desain Tampilan Halaman Kompetensi Dasar

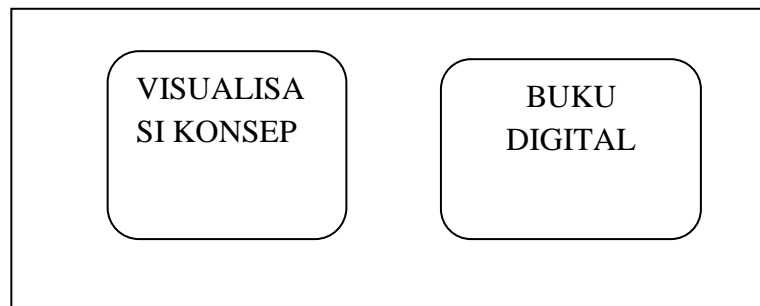
Halaman Kompetensi Dasar berisi tentang Kompetensi Dasar dari materi yang akan disampaikan. Halaman ini terdiri dari 2 tombol utama yaitu tombol KD Visualisasi Konsep dan Tombol KD Buku Digital. Guru dapat menekan tombol tersebut untuk menuju pada halaman selanjutnya untuk mengetahui isi dari kompetensi dasar yang ada. Jika ingin keluar dari KD yang telah dibuka guru hanya tinggal menekan tombol back. Desain tampilan halaman kompetensi dasar digambarkan pada Gambar 3.23



Gambar 3.23 Desain Tampilan Halaman Kompetensi Dasar

5. Desain Tampilan Halaman Materi

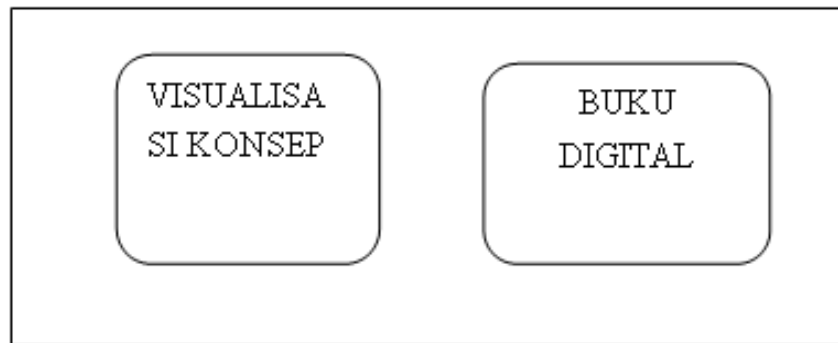
Halaman Kompetensi Dasar berisi tentang materi yang akan disampaikan. Halaman ini terdiri dari 2 tombol utama yaitu tombol materi Visualisasi Konsep dan Tombol materi Buku Digital. Guru dapat menekan tombol tersebut untuk menuju pada halaman selanjutnya untuk mengetahui isi dari materi yang ada. Jika ingin keluar dari materi yang telah dibuka guru hanya tinggal menekan tombol back. Desain tampilan halaman materi digambarkan pada Gambar 3.24



Gambar 3.24 Desain Tampilan Halaman Materi

6. Desain Tampilan Halaman Evaluasi

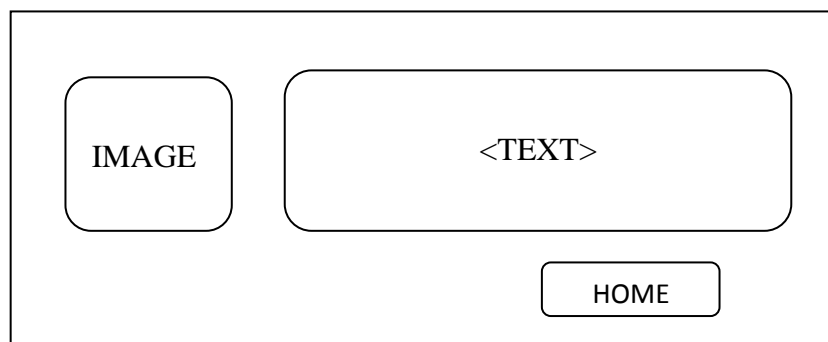
Halaman Evaluasi berisi tentang evaluasi yang disediakan oleh aplikasi. Halaman ini terdiri dari 2 tombol utama yaitu tombol evaluasi Visualisasi Konsep dan Tombol evaluasi Buku Digital. Guru dapat menekan tombol tersebut untuk menuju pada halaman selanjutnya yang berisi jenis evaluasi yaitu soal teori dan soal praktek. Desain tampilan halaman Evaluasi digambarkan pada Gambar 3.25



Gambar 3.25 Desain Tampilan Halaman Evaluasi

7. Desain Tampilan Halaman Profil

Halaman profil berisi tentang identitas pembuat dari media pembelajaran tersebut. Desain tampilan halaman profil digambarkan pada Gambar 3.26



Gambar 3.26 Desain Tampilan Halaman Profil