BAB IV

TEKNIK PEMROGRAMAN

4.1. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi dilakukan dengan cara menganalisis sistem yang ada. Saat ini pengenalan binatang yang diterapkan pada umumnya adalah masih bersifat manual seperti dalam bentuk buku-buku sehingga menyulitkan pemakai dalam mendapatkan informasi karena harus mencari dan menelusuri data yang diinginkan.

Secara keseluruhan, inti permasalahannya adalah sistem yang digunakan selama ini tidak efisien sehingga untuk mengatasi hal ini perlu dibuat sebuah aplikasi mengenai dunia binatang yang berbasis komputer.

4.2. Persyaratan Aplikasi

Perancangan aplikasi pengenalan binatang ini diharapkan bisa memenuhi persyaratan-persyaratan itu antara lain adalah :

- Mampu menyimpan data dalam jumlah yang cukup besar.
- Mudah dalam pengoperasian.
- Keamanan data terjamin.

4.3. Flowchart

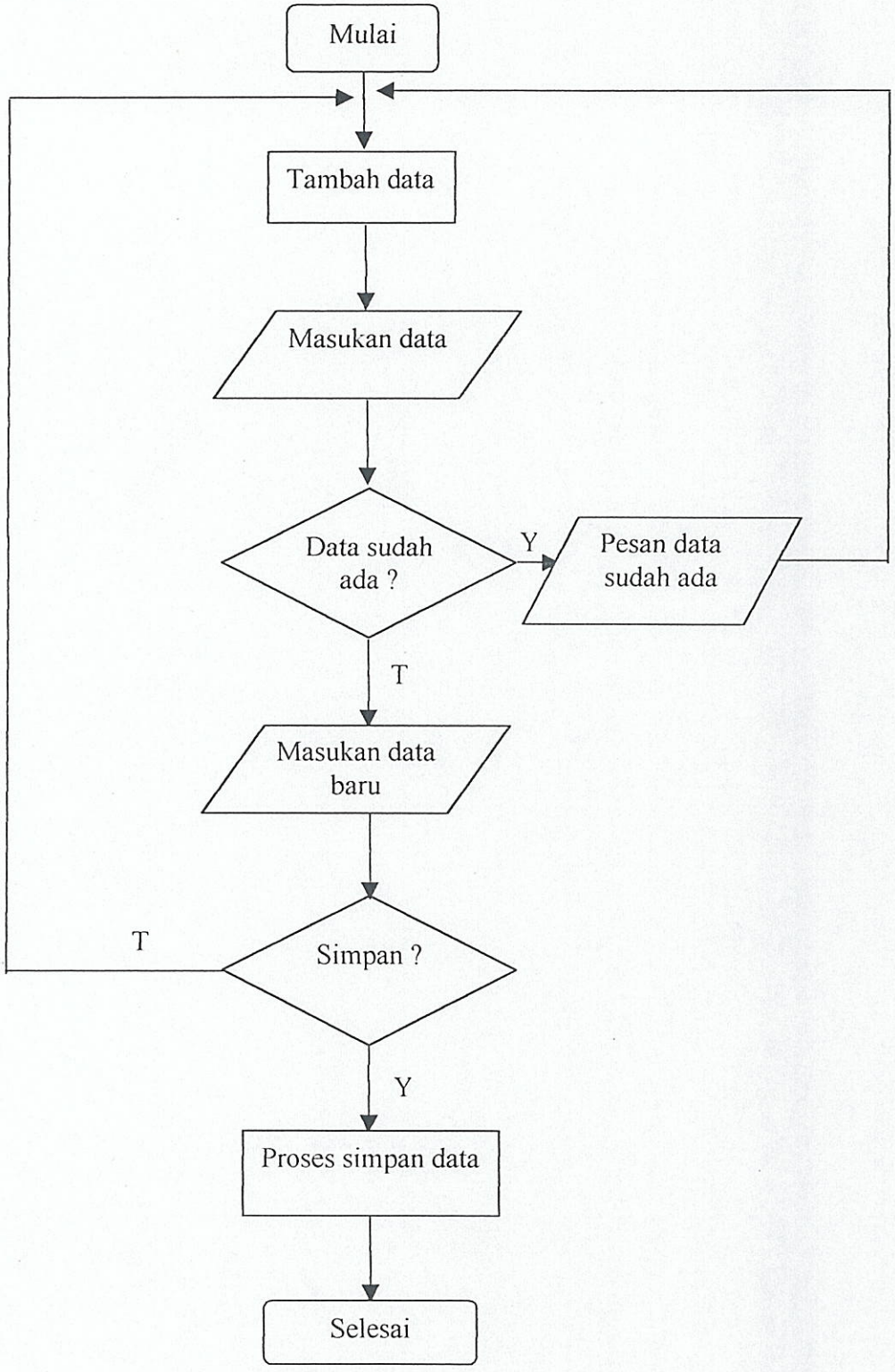
Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya, gambaran ini dinyatakan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan

proses tertentu, sedangkan hubungan antara proses digambarkan dengan garis penghubung. Terdapat 2 (dua) macam flowchart yang menggambarkan proses dengan komputer, yaitu sistem flowchart dan program flowchart.

Sistem flowchart adalah bagan yang memperlihatkan urutan prosedur dan proses dari beberapa file didalam media tertentu. Jadi sistem flowchart dapat memberikan gambaran umum mengenai suatu sistem pengolahan data.

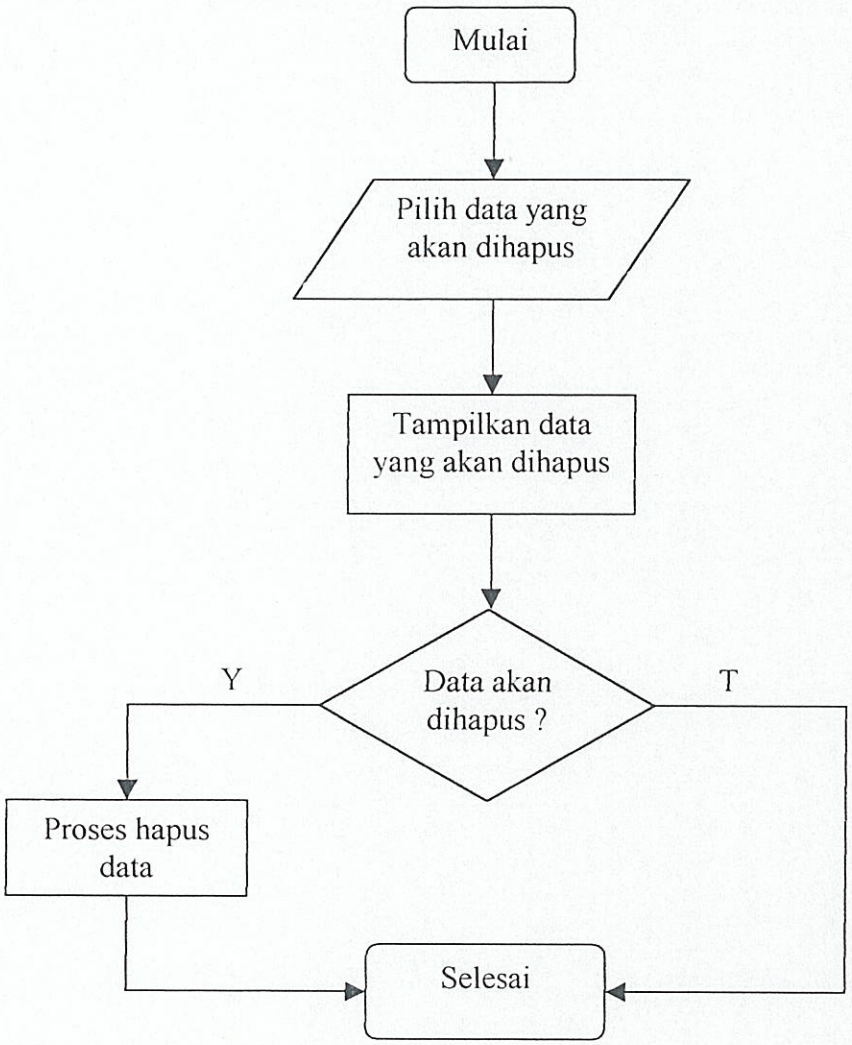
Program Flowchart adalah bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan proses dalam suatu program. Dalam membuat program aplikasi pengenalan binatang ini dititikberatkan pada program flowchart.

4.3.1. Flowchart Tambah Data



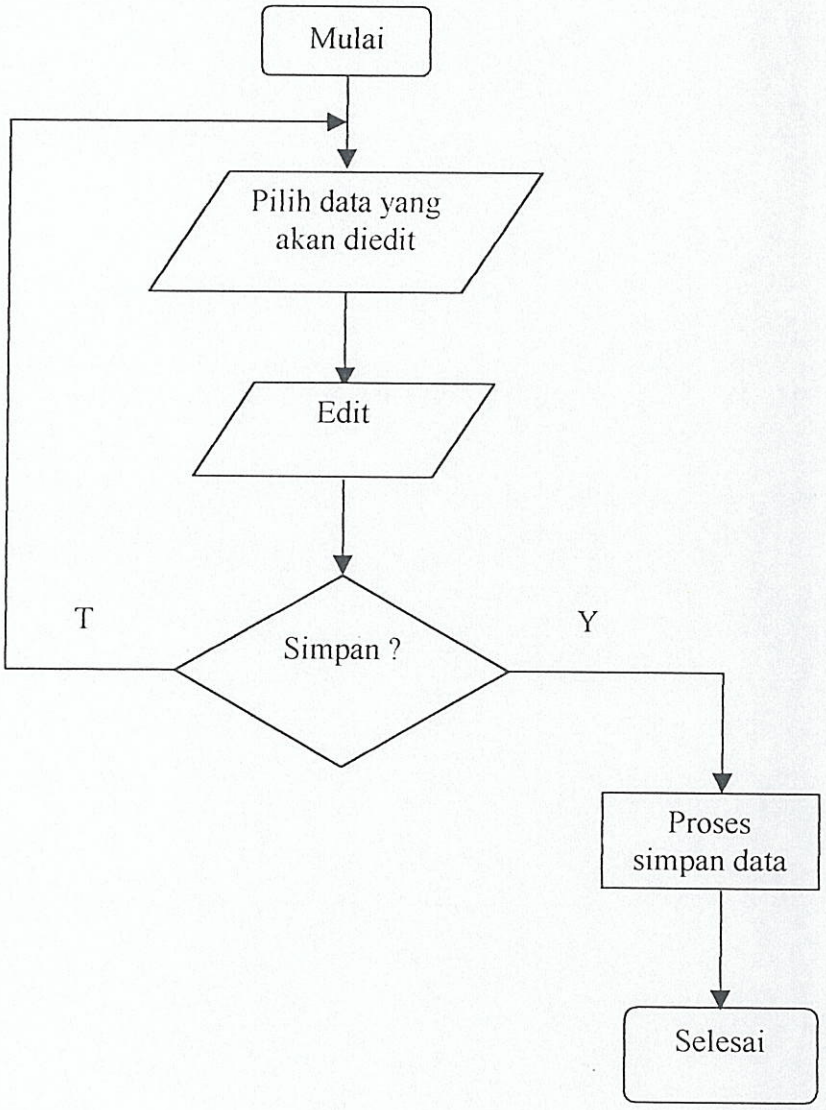
Gambar 4.1 Flowchart tambah data hewan

4.3.2. Flowchart Hapus Data



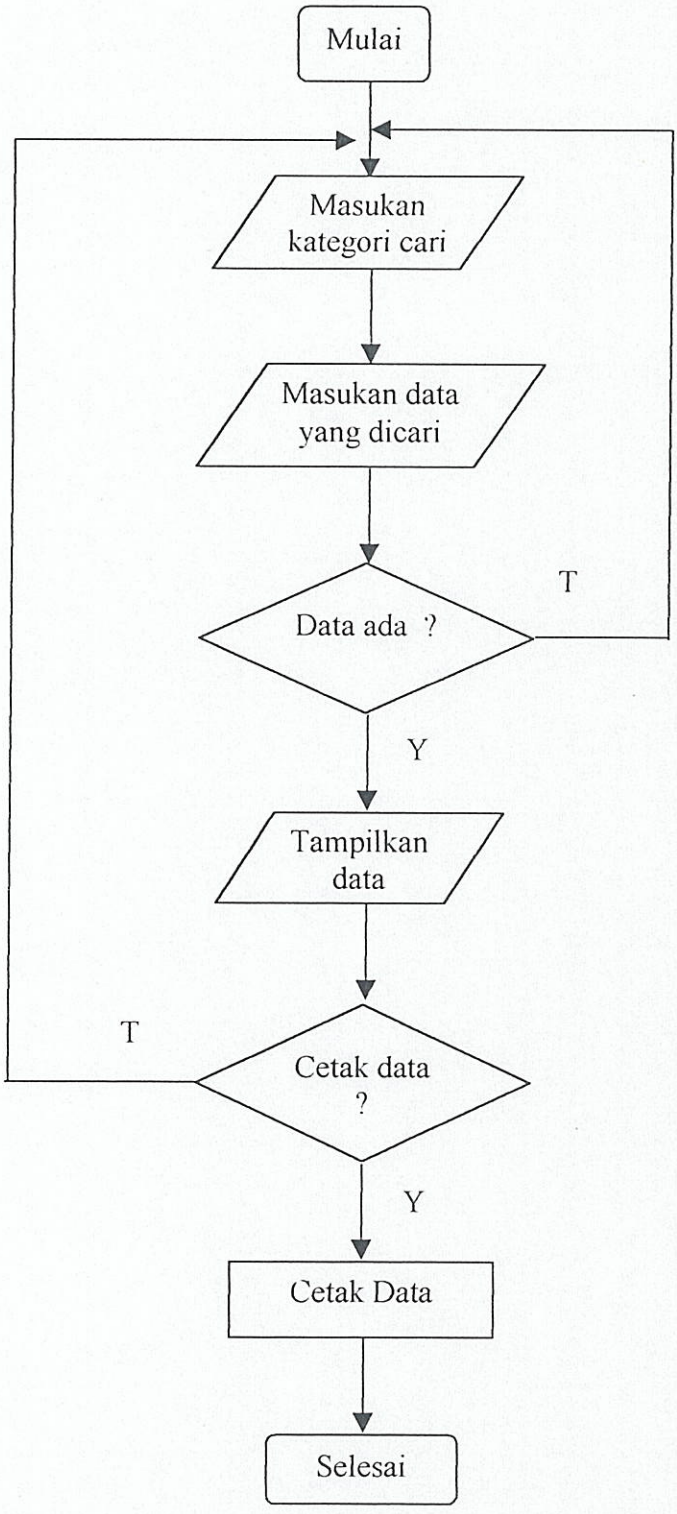
Gambar 4.2 Flowchart hapus data hewan

4.3.3. Flowchart Edit Data



Gambar 4.3 Flowchart edit data hewan

4.3.4. Flowchart Cari Data



Gambar 4.4 Flowchart cari data hewan