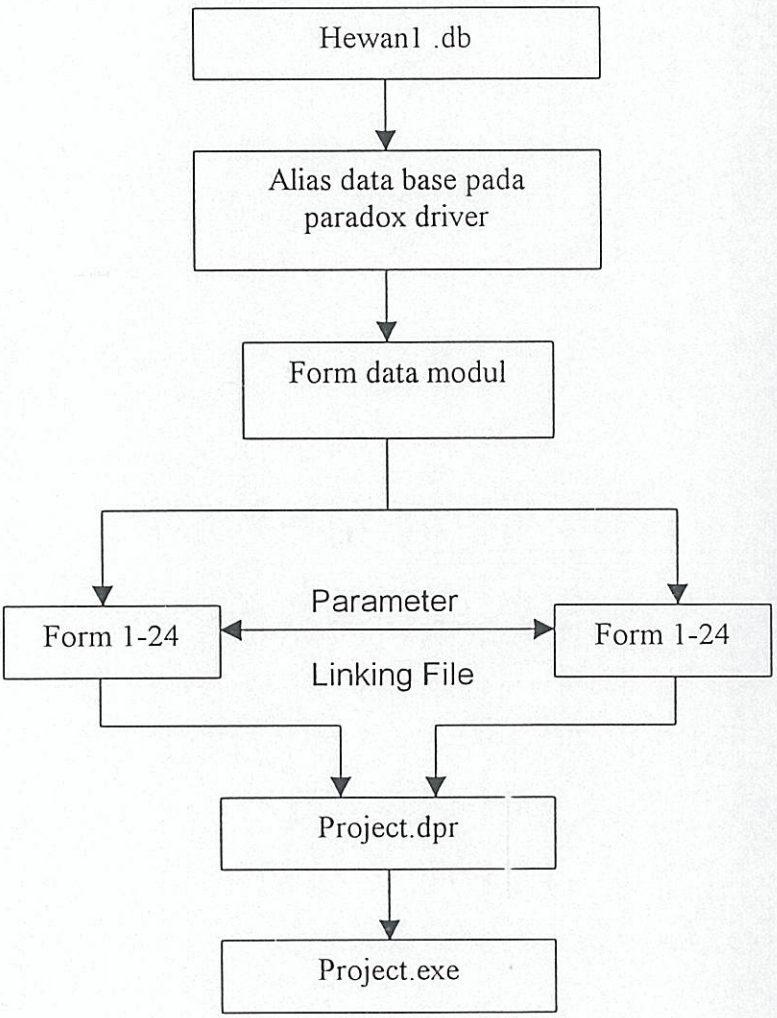
BAB V

APLIKASI PROGRAM

5.1. Program Eksekusi

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan program eksekusi pengenalan aplikasi pengenalan binatang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5.1 Proses eksekusi program

5.2. Sistem Operasi

Sistem operasi yaitu suatu program yang menghubungkan user dapat berinteraksi dengan komputer. Sistem operasi mutlak diperlukan dalam sebuah komputer karena tanpa sistem operasi, komputer tidak bisa dijalankan dan software-software aplikasipun tidak akan bisa dijalankan. Sistem operasi yang dipakai dalam membuat program aplikasi pengenalan binatang ini adalah Windows 98.

5.3. Hardware dan Software Pendukung

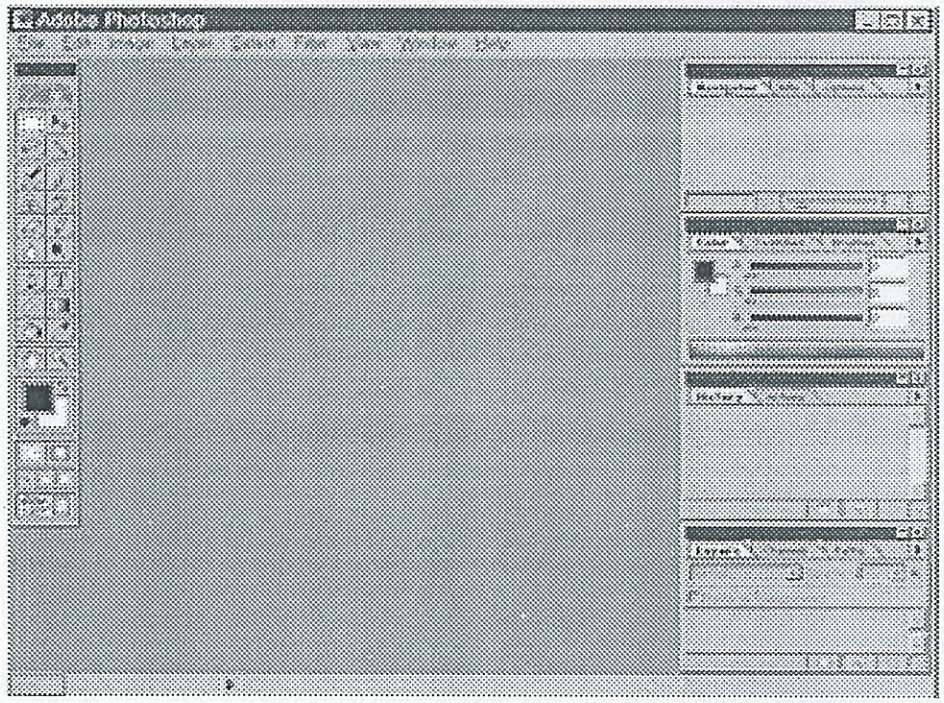
Untuk membuat suatu program aplikasi, selain dibutuhkan teknik pembuatan dan perencanaan yang baik juga dibutuhkan hardware dan software yang menunjang. Adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut :

5.3.1. Hardware

- Processor 486 atau yang lebih besar
- Hardisk 2 GB atau yang lebih besar
- Monitor 14 Inci atau yang lebih besar
- Memori 32 MB atau yang lebih besar
- Mouse
- Keyboard
- Speaker

5.3.2. Software

Dalam membuat program aplikasi pengenalan binatang, software Adobe Photoshop 5.5 ini digunakan sebagai pengolah gambar yang berbentuk jpg.

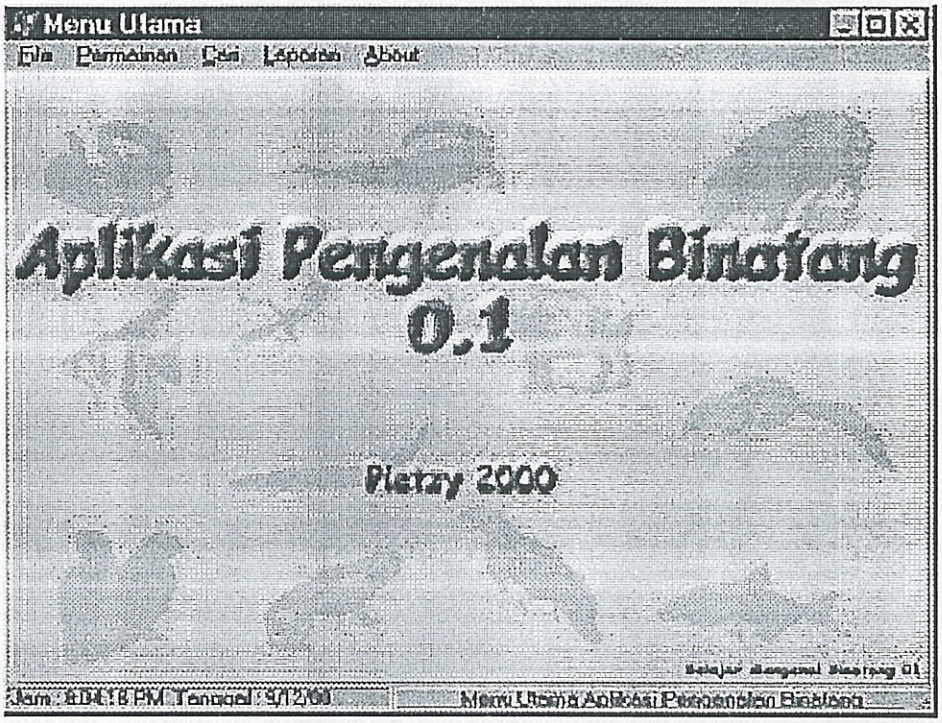


Gambar 5.2 Logo Adobe Photoshop 5.5

5.4. Cara Mengoperasikan Program

Sebelum menjalankan program aplikasi pengenalan binatang ini sebaiknya di instal terlebih dahulu kedalam drive C. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam menjalankan aplikasi ini yaitu dari menu star, pilih program, lalu pilih pengenalan binatang. Maka akan ditampilkan menu utama yang terdiri dari menu file, permainan, cari, laporan, dan about.

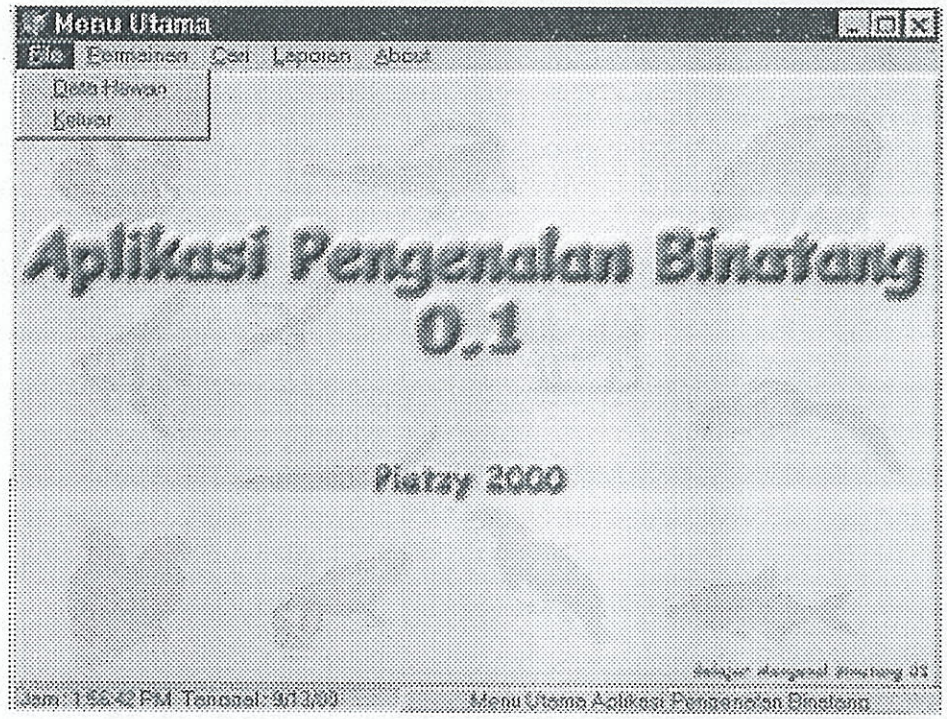
Untuk lebih jelasnya mengenai tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 5.3 Menu utama aplikasi pengenalan binatang

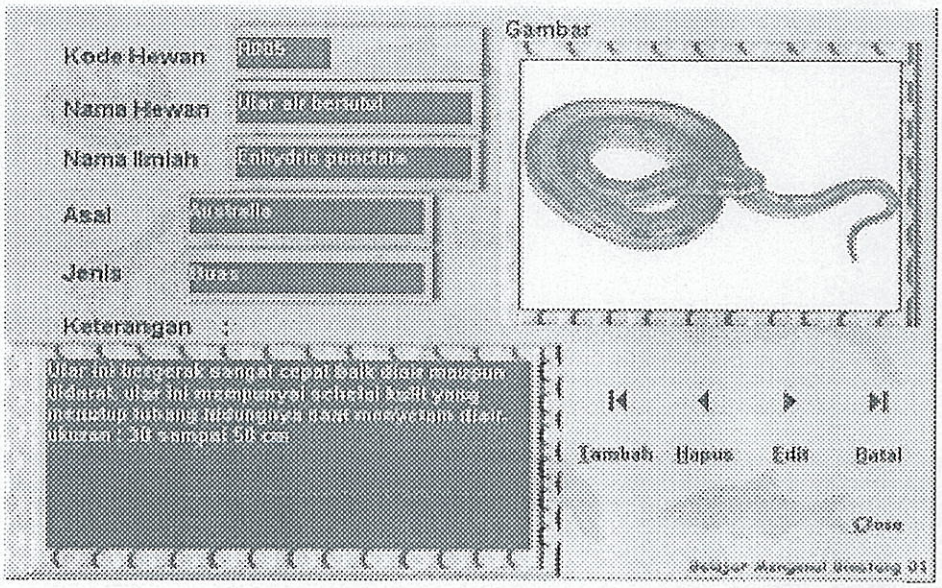
5.4.1. Menambah Data Hewan

Untuk menambahkan data hewan dapat dilakukan dengan menekan menu File, seperti pada gambar dihalaman berikut ini :



Gambar 5.4 Submenu dari menu File

Kemudian pilih submenu data hewan. Dari tampilan data hewan tersebut kemudian pilih tombol tambah dan dalam sekejap akan ditampilkan form tambah data seperti gambar berikut ini :



Gambar 5.5 Form tambah data hewan

5.4.2. Mengedit Data Hewan

Apabila data yang telah kita masukan kurang benar, maka aplikasi ini menyediakan fasilitas untuk memperbaiki data yang salah tersebut. Adapun langkah-langkah untuk mengedit data hewan ini adalah sebagai berikut :

1. Dari menu utama pilih submenu data hewan.
2. Dari submenu data hewan pilih tombol tambah.
3. Setelah muncul form tambah kemudian pilih tombol edit.
4. setelah data yang baru sudah dimasukan kemudian pilih tombol simpan untuk menyimpan data yang baru tersebut. Atau pilih tombol batal untuk tidak menyimpan data.

5.4.3. Menghapus Data Hewan

Untuk menghapus data yang sudah tidak diperlukan lagi dapat dilakukan dengan cara berikut ini:

1. Dari menu file pilih submenu data hewan, kemudian dari menu data hewan pilih tombol hapus.
2. kemudian pilik Yes untuk menghapus dan pilih No untuk tidak jadi menghapus.

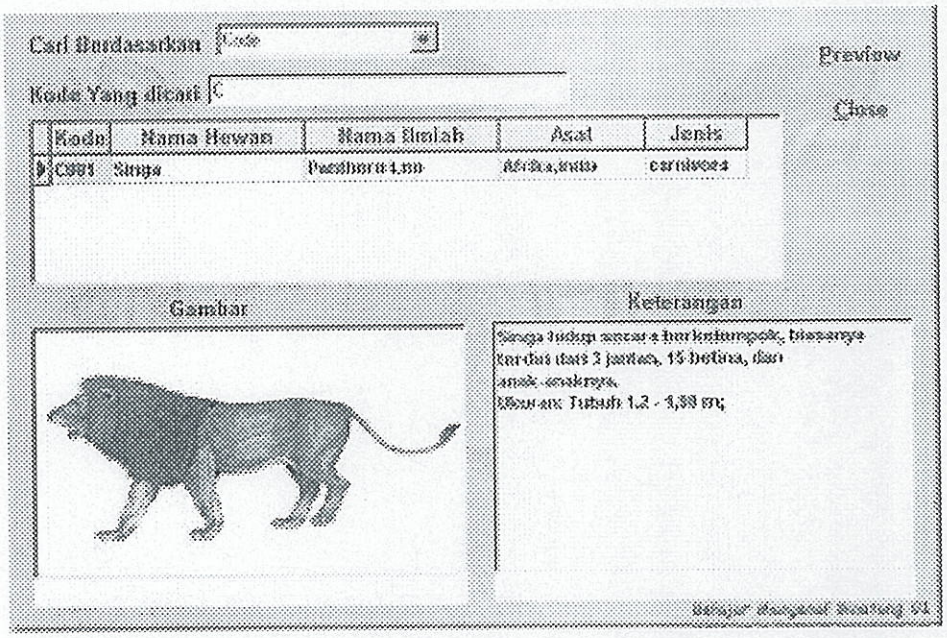
5.4.4. Mencari Data Hewan

Dalam melakukan pencarian data bisa melalui dua cara. Pertama bisa menggunakan tombol navigator, kedua bisa melalui prosedur pencarian. Cara pertama lebih mudah dilakukan apabila data yang ada hanya sedikit

namun untuk data yang banyak akan memakan waktu yang cukup lama. Sedangkan cara kedua bisa dilakukan untuk data yang sedikit maupun jumlah data yang ada cukup banyak.

Untuk melakukan pencarian data dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Dari menu utama pilih menu cari
2. Kemudian pilih submenu Hewan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 5.6 Menu cari data hewan

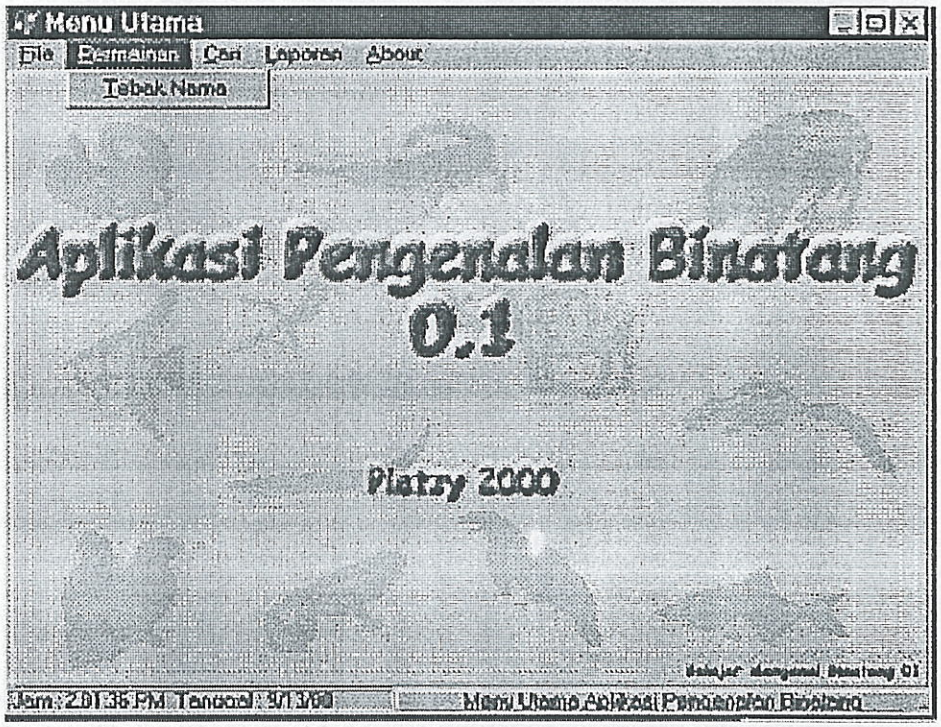
3. Pilih kategori pencarian apakah berdasarkan kode hewan, nama hewan atau berdasarkan nama ilmiah hewan.
4. Kemudian ketikan huruf awal apakah huruf awal dari kode, nama hewan, maupun nama ilmiah dari hewan yang dicari.
5. Kemudian akan ditampilkan data hewan yang dicari.

5.4.5. Bermain Tebak Nama

Dalam aplikasi ini disediakan permainan tebak nama. Pada bagian ini akan ditampilkan sepuluh pertanyaan seputar nama-nama binatang.

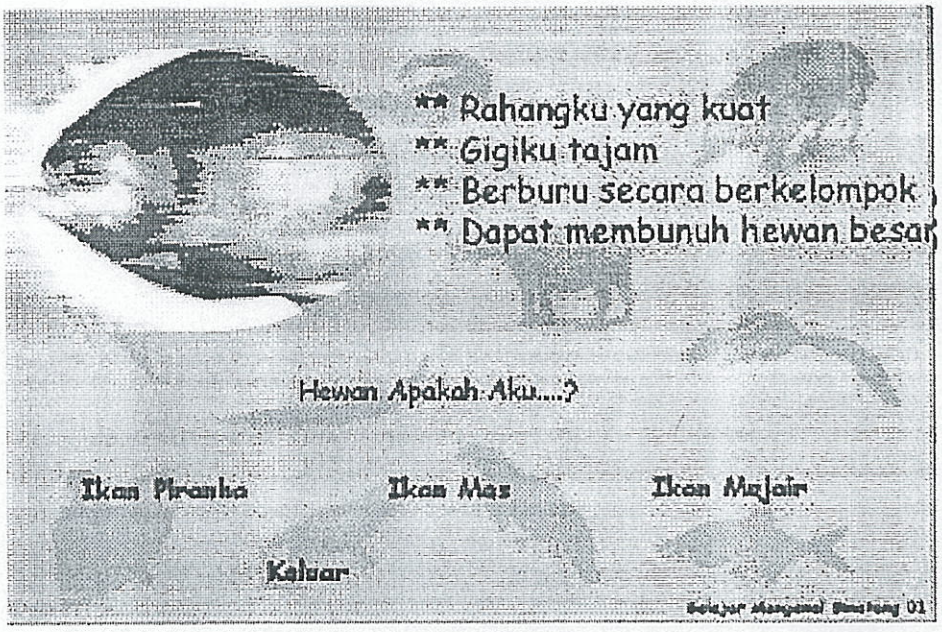
Untuk memulai permainan ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Dari menu utama pilih menu permainan.
2. Kemudian pilih submenu tebak nama seperti pada gambar berikut :



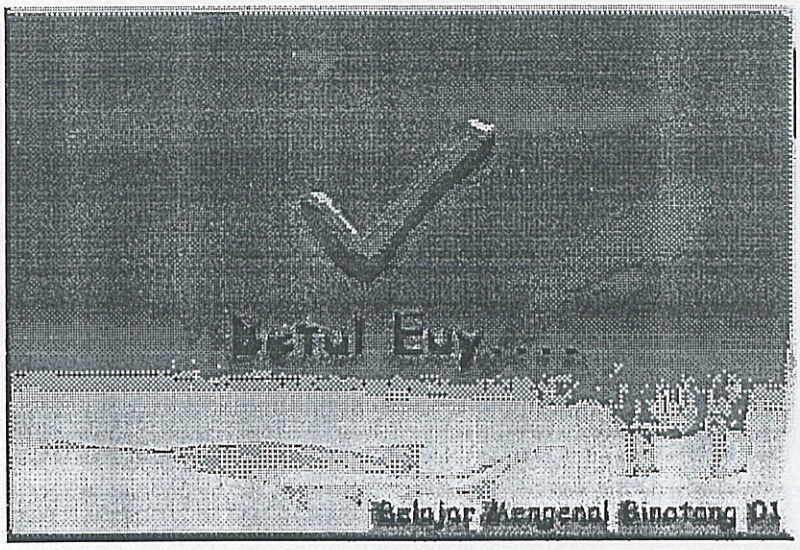
Gambar 5.7 Menu Permainan

Selanjutnya akan ditampilkan sepuluh pertanyaan secara berurutan. Gambar berikut ini adalah gambar soal1.



Gambar 5.8 Form soal1

3. Dari ketiga tombol jawaban diatas, pilih salah satu jawaban yang dianggap benar.
4. Apabila menjawab dengan benar maka akan ditampilkan form untuk memperjelas bahwa jawaban yang dipilih memang benar seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 5.9 Form benar

5. Apabila menjawab salah maka akan ditampilkan form salah untuk memperjelas bahwa jawaban yang kita pilih adalah salah seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 5.10 Form salah

6. Setelah kesepuluh soal sudah terjawab maka akan ditampilkan form nilai untuk mengetahui berapa soal yang dijawab dengan benar dan berapa soal yang dijawab salah.

5.4.6. Mencetak Laporan

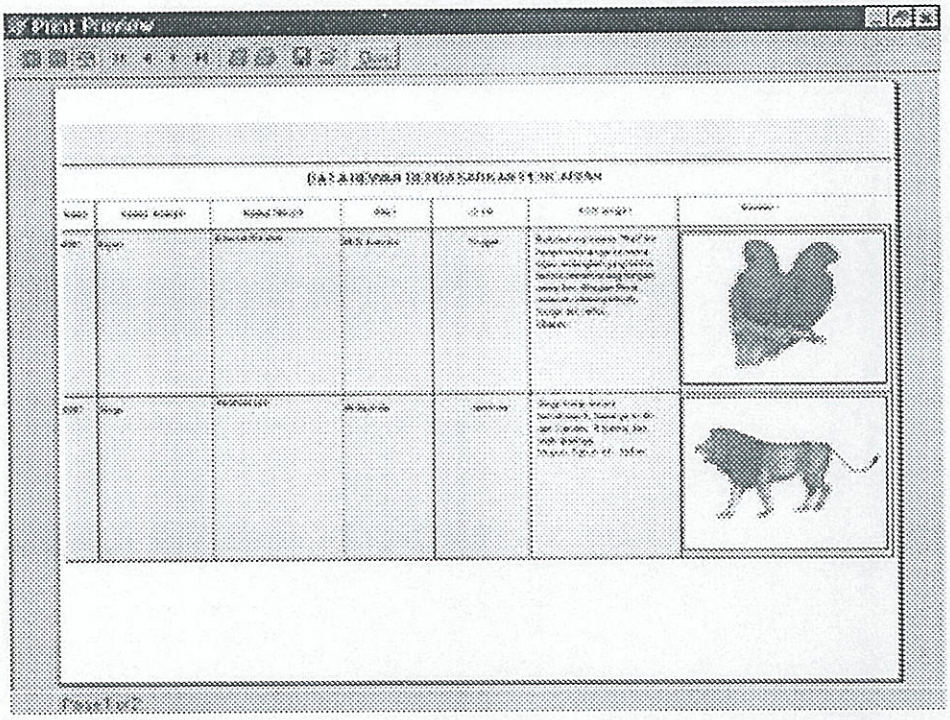
Untuk mencetak data-data yang dibutuhkan dapat dilakukan melalui dua cara yaitu :

1. Mencetak data berdasarkan data yang dicari.
2. Mencetak data berdasarkan data keseluruhan.

Untuk mencetak data berdasarkan data dapat dilakukan melalui langkah berikut ini :

1. Setelah kita mencari data, maka data yang kita cari tersebut bisa langsung dicetak dengan menekan tombol preview.

2. Setelah menekan tombol preview maka akan ditampilkan laporan data yang telah dicari tersebut seperti gambar dibawah ini :

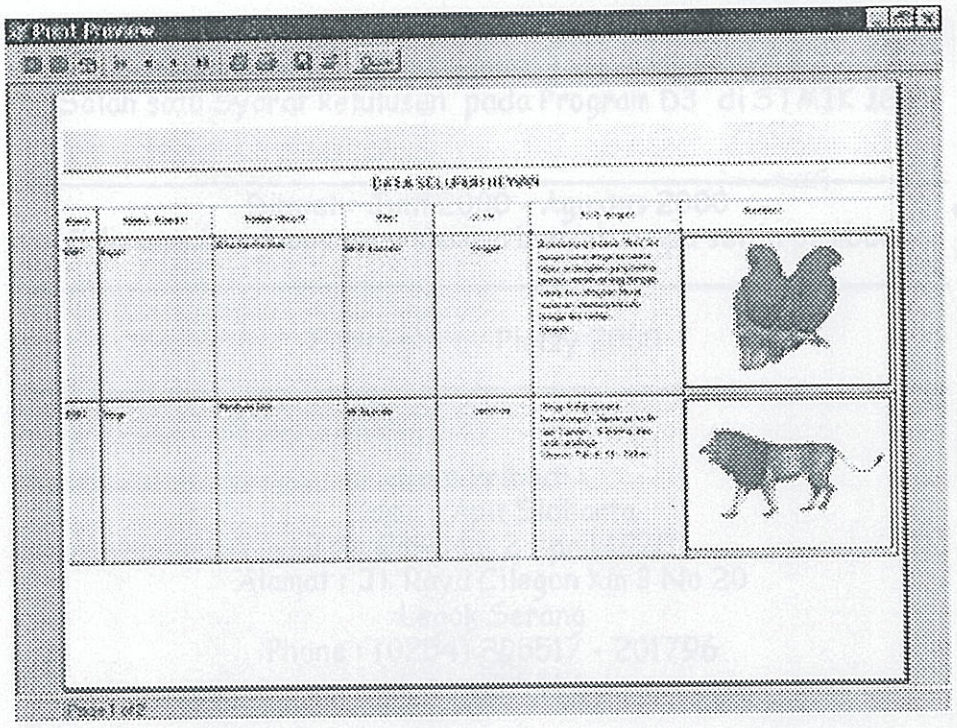


Gambar 5.11 Data Hewan berdasarkan pencarian

3. Untuk mencetaknya tinggal menekan tombol yang bergambar printer.

Untuk mencetak data secara keseluruhan dapat dilakukan melalui cara berikut ini :

1. Dari menu utama, pilih menu laporan.
2. Kemudian pilih submenu report hewan.
3. Setelah ditampilkan form report hewan pilih tombol preview, sehingga akan ditampilkan gambar seperti berikut ini:

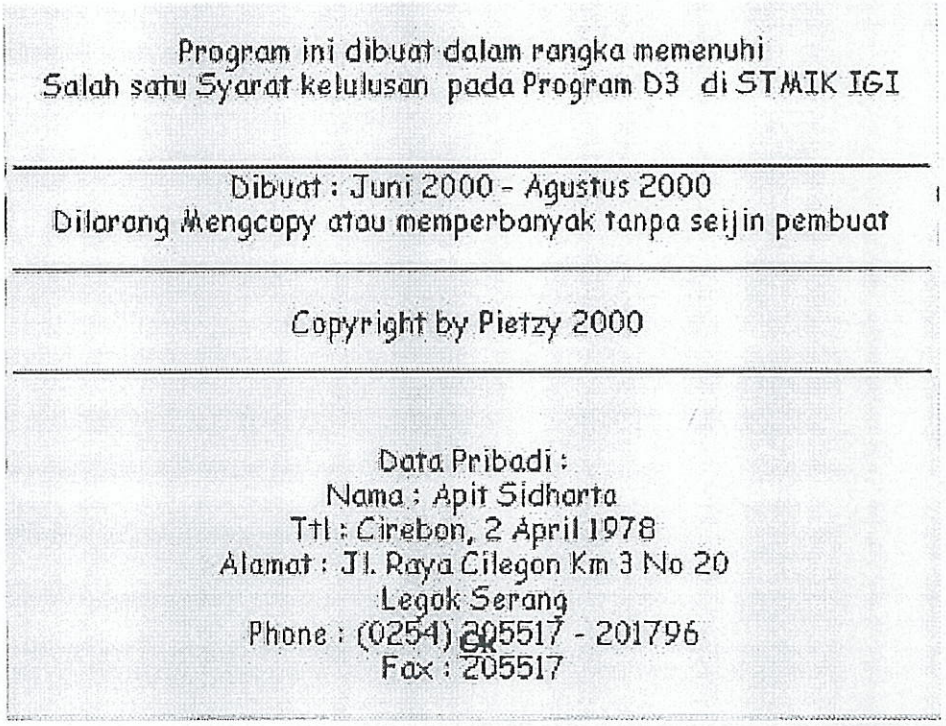


Gambar 5.12 Data hewan keseluruhan

5.4.7. Informasi Programer

Untuk mengetahui data pembuat program aplikasi pengenalan binatang ini dapat dilakukan dengan cara berikut :

1. Dari menu utama pilih menu about.
2. Kemudian pilih submenu programer.
3. maka akan ditampilkan form programer seperti berikut ini :



Gambar 5.13 Form programer

4. Untuk keluar dari form ini tekan tombol ok.