

BAB III

PEMBAHASAN MASALAH

3.1 Gambaran Umum Masalah

Aplikasi pengenalan bentuk, fungsi serta penyakit gigi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Flash MX dan PHP. Bahasa pemrograman Flash lebih berorientasi kepada pembuatan animasi baik itu animasi di dalam pembuatan program aplikasi ataupun web (html). Dan untuk bahasa pemrograman PHP berorientasi pada pengolahan database, agar website tersebut tidak kaku melainkan dinamis.

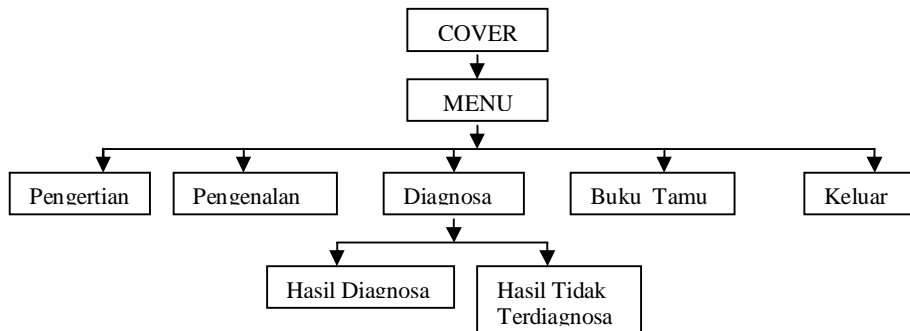
Secara umum program ini dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu :

1. Pengertian tentang gigi.
2. Pengenalan bentuk, fungsi dan penyakit gigi.
3. Diagnosa bentuk, fungsi dan penyakit gigi.
4. Buku tamu
5. Keluar

Di dalam bagian pengenalan bentuk, fungsi dan penyakit gigi lebih ditekankan kepada pemahaman tentang dampak dan akibat serta bagaimana cara perawatan gigi secara umum bagi masyarakat, selain itu juga ditampilkan gambar dan penjelasan singkat untuk masyarakat tentang perlunya perawatan gigi.

3.2 Struktur Navigasi

Struktur navigasi digunakan untuk menggambarkan garis besar isi dari seluruh website dan menggambarkan bagaimana hubungan antara halaman yang satu dengan halaman yang lain.



Gambar 3.1 Struktur Navigasi hirarki

3.3 Membuat website

3.3.1 Menu Pertama

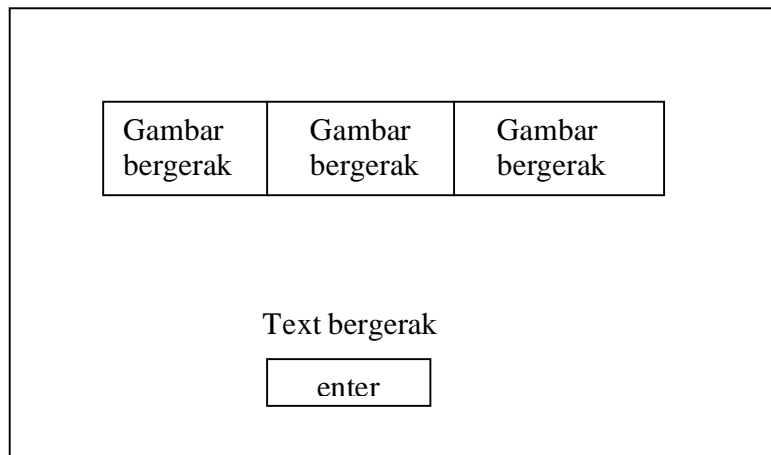
Pada menu pertama terdapat animasi berupa gambar dan teks, yang dapat bergerak dan berpindah-pindah tempat dan tombol Enter untuk masuk pada aplikasi. Pada menu pertama ini terdapat action script Flash sebagai berikut :

```

on (release){
    getURL('http://localhost/septi/index1.php');
}
  
```

Fungsi dari action script ini adalah :

getURL yang berfungsi untuk mengarahkan pada link yang dituju, ketika kita menekan atau mengklik tombol enter. Pada kasus ini fungsi getURL mengacu ke alamat yang dituju yaitu 'http://localhost/septi/index1.php'.



Gambar 3.2 Tampilan cover

3.3.2 Menu Kedua

Pada menu kedua terdapat animasi berupa teks bergerak yang bertuliskan Selamat datang, News info, Tampilan tanggal dan Jam sekarang. Pada menu kedua ini terdapat action script Flash sebagai berikut :

```

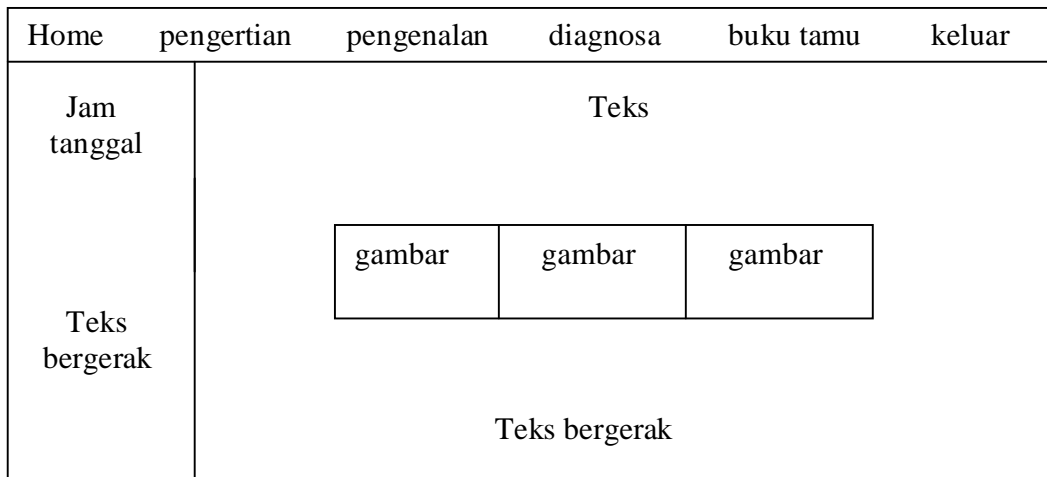
frame = 0;
counter = 0;
inputString = "SELAMAT DATANG";
this.onEnterFrame = function ()
{
    frame++;
    if ( frame > 5 && counter < inputString.length)
    {
        attachMovie ( "letterAni", "letter" + counter, counter );
        thisLetter = this["letter"+counter];
        thisLetter._x = 15 + counter*15;
        thisLetter._y = 20;
        thisLetter.letterMC.rawLetter.textColor = 0x6363C0;
    }
}

```

```

        thisLetter.letterMC.rawLetter.text = inputString.charAt(counter);
        frame = 0;
        counter++;
    }
    if ( counter >= inputString.length )
    {
        delete this.onEnterFrame;
    }
}

```



Gambar 3.3 Tampilan Selamat Datang

3.3.3 Menu Ketiga

Pada menu ketiga terdapat animasi berupa teks bergerak yang bertuliskan pengenalan bentuk, fungsi dan penyakit gigi dan pemberian informasi/penjelasan umum. Pada menu ketiga ini terdapat action script Flash sebagai berikut :

```

frame = 0;
counter = 0;
inputString = "PENGENALAN BENTUK,FUNGSI dan PENYAKIT GIGI";
this.onEnterFrame = function ()
{

```

```

frame++;
if ( frame > 5 && counter < inputString.length)
{
    attachMovie ( "letterAni", "letter" + counter, counter );
    thisLetter = this["letter"+counter];
    thisLetter._x = 15 + counter*15;
    thisLetter._y = 20;
    thisLetter.letterMC.rawLetter.textColor = 0x6363C0;
    thisLetter.letterMC.rawLetter.text = inputString.charAt(counter);
    frame = 0;
    counter++;
}
if ( counter >= inputString.length )
{
    delete this.onEnterFrame;
}
}

//untuk Panah Ke Bawah
on(press, release, keyPress "<Down>")
{
    scrollable_text._y +=30;
}

//untuk Panah Ke Atas
on(press, release, keyPress "<Up>")
{
    scrollable_text._y +=30;
}

```



Gambar 3.4 Tampilan Pengenalan

3.3.4 Menu Keempat

Pada menu keempat terdapat animasi berupa teks bergerak yang bertuliskan pengenalan bentuk dan fungsi gigi dan penjelasan secara detail penyakit-penyakit gigi beserta gambarnya. Pada menu keempat ini terdapat action script Flash sebagai berikut :

```

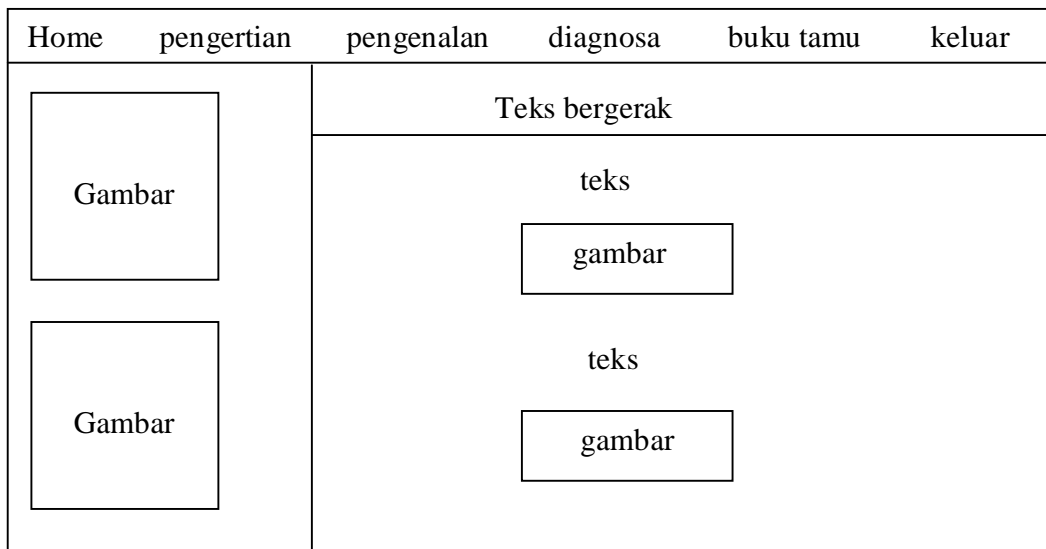
frame = 0;
counter = 0;
inputString = "PENGENALAN BENTUK,FUNGSI dan PENYAKIT GIGI";
this.onEnterFrame = function ()
{
    frame++;
    if ( frame > 5 && counter < inputString.length)
    {
        attachMovie ( "letterAni", "letter" + counter, counter );
        thisLetter = this["letter"+counter];
        thisLetter._x = 15 + counter*15;
        thisLetter._y = 20;
    }
}

```

```
        thisLetter.letterMC.rawLetter.textColor = 0x6363C0;
        thisLetter.letterMC.rawLetter.text = inputString.charAt(counter);
        frame = 0;
        counter++;
    }
    if ( counter >= inputString.length )
    {
        delete this.onEnterFrame;
    }
}

//untuk Panah Ke Bawah
on(press, release, keyPress "<Down>")
{
    scrollable_text._y +=30;
}

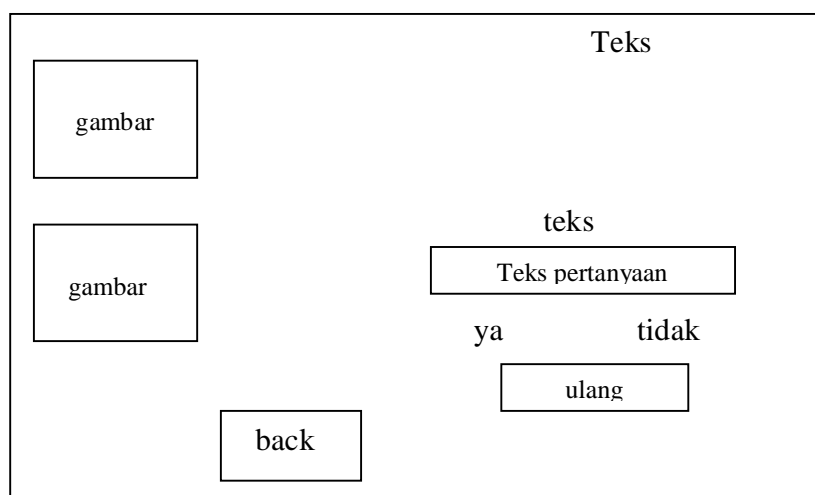
//untuk Panah Ke Atas
on(press, release, keyPress "<Up>")
{
    scrollable_text._y +=30;
}
```



Gambar 3.5 Tampilan Pengenalan Bentuk Gigi

3.3.5 Menu Kelima

Pada menu kelima terdapat aplikasi diagnosa bentuk, fungsi dan penyakit gigi, yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penyakit gigi dan jika diagnosa berhasil maka akan muncul nama penyakit dan keterangan beserta gambar dari penyakit tersebut.



Gambar 3.6 Tampilan Diagnosa

3.3.6 Menu Keenam

Menu keenam ini berupa isian buku tamu, berisikan saran atau kritik yang membangun bagi penulis untuk menciptakan suatu hasil karya yang lebih baik.

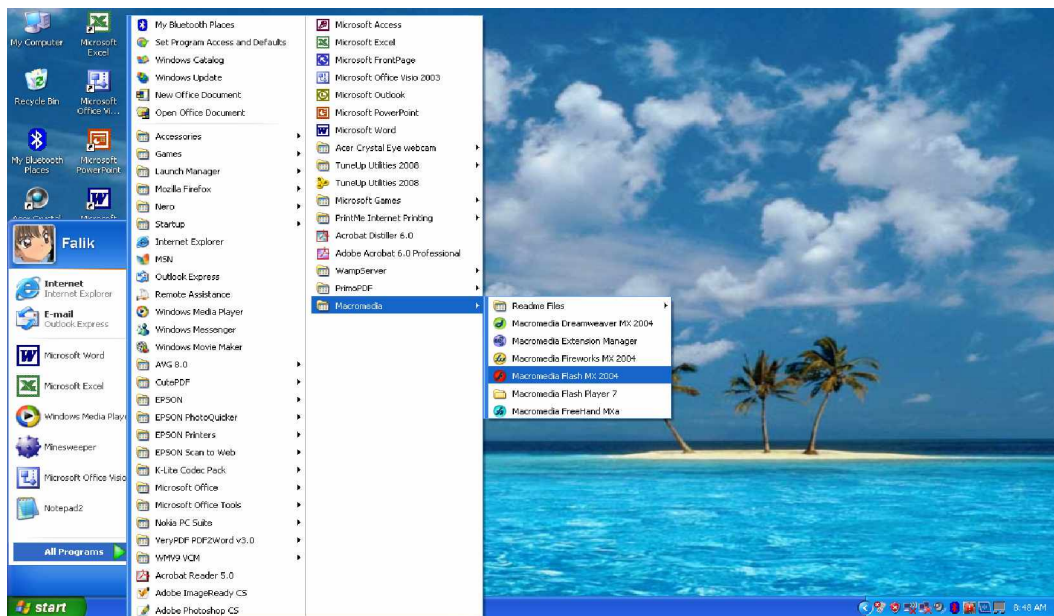
gambar	
gambar	
Isi buku tamu	
Nama	<input type="text"/>
email	<input type="text"/>
Saran	<input type="text"/>
Isi dengan saran dan klik enter	
<input type="button" value="enter"/>	
Lihat buku tamu	

Gambar 3.7 Tampilan Buku tamu

3.4 Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi

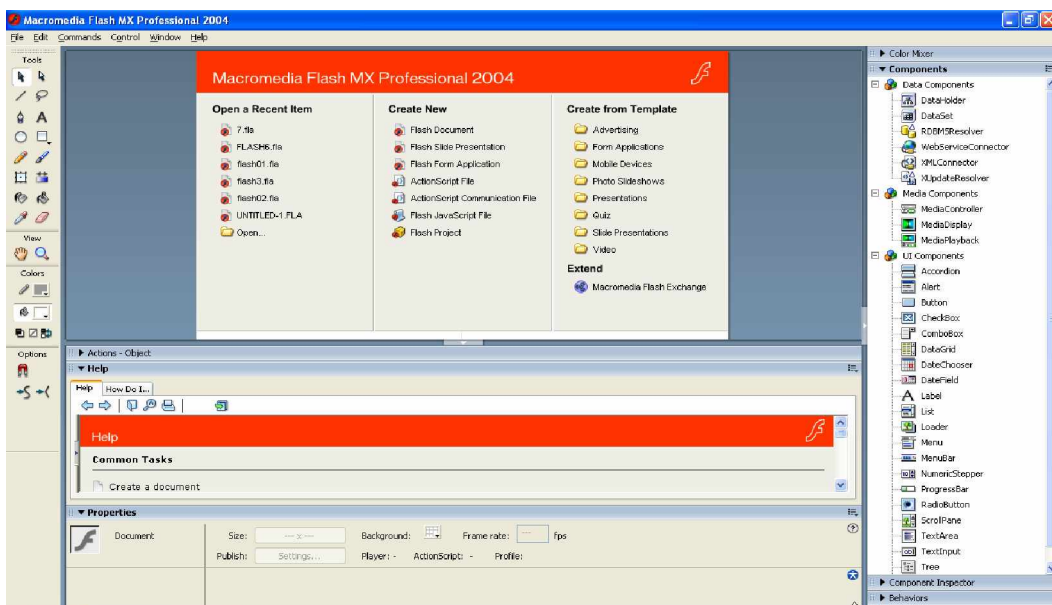
Langkah-langkah pembuatan aplikasi Flash MX 2004 :

1. Klik tombol Start pada windows taskbar
2. Klik All Program>Macromedia Flash MX 2004. Lihat pada gambar dibawah ini.



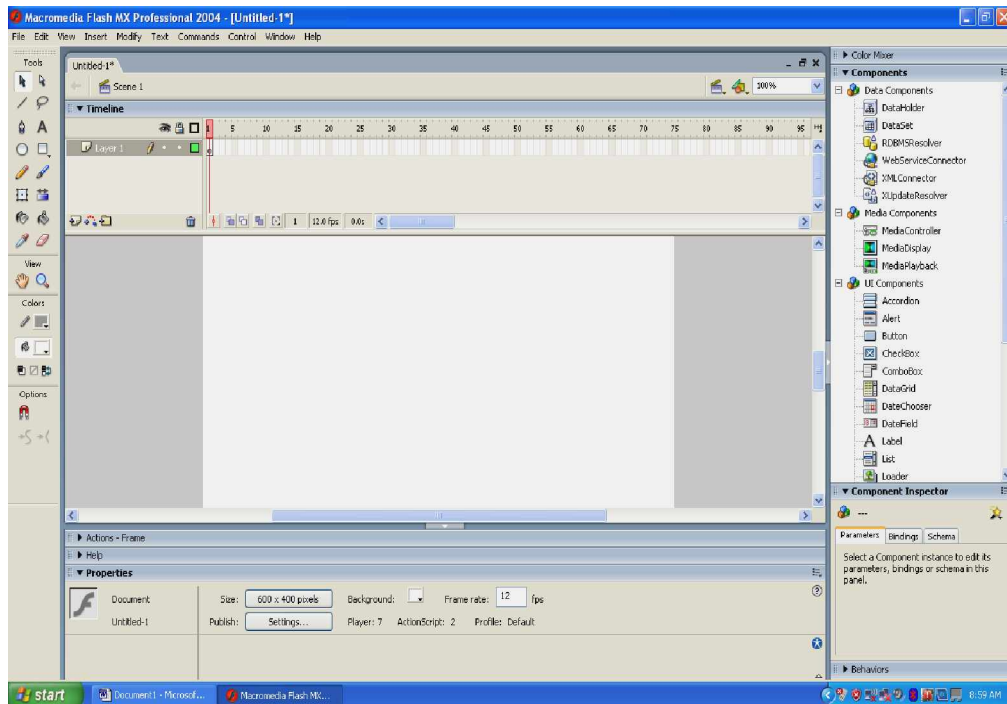
Gambar 3.8 Cara memulai program Flash MX

Setelah itu akan tampil jendela aplikasi Flash MX 2004 dan halaman Start



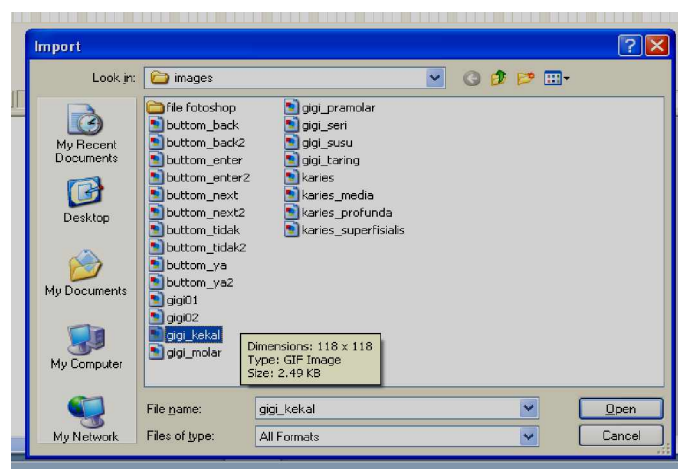
Gambar 3.9 Jendela Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 dan halaman Start

3. Pada halaman Start di bagian Create New klik Flash Document untuk menampilkan dokumen Flash yang baru.



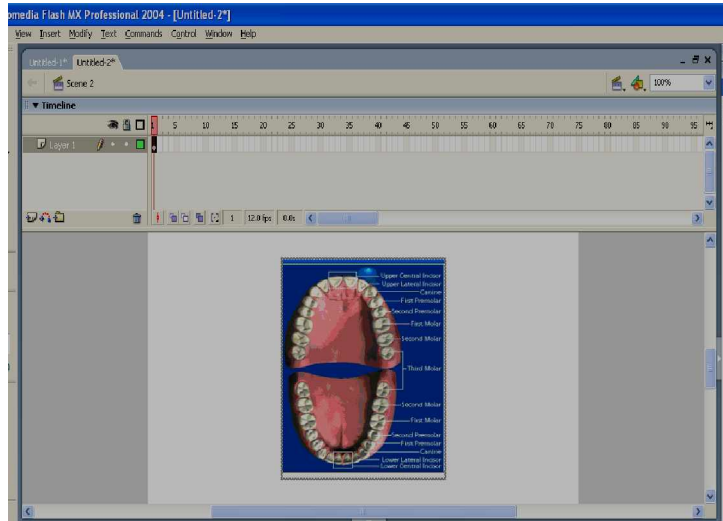
Gambar 3.10 Menampilkan dokumen Flash

4. Klik menu Insert>Scene untuk menambah scene baru lalu tekan Ctrl+' untuk menghilangkan grid.
5. Klik menu File>Import>Import to Stage. Kotak dialog Import akan tampil.



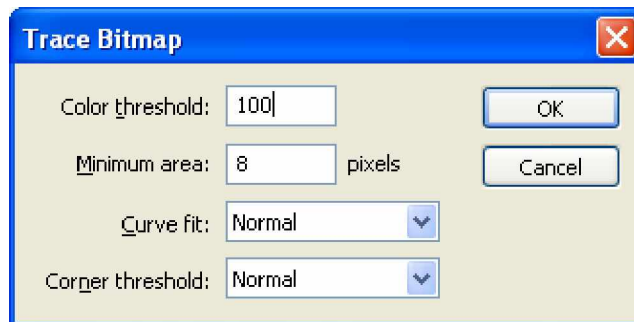
Gambar 3.11 Kotak dialog

6. Pilih file gigi kekal.bmp lalu klik tombol open. Gambar gigi kekal.bmp akan tampil pada area stage.



Gambar 3.12 gigi kekal.bmp pada area stage

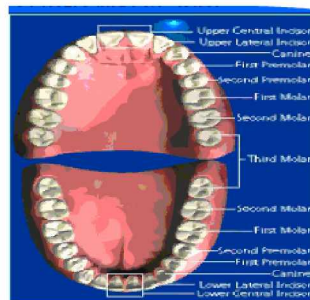
7. Pilih gambar gigi kekal.bmp yang ada pada area stage
 8. Klik menu Modify>Bitmap>Trace Bitmap. Kotak dialog Trace Bitmap akan tampil.



Gambar 3.13 kotak dialog Trace Bitmap

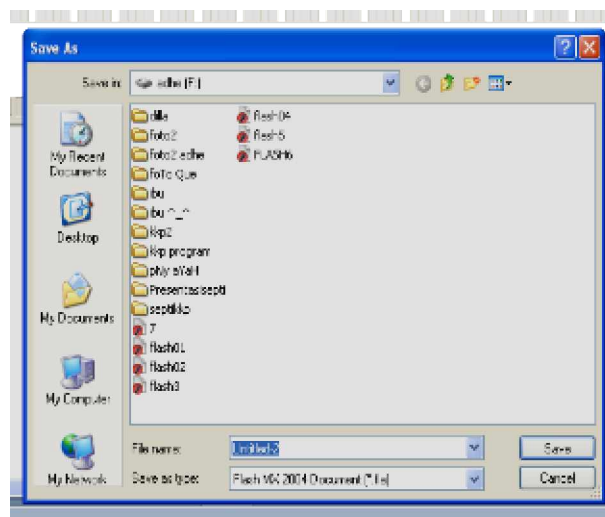
9. Atur nilai Color Threshold : 50, Minimum area : 2 pixel, Curve Fit dan Corner threshold : pilih Normal

10. Klik tombol OK lalu klik sembarang pada area stage, hasil gambar bitmap akan berubah menjadi vektor.



Gambar 3.14 bit map berubah menjadi vektor

11. Klik menu File>Save AS. Kotak dialog Save As akan tampil



Gambar 3.15 kotak dialog Save As

12. Di bagian Save In, pilih drive atau folder di mana dokumen Flash akan disimpan
 13. Ketik nama file yang diinginkan pada File Name lalu pilih format Flash MX Document (*.fla) pada Save a type.
 14. Setelah selesai klik tombol Save.

3.5 Struktur Basis Data yang digunakan

Aplikasi pengenalan bentuk, fungsi dan penyakit gigi menggunakan basis data yang mempunyai table untuk menyimpan data.

3.5.1 Tabel Tanya

Nama field	Tipe	Panjang	keterangan
Kd_tanya	Int	15	Kode pertanyaan (PK)
Tanya	Varchar	50	Pertanyaan diagnosa
Ya	Varchar	5	Kode jika pertanyaan ya
Tidak	Varchar	5	Kode jika pertanyaan tidak

Tabel 3.1 : Table Tanya

3.5.2 Tabel Penyakit

Nama field	Tipe	Panjang	keterangan
Kd_gangguan	Varchar	30	Kode gangguan (KG)
Nm_gangguan	Varchar	100	Nama gangguan
Keterangan	Varchar	255	Keterangan penyakit
Gambar	Varchar	60	File gambar

Tabel 3.2 : Table Penyakit

3.5.3 Tabel Buku Tamu

Nama field	Tipe	Panjang	keterangan
Id	Int	5	No urut
Nama	Char	20	Nama tamu
Email	Char	20	Email tamu
Saran	Char	20	Saran tamu

Tabel 3.3 : Buku Tamu

3.6 Spesifikasi Software dan Hardware

Di dalam pembuatan program ini penulis menggunakan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Sistem Operasi Xp
- Processor intel Pentium III 797 MHz
- Memory SDRAM 368 MB
- Hardisk 40 GB

Hardware pendukung yang digunakan penulis adalah

- Sistem operasi XP
- Prosesor Core Duo
- DDRAM 512 MB

Software pendukung yang digunakan adalah :

- Adobe Photoshop 7.0
- Macromedia Flash MX 2004