

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **III.1. Analisis Masalah**

Analisa sistem pada yang berjalan bertujuan untuk mengidentifikasi serta melakukan evaluasi terhadap perancangan aplikasi *game Angry cat*. Adapun masalah yang terdapat pada sistem yang telah lama belum adanya aplikasi perancangan aplikasi *game angry cat* dengan menggunakan 2 dimensi.

Perancangan aplikasi *game Angry cat* memberikan informasi mengenai *game Angry cat* dan menyajikan permainan *Angry cat* yang dapat digunakan oleh *user*. Berikut merupakan tahapan dalam pembuatan perancangan aplikasi *game Angry cat*.

1. Studi pustaka mengenai perancangan aplikasi *game angry cat* dan penggunaan macromedia flash.
2. Mengumpulkan data mengenai permainan *game Angry cat* untuk menyesuaikan permainan.
3. Menganalisa data dan merancang aplikasi.

##### **III.1.1. Evaluasi Sistem Yang Berjalan**

Sistem yang sedang berjalan saat ini masih terdapat beberapa kekurangan yang terdapat pada sistem yang telah ada sebelumnya, berikut adalah kekurangan pada sistem yang telah berjalan :

1. Tidak adanya aplikasi *game angry cat* yang dirancang menggunakan grafik 2 Dimensi dengan 3 level dalam tingkatan permainan.

2. Masih sedikitnya perancangan aplikasi *game* yang menggunakan *software adobe air*.

### **III.1.2.Strategi Pemecahan Masalah**

Strategi dalam melakukan pemecahan masalah yang sedang dianalisa oleh penulis mengenai perancangan aplikasi *game Angry cat* adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *game angry cat* menggunakan *macromedia flash*.
2. Aplikasi *game angry cat* dirancang dengan menggunakan grafik 2 Dimensi.
3. Pemodelan perancangan aplikasi menggunakan *flowchart of document (FOD)*
4. Spesifikasi yang digunakan dalam permainan adalah musik, soundfx, karakter dan latar belakang parallax.
5. Permainan yang akan akan dibatasi sampai dengan level 3.

### **III.1.3. Analisa Kebutuhan NonFungsional**

Kebutuhan NonFungsional yang dibutuhkan dalam mengakses sistem adalah sebagai berikut :

1. PC atau Processor AMD A6
2. Macromedia Flash

### **III.2. Perancangan**

Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

### **III.2.1.Desain Sistem**

Aplikasi *Game Angry cat* menyajikan informasi data *game Angry cat* dan permainan *Angry cat* yang dapat digunakan oleh *user* sehingga permainan memiliki cakupan yang cukup luas terhadap *game* berikut menjelaskan tentang alur dari pembuatan sistem aplikasi ini dengan tahapan : *User* memulai aplikasi memulai permainan. Perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemograman macromedia flash dan tampilan *Angry cat* di desain menggunakan Photoshop.

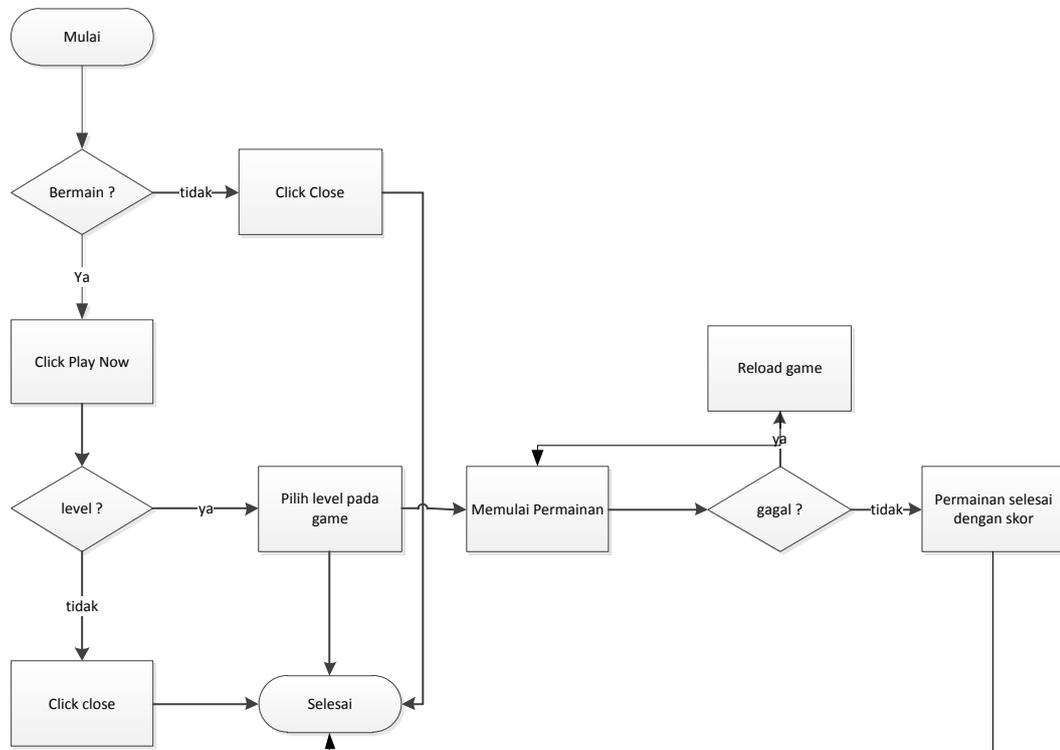
### **III.2.2.Desain Sistem Secara Global**

Desain sistem secara global menggunakan *flowchart* dalam menggambarkan rancangan aplikasi tersebut.

#### **III.2.2.1. Flowchart**

Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut.

Berikut adalah perancangan *flowchart* pada aplikasi *game angry cat 2* dimensi yang telah dirancang oleh penulis :



**Gambar III.1. Flowchart Game Angry Cat**

**Penjelasan Flowchart :**

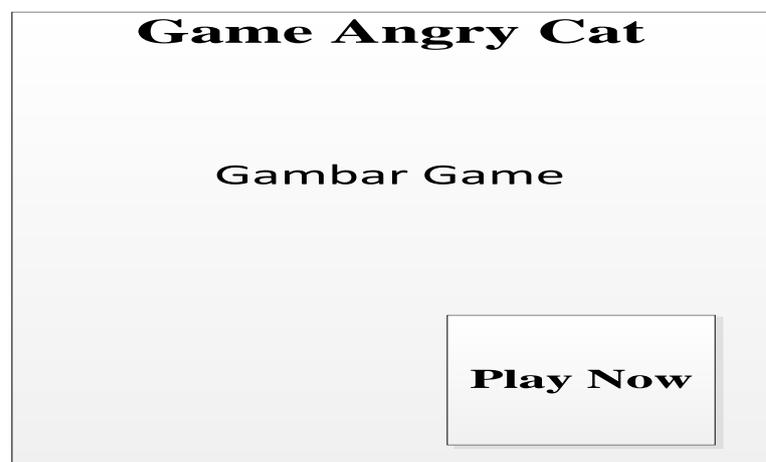
1. Memulai game, bila *user* ingin melanjutkan bermain game maka *user* harus mengklik *play now* bila tidak ingin melanjutkan maka *user* dapat mengklik menu *close*.
2. Bila *play now* telah dipilih, maka *user* akan masuk pada form pemilihan permainan *angry cat*, *click* yang telah terbuka bila ingin melanjutkan permainan, bila tidak ingin melanjutkan *user* dapat menutup aplikasi.

### III.2.3. Desain Sistem Secara Detail

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain sistem.

#### 1. Desain *Form* Aplikasi Game

Desain *form* untuk melakukan pengolahan data terhadap pengaturan *server* terlihat seperti pada gambar III.2 berikut :



**Gambar.III.2. Desain *Form* Game**

#### Penjelasan desain *form* aplikasi *game* :

- a. Pada saat membuka aplikasi, maka *user* akan disajikan dengan tampilan *game angry cat*.
- b. Bila *user* ingin melanjutkan bermain *angry cat*, maka *user* dapat mengklik menu *play now*.

## 2. Desain *Form Level Game*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar III.3 berikut :



**Gambar.III.3. Desain *Form Level Game***

### **Penjelasan desain *form game* :**

- a. *User* ingin melanjutkan bermain *angry cat*, maka *user* dapat mengklik menu *play now*.
- b. Pada menu *play now* maka *user* akan masuk pada *form level*, pada *form* ini *user* mengklik *game* yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.

## 3. Desain *Form Game Level 1*

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar III.4 berikut :



**Gambar.III.4. Desain *Form Game 1***

**Penjelasan desain *form game* :**

- a. pada *form level user* mengklik *game* yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.
- b. Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- c. Di *form angry cat*, user dapat melakukan tindakan terhadap *volume*, melihat daftar level dan meresh *game*.

**4. Desain *Form Game Level 2***

Desain *form* untuk melakukan tindakan terhadap level *Game* terlihat seperti pada gambar III.4 berikut :



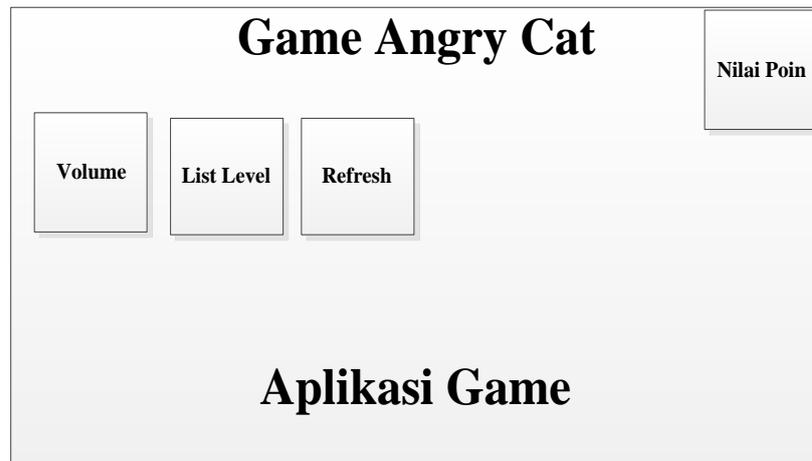
**Gambar.III.5. Desain Form Game Level 2**

**Penjelasan desain form game :**

- a. pada form level user mengklik game yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.
- b. Setelah level diklik, maka user akan masuk pada permainan angry cat.
- c. Di form angry cat, user dapat melakukan tindakan terhadap volume, melihat daftar level dan mererefresh game.

**5. Desain Form Game Level 3**

Desain form untuk melakukan tindakan terhadap level Game terlihat seperti pada gambar III.4 berikut :



**Gambar.III.6. Desain Form Game Level 3**

**Penjelasan desain form game 3 :**

- a. pada form level user mengklik game yang telah terbuka untuk melanjutkan permainan.
- b. Setelah level diklik, maka user akan masuk pada permainan angry cat.
- c. Di form angry cat, user dapat melakukan tindakan terhadap volume, melihat daftar level dan merefresh game.

**6. Desain Form Game Jika Gagal**



**Gambar.III.7. Desain Form Game Jika Gagal**

**Penjelasan desain *form game* jika gagal :**

- a. pada *form game* user mengklik *game* yang telah terbuka untuk memulai permainan.
- b. Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.
- c. Di *form game angry cat*, *user* dapat memainkan permainan *angry cat*, dan apabila user gagal maka *user* tetap berada pada yang dimainkan dan dapat menghentikan game.

7. Desain *Form Game* Jika *Game* Berhasil



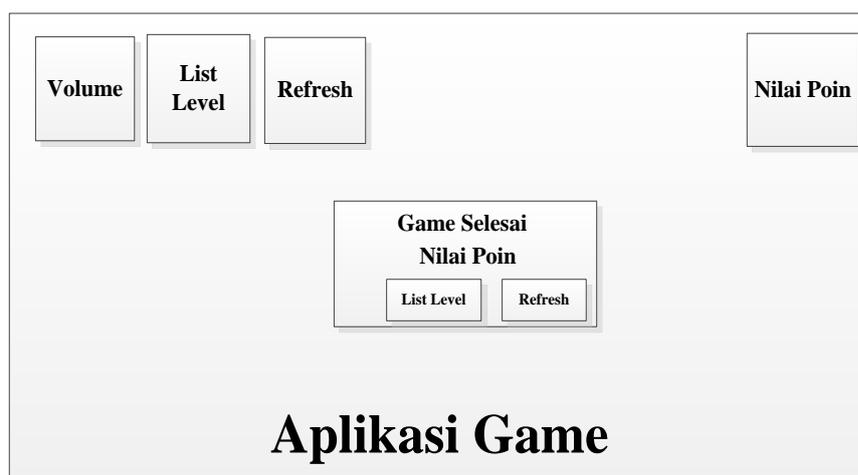
**Gambar.III.7. Desain *Form Game* Jika Berhasil**

**Penjelasan desain *form game* berhasil:**

- a. pada *form game* user mengklik *game* yang telah terbuka untuk memulai permainan.
- b. Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan angry cat.

- c. Di *form game angry cat*, *user* dapat memainkan permainan *angry cat*, dan apabila *user* berhasil pada level 1 maka *user* dapat melanjutkan permainan ke level selanjutnya.

#### 8. Desain *Form Game* Jika *Game* Selesai



**Gambar.III.6. Desain *Form Game* Jika Selesai**

#### **Penjelasan desain *form game* jika *game* selesai :**

- pada *form game* *user* mengklik *game* yang telah terbuka untuk memulai permainan.
- Setelah level diklik, maka *user* akan masuk pada permainan *angry cat*.
- Di *form game angry cat*, *user* dapat memainkan permainan *angry cat*, dan apabila *user* berhasil memainkan *game* pada level 1, level 2, dan level 3 maka permainan telah selesai.