BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Sistem yang sedang bejalan

Sistem animasi tentang Legenda Putri Hijau untuk digunakan oleh semua kalangan masyarakat belum seutuhnya menggunakan media teknologi dan masih bersifat manual. Adapun metode yang dilakukan adalah mengetahui cerita Legenda melalui buku.

Pada legenda Putri Hijau ini terdapat beberapa masalah yang sering dijumpai seperti, belum sepenuhnya dapat diterima oleh masyarakat Indonesia ataupun masyarakat luas, karena masih banyak lagi yang lebih menarik yang mungkin dapat memikat hati pengguna animasi.

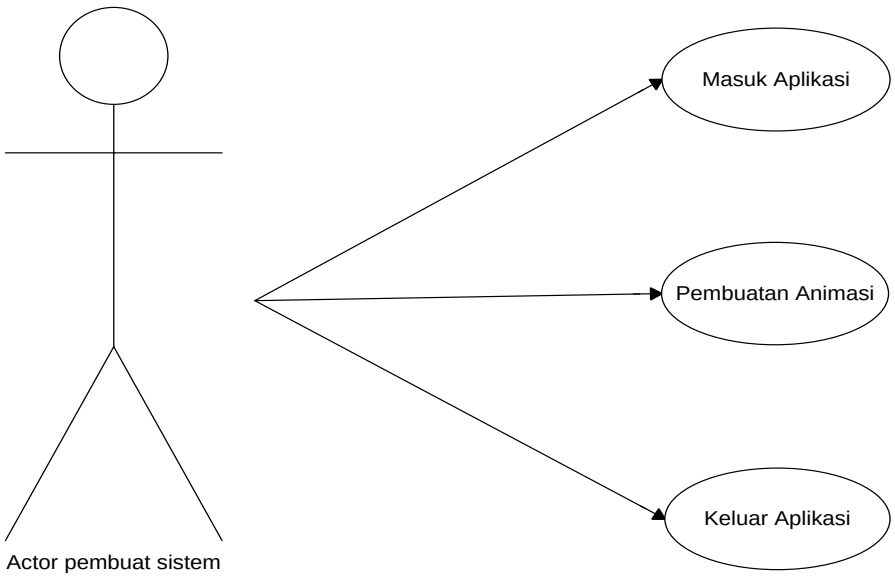
Setelah penulis menganalisa permasalahan dalam animasi legenda Putri Hijau, dengan demikian penulis membangun animasi Legenda Putri Hijau dari Sumatra Utara yang menggunakan media teknologi dilengkapi dengan efek suara dan gerak. Sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih baik dan dimengerti oleh masyarakat Indonesia maupun masyarakat luas.

III.2. Perancangan Sistem

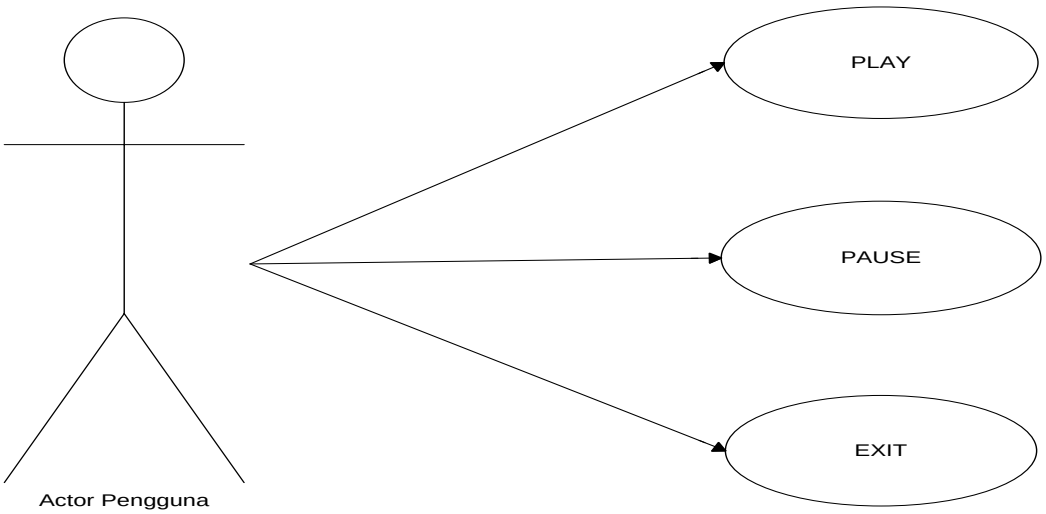
Perancangan sistem ini menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram.*

III.2.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang pemakai. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang dapat dilihat pada gambar III.1.



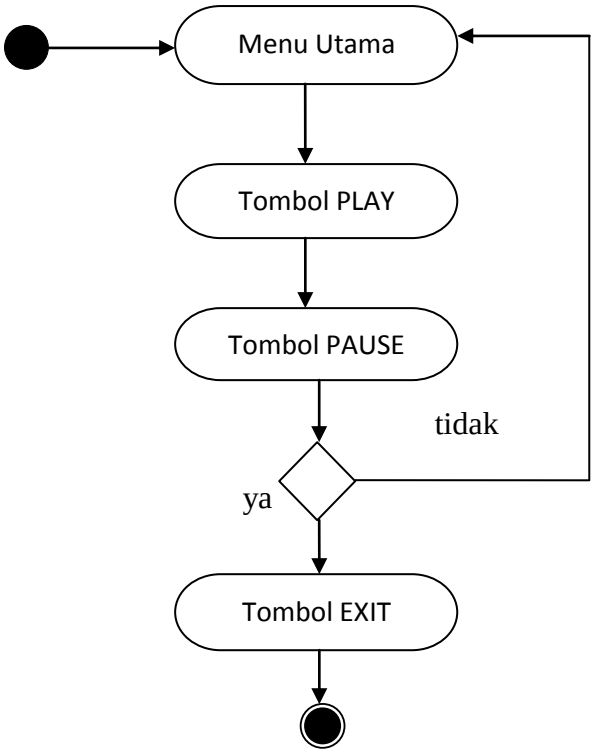
Gambar III.1. *Use Case Diagram* Actor Pembuat Animasi Legenda Putri Hijau



Gambar III.2. *Use Case Diagram* Actor Pengguna Animasi Legenda Putri Hijau

III.2.2. *Activity Diagram*

Berikut ini adalah *Activity Diagram* animasi Legenda Putri Hijau :



Gambar III.3. *Activity Diagram* Animasi Legenda putri Hijau

Perancangan *Activity Diagram* animasi Legenda Putri Hijau memiliki struktur sebagai berikut :

a. Actor masuk dalam aplikasi dan berada pada menu utama.

b. Ketika actor masuk aplikasi, actor akan masuk dalam animasi.

c. Animasi dijalankan secara langsung dengan cara mengklik tombol play, berikutnya apabila ingin menghentikan animasi actor dapat mengklik tombol pause dan apabila ingin mengakhiri animasi, actor dapat mengklik tombol exit.

III.3. Perancangan

1. *Storyboard* Animasi

Tabel dibawah ini adalah rancangan *storyboard* animasi Legenda putri Hijau.

scene	board	naskah
1.		Seorang Putri cantik di kerajaan Haru bernama Putri Hijau. Kecantikkan sang putri tersebar sampai telinga Sultan Aceh.
2.		Dua saudara Putri Hijau menolak lamaran dari Sultan Aceh.
3.		Terjadi peperangan antara kerajaan Aceh dan Balatentara dari Kerajaan Haru.

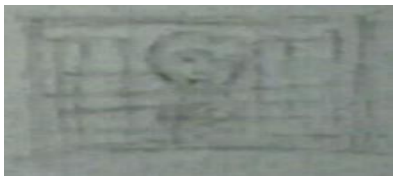
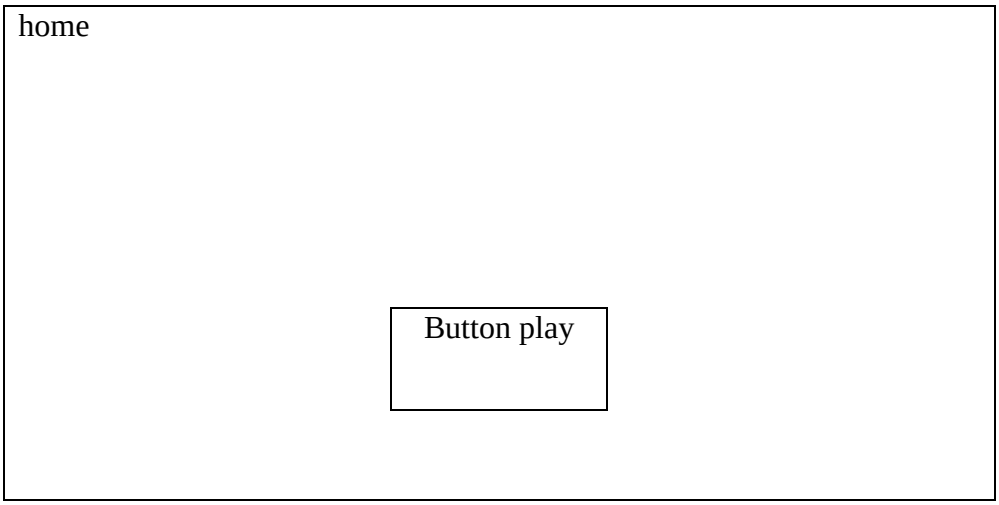
4.		Kakak Putri Hiaju menjadi seekor naga, sedangkan adiknya menjadi meriam.
5.		Naga tersebut beranjak pergi dan masukke dalam Sungai Deli.
6.		Putri Hijau ditahan dan dibawa ke Aceh.

Table III.1. *Storyboard* Animasi Legenda putri Hijau

2. Rancangan *Interface* menu Utama (*input*)

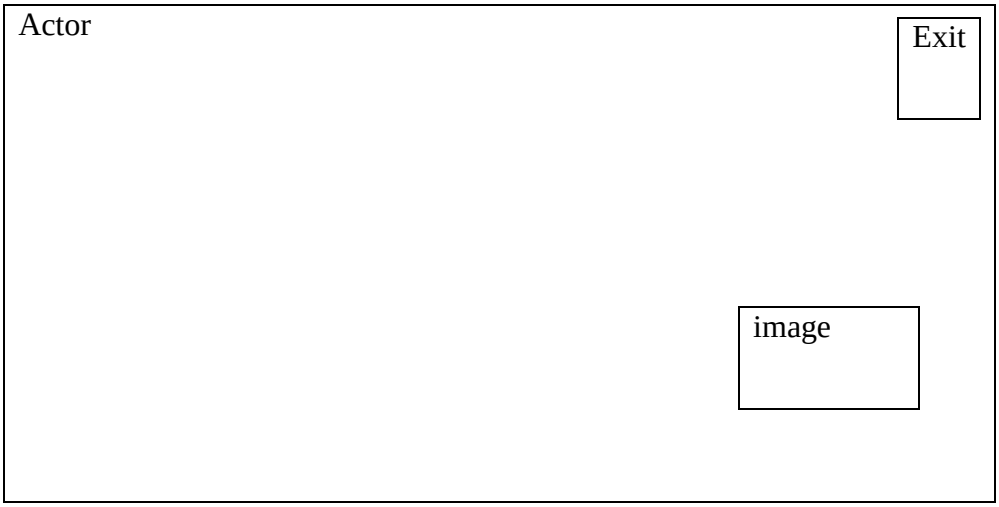
Gambar dibawah ini memperlihatkan aplikasi dengan sebuah tombol yaitu Play yang digunakan untuk menjalankan animasi.



Gambar III.4. Rancangan *Interface* Menu Utama (*Input*)

3. Rancangan *Interface* aplikasi berjalan

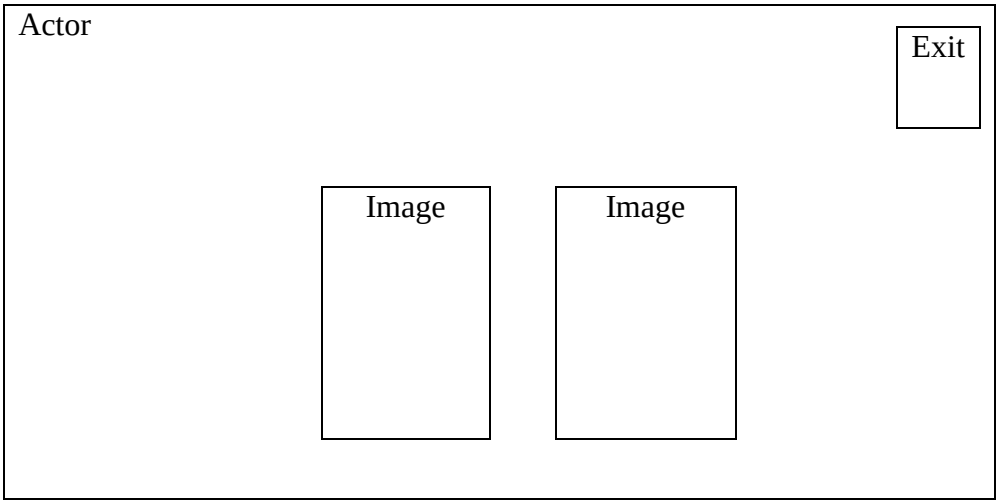
Gambar dibawah ini adalah *Interface* aplikasi berjalan .



Gambar III.5. Rancangan *Interface* Aplikasi berjalan

4. Rancangan *Interface Output*

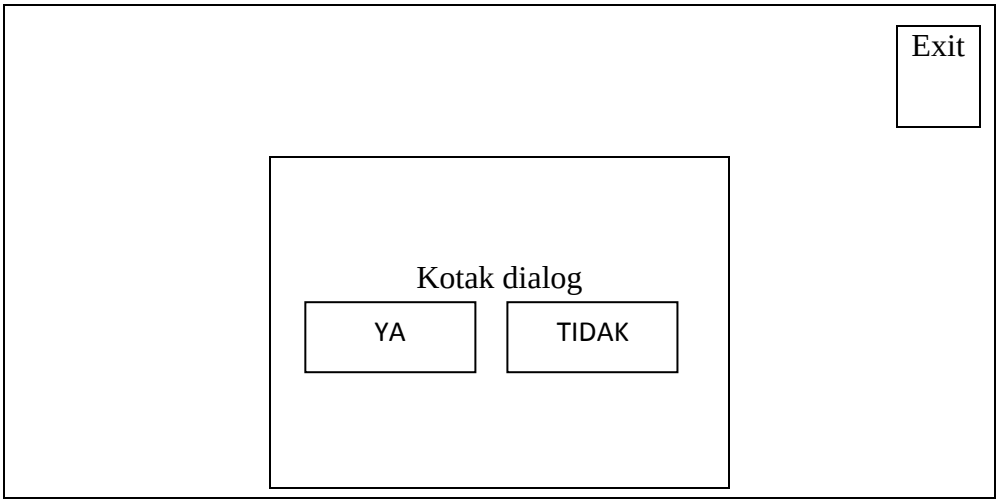
Gambar dibawah ini adalah rancangan tampilan *Interface Output.*



Gambar III.6. Rancangan *Interface Output*

5. Rancangan *Interface* aplikasi *Exit*

Gambar dibawah ini adalah *Interface* Aplikasi *Exit*.



Gambar III.7. Rancangan *Interface* Aplikasi *Exit*.