

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Coklat merupakan makanan yang banyak digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Untuk membantu mengenal coklat lebih dalam maka penulis membuat sebuah aplikasi Pembelajaran coklat. Dimana *user* dapat mengetahui tentang coklat dan jenis-jenis coklat.

III.2. Analisa Kebutuhan Sistem

Pembuatan aplikasi ini membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses perancangan dan pembuatan aplikasi. Berikut ini aspek-aspek yang di butuhkan dalam pembuatan aplikasi.

III.2.1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware merupakan komponen yang terlihat secara fisik, yang saling bekerjasama dalam pengolahan data. *Hardware* yang digunakan meliputi :

1. *Prosesor* minimal Pentium IV
2. RAM 1 GB

III.2.2. Perangkat Lunak (*Software*)

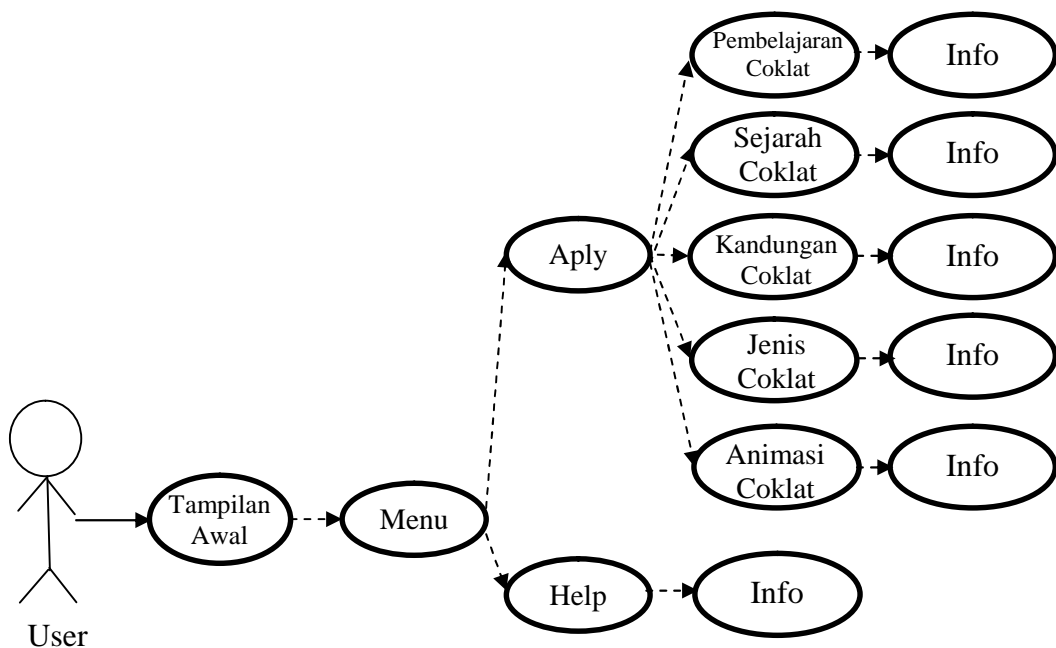
Software adalah intruksi atau program-program komputer yang dapat digunakan oleh komputer dengan memberikan fungsi serta penampilan yang diinginkan. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah :

1. Sistem Operasi Windows 7
2. *Macromedia Flash 8*

III.3. Desain Sistem

III.3.1. *Use Case Diagram*

Use case diagram ini digunakan untuk menggambarkan hubungan sejumlah external aktor dengan *use case* yang terdapat dalam sistem. *Use case* ini hanya menggambarkan keadaan lingkungan sistem yang dapat dilihat dari luar aktor, adapun *use case* dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :



Gambar III.1 *Use Case*

Keterangan *use case* aplikasi Pembelajaran Coklat adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Awal

User membuka aplikasi dan masuk kedalam tampilan awal aplikasi.

2. Menu

User memasuki menu utama dan user dapat memilih langkah selanjutnya untuk memulai memainkan aplikasi.

3. Aply

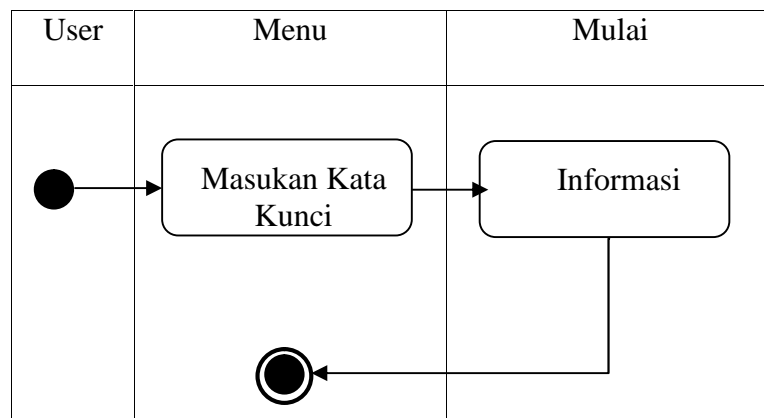
Merupakan sistem pencarian, dan kata kunci yang dapat digunakan dapat dilihat pada menu Help.

4. Help

Terdapat bantuan untuk mengetahui kata kunci yang dapat digunakan untuk mensin pencarian.

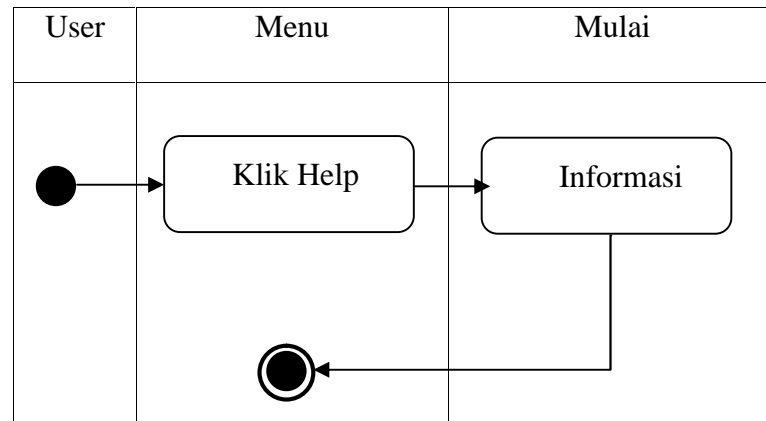
III.3.2. Activity Diagram

Berikut ini adalah *Activity Diagram* Aplikasi Pembelajaran Coklat untuk menu aply :



Gambar III.2 : Activity Diagram Menu Aply

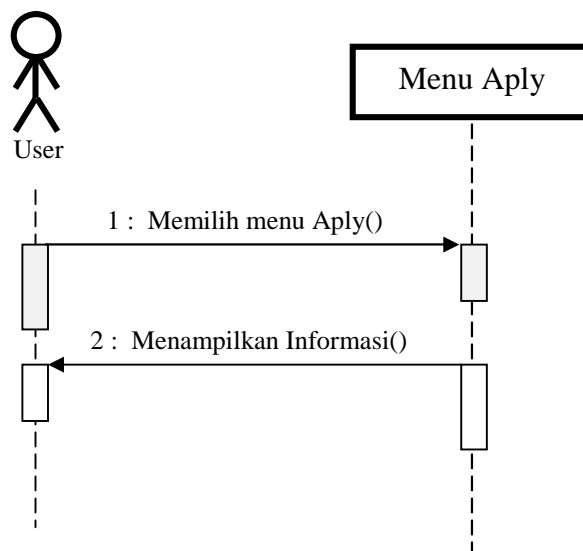
Berikut ini adalah *Activity Diagram* Aplikasi Pembelajaran Coklat untuk menu help :



Gambar III.3 : Activity Diagram Menu Help

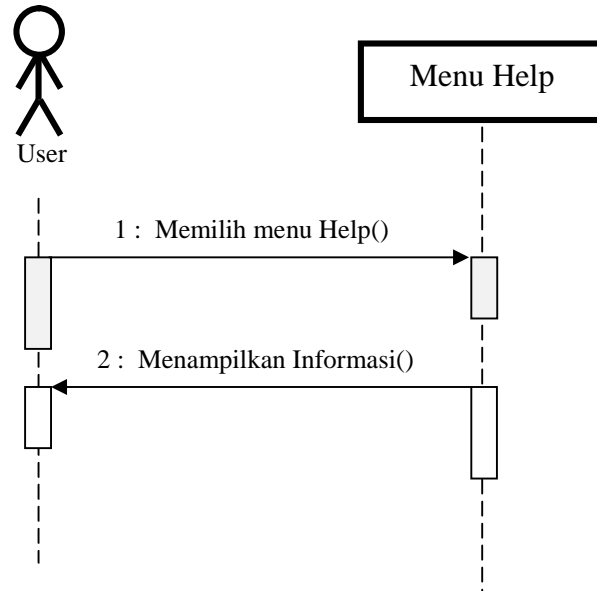
III.3.3. Sequence Diagram

Berikut ini adalah *Sequence Diagram* Aplikasi Pembelajaran Coklat untuk menu aply :



Gambar III.4 : Sequence Diagram Menu Aply

Berikut ini adalah *Activity Diagram* Aplikasi Pembelajaran Coklat untuk menu help :









Gambar III.5 : Sequence Diagram Menu Help

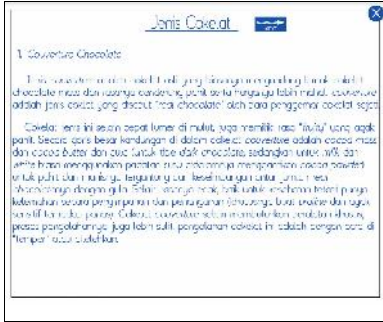

III.2.4. Story Board

Story Board menggambarkan desain dari cerita yang digambar, berikut adalah *Story Board* Aplikasi Pembelajaran Coklat yang dirancang :

Tabel III.1. Story Board Aplikasi Pembelajaran Coklat

No.	Board	Keterangan
1.	 <p>Tekan Spasi Untuk Melihat Tampilan Ini</p>	Menampilkan tampilan awal dari aplikasi Pembelajaran coklat

2.		Tampilan menu mesin pencarian
3.		Tampilan saat user memilih tombol Help
		Tampilan Pengenalan Coklat
4.		Tampilan Sejarah Coklat
5.		Tampilan Kandungan Coklat

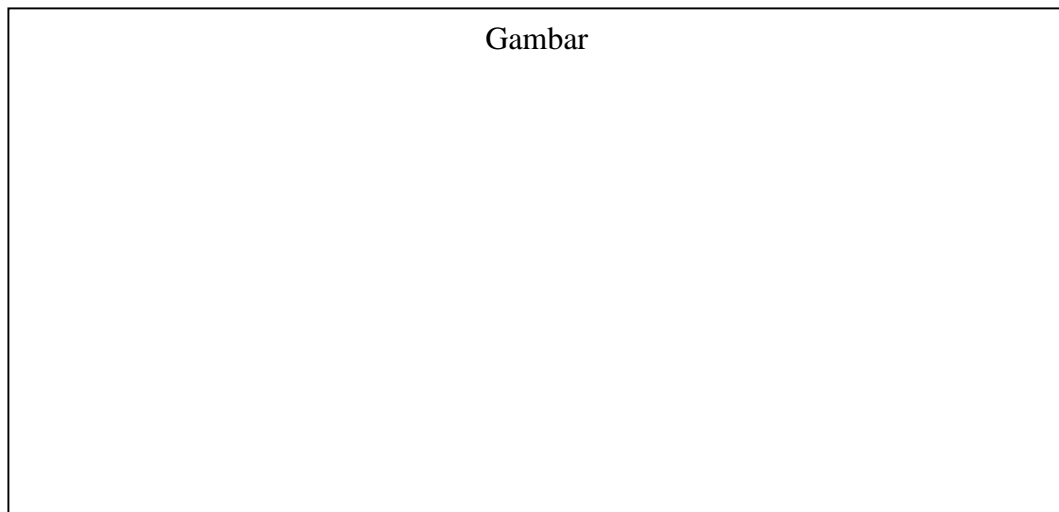
6.		Tampilan Jenis Coklat
8.		Tampilan Animasi Coklat

III.4. Desain User Interface

Perancangan tampilan menu atau rancangan *scene* dalam program ini sangat diperlukan dalam pemrograman visual karena *scene* ini merupakan bentuk tampilan saat program dijalankan. Pada program aplikasi ini terdapat *scene* yang dirancang yaitu sebagai berikut :

1. Tampilan Awal

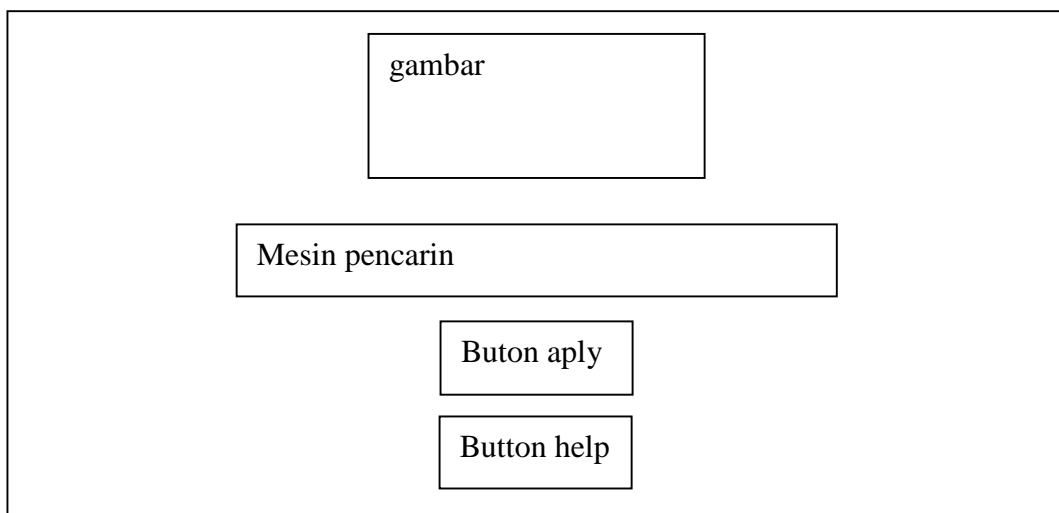
Tampilan awal pada aplikasi ini adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Pada tampilan ini akan melihat tampilan gambar dan suara.



Gambar III.6. Tampilan Awal

2. Tampilan Menu

Pada tampilan menu merupakan mesin pencarian dimana user harus memasukkan kata kunci yang telah tersedia untuk dapat melanjutkan aplikasi..



Gambar III.7. Tampilan Menu

3. Tampilan Menu Help

Menampilkan kata kunci yang dapat digunakan dalam mesin pencarian.

The screenshot shows a rectangular window with a large text input field at the top containing the word "Text". Below the input field, there are two buttons stacked vertically: "Buton aply" (note the typo) and "Button help".

Gambar III.8. Tampilan Menu Help

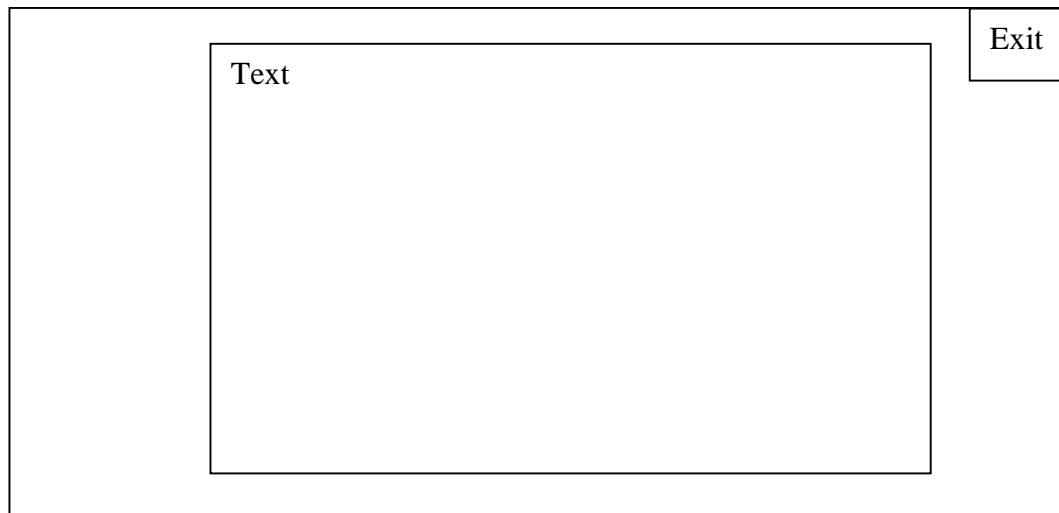
4. Tampilan Menu Aply

Pada menu aply terdapat beberapa menu utama. Seperti Pengenalan Coklat.

The screenshot shows a rectangular window. In the top right corner, there is an "Exit" button. Below it, on the left side, is a large text input field containing the word "Text". At the bottom center of the window, there are two buttons stacked vertically: "Buton aply" (note the typo) and "Button help".

Gambar III.9. Tampilan Menu Pengenalan Coklat

Menu Sejarah Cokelat.



The image shows a window titled 'Menu Sejarah Cokelat'. Inside the window, there is a large rectangular box with the label 'Text' in its top-left corner. To the right of this box, in the top-right corner of the window, is a button labeled 'Exit'.

Gambar III.10. Tampilan Menu Sejarah Coklat

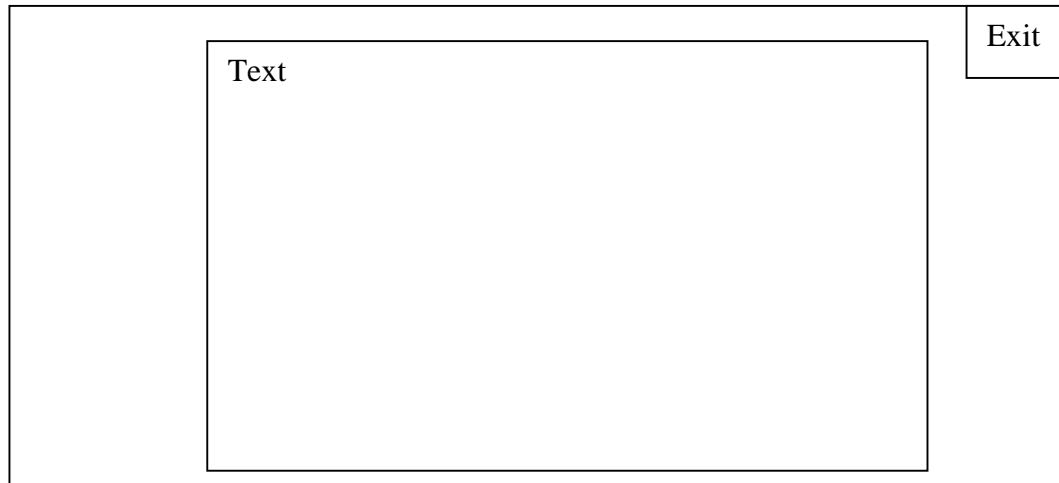
Menu Kandungan Coklat



The image shows a window titled 'Menu Kandungan Coklat'. Inside the window, there is a large rectangular box with the label 'Text' in its top-left corner. To the right of this box, in the top-right corner of the window, is a button labeled 'Exit'.

Gambar III.11. Tampilan Menu Kandungan Coklat

Menu Jenis Coklat.



Gambar III.12. Tampilan Menu Jenis Coklat

.Menu Animasi Coklat



Gambar III.13. Tampilan Menu Animasi Coklat