

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1 Analisa sistem berjalan

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya yang bertujuan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi teknik untuk menyelesaikan suatu masalah atau hambatan yang ada pada suatu sistem sehingga mudah dicari penyelesaiannya. Penjelasan merupakan salah satu peranan sangat penting dalam melaksanakan program menerangkan.

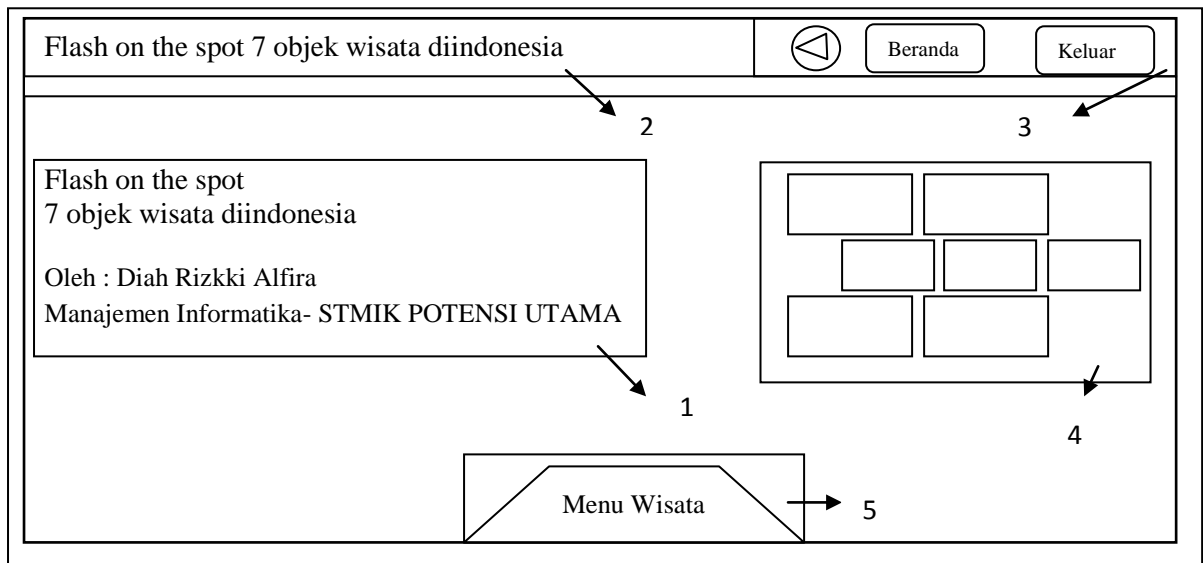
Pada pembahasan bab ini, akan dilakukan penganalisaan mengenai analisa dan perancangan Aplikasi Animasi Objek Wisata. Dalam mengevaluasi suatu proses diperlukan tahap analisis untuk menguji tingkat kelayakan terhadap pembuatan animasi.

Pembuatan animasi iklan objek wisata ini ide nya dari sebuah acara televisi di Trans TV "On The Spot", dimana acara ini menampilkan 7 (tujuh) informasi mengenai kejadian ataupun hal-hal unik lainnya, materi iklan objek wisata ini hampir semuanya diambil dari internet karena informasinya lebih *up to date* dan juga untu video penulis mengambil video dari *youtube* dikarenakan beberapa objek wisata yang dimasukkan sangat banyak di *youtube*.

III.3 Perancangan dan Pembuatan Aplikasi

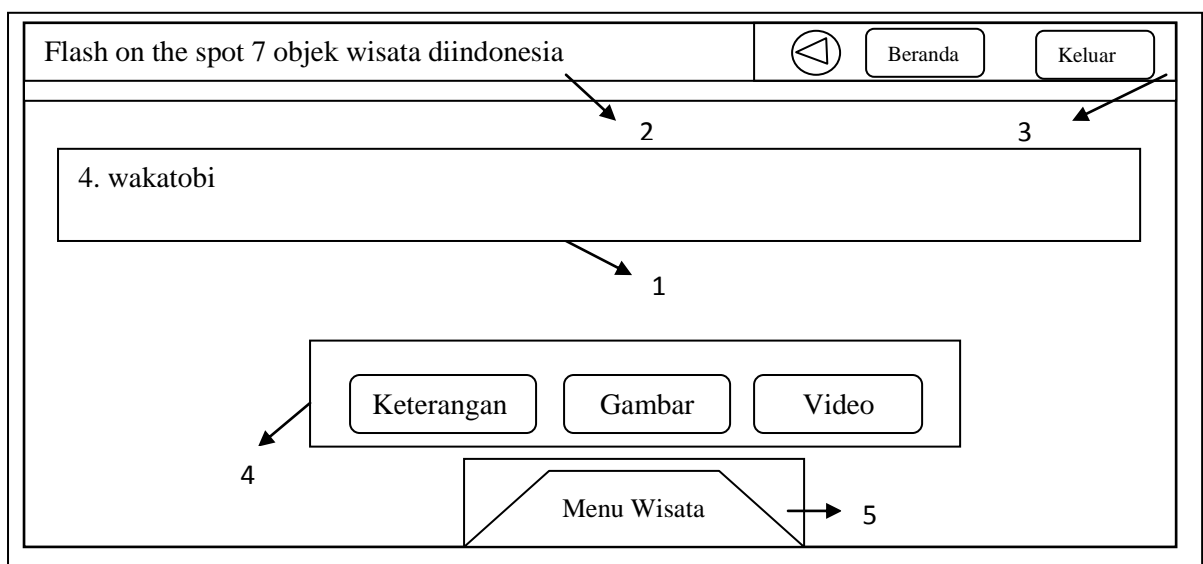
Berdasarkan hasil analisis penulis merancang dan membuat aplikasi untuk membantu masyarakat atau wisatawan untuk mengenal 7 objek wisata yang terkenal diindonesia.

III.3.1 Storyboard Aplikasi



Keterangan :

1. Informasi pembuatan aplikasi
2. Judul informasi aplikasi dari aplikasi yang dirancang
3. Tombol pendukung aplikasi
4. Gambar informasi 7 objek wisata diindonesia
5. Menu yang bisa digunakan untuk memilih objek wisata



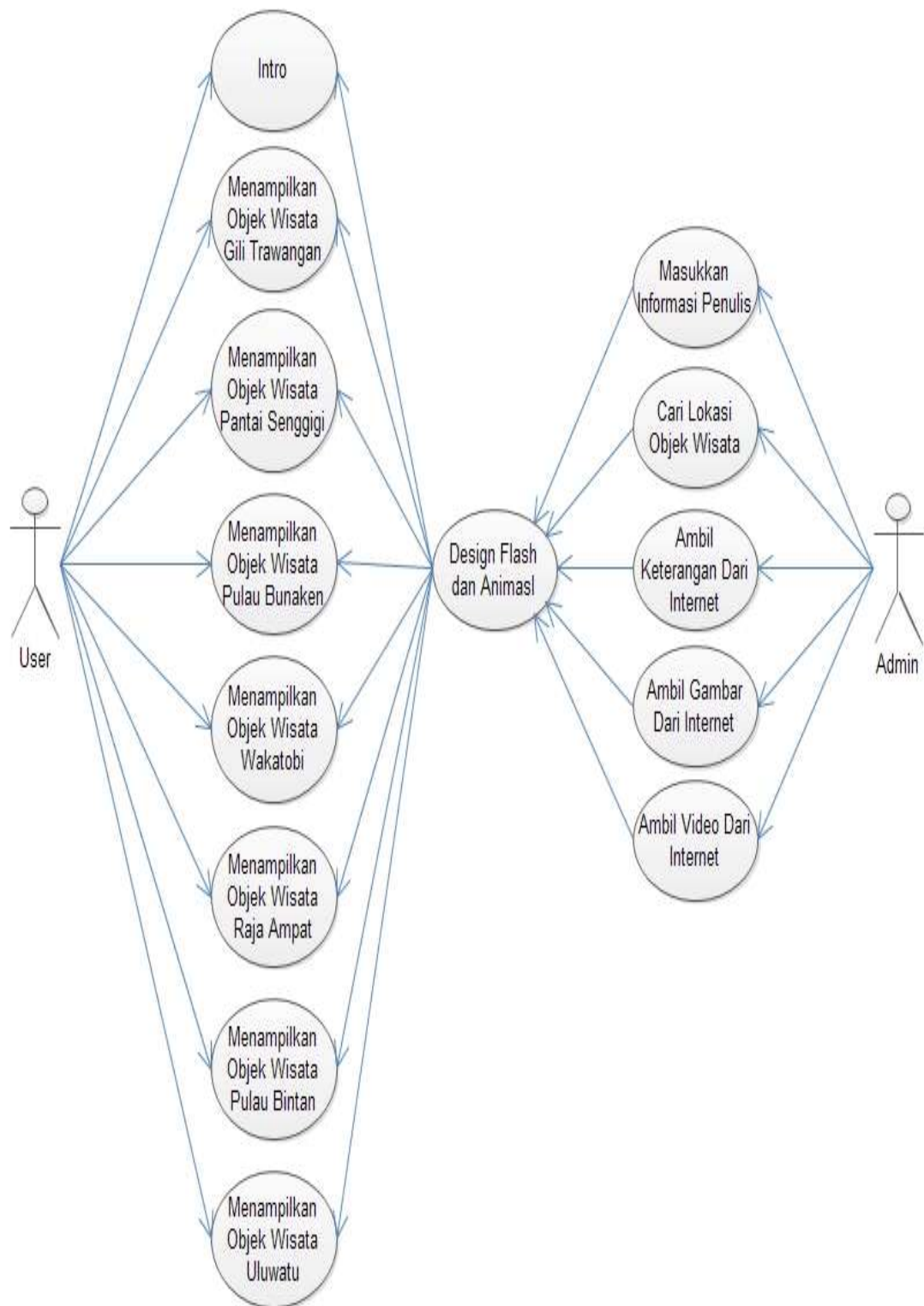
Keterangan :

1. Informasi penjelasan objek wisata yang dipilih
2. Judul informasi aplikasi dari aplikasi yang dirancang
3. Tombol pendukung aplikasi
4. Tombol pendukung pilihan menu aplikasi
5. Menu yang bisa digunakan untuk memilih objek wisata

III.4 Perancangan UML

Dalam perancangan suatu sistem tidak terlepas dari bagian logika program dimana berisi alur jalannya suatu sistem yang dibangun. Suatu logika program digunakan flowchart untuk mengetahui bagaimana suatu sistem itu akan berjalan dan menggambarkan interaksi user dengan aplikasi animasi objek wisata. Berikut adalah rancangan UML dari program.

1. Use Case Diagram Animasi Objek Wisata



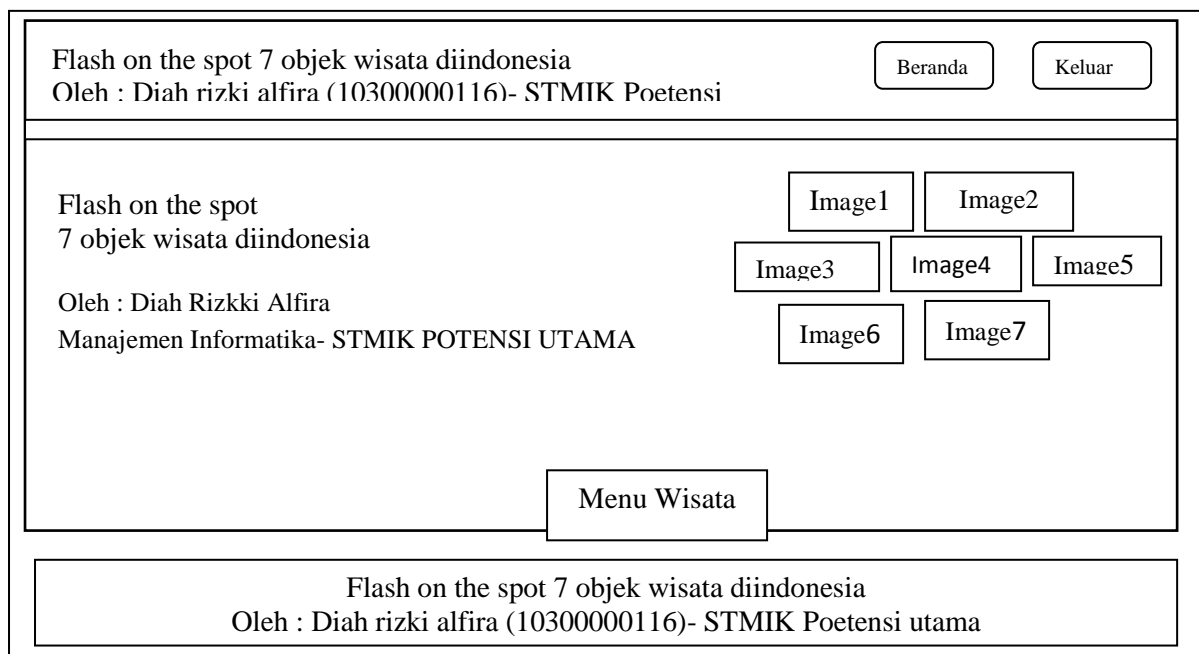
Gambar III.1 Use Case Diagram Animasi Objek Wisata

III.5 Perancangan Aplikasi

Bagian perancangan tampilan aplikasi ini dimulai dengan pembentukan objek pada bagian-bagian aplikasi untuk pembuatan aplikasi objek wisata. Perancangan akan dimulai dengan membuat animasi intro yang mengenalkan nama aplikasi dan nama perancang, serta pengenalan nama dan gambar dari tujuh objek wisata menarik di Indonesia. Intro di aplikasi ini dirancang sebagai iklan memulai tujuh video objek wisata menarik di Indonesia.

III.5.1 Rancangan Pengenalan Nama Aplikasi

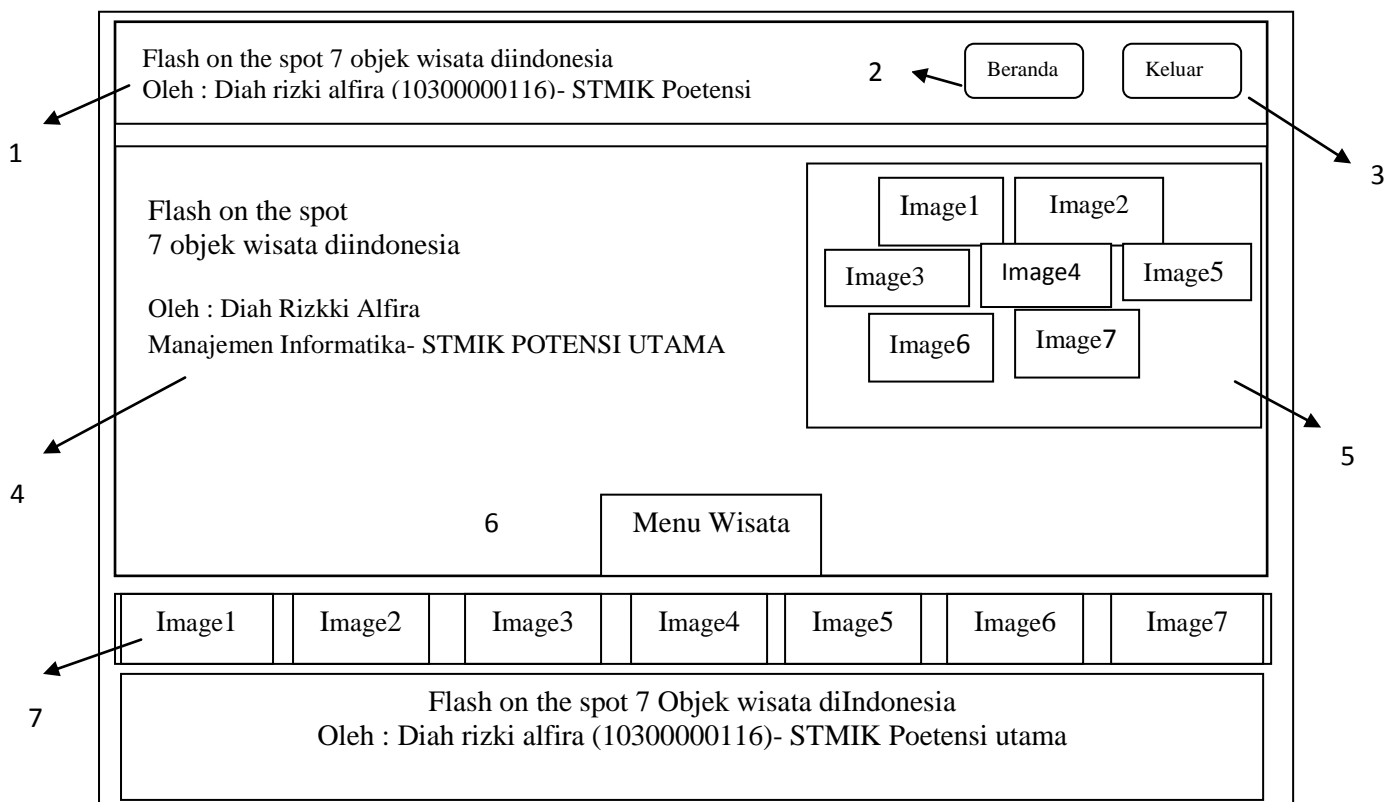
Pada perancangan "Nama Aplikasi" ini dirancang agar pengguna mengetahui nama aplikasi ini dengan adanya intro. Perancang membuat animasi garis dan gambar pada rancangan pembuka. Pada tulisan nama aplikasi juga



Gambar III.3 Rancangan Pengenalan Nama Aplikasi

III.5.2 Rancangan Menu Pemilihan Objek Wisata

Perancangan menu pemilihan objek wisata juga dibuat seperti rancangan "Intro Nama Aplikasi", terdapat animasi slide menu dan 7 (tujuh) gambar objek wisata, berikut desainnya



Gambar III.4 Rancangan Menu Pemilihan Objek Wisata

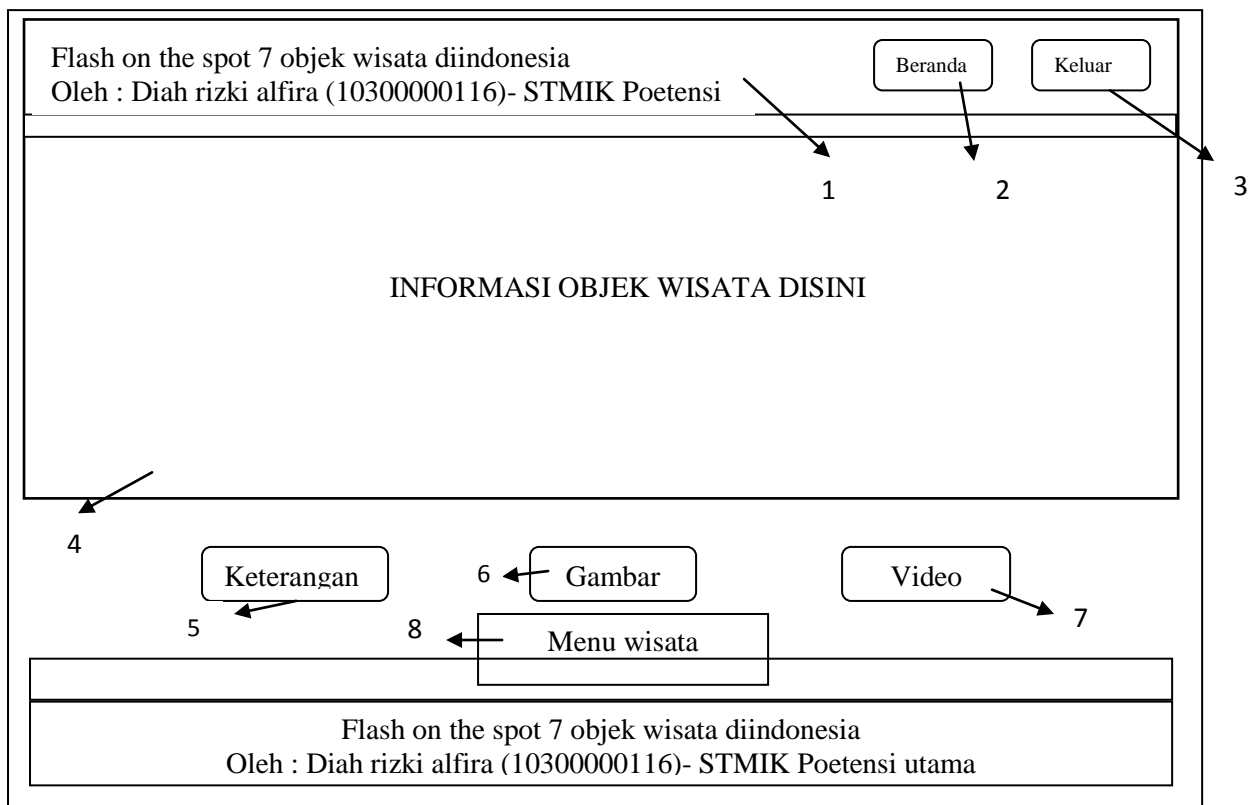
Keterangan :

1. Informasi pembuatan aplikasi
2. Beranda : untuk kembali kemenu utama
3. Keluar : untuk mengakhiri program atau menutup program
4. Informasi pembuatan aplikasi
5. Gambar 7 objek wisata
6. Menu wisata : Menu yang bisa digunakan untuk memilih objek wisata

7. 7 pilihan objek wisata di indonesia

III.5.3 Rancangan Pengenalan Objek Wisata

Pada perancangan pengenalan Objek Wisata Menarik di Indonesia di rancang tampilan untuk menampilkan teks, gambar dan video. Pengenalan tujuh objek wisata menarik di Indonesia ini berfungsi untuk mengenalkan nama dan gambar dari ketujuh objek wisata kepada pengguna secara garis besar, berikut adalah tampilannya



Gambar III.5 Rancangan Pengenalan Objek Wisata

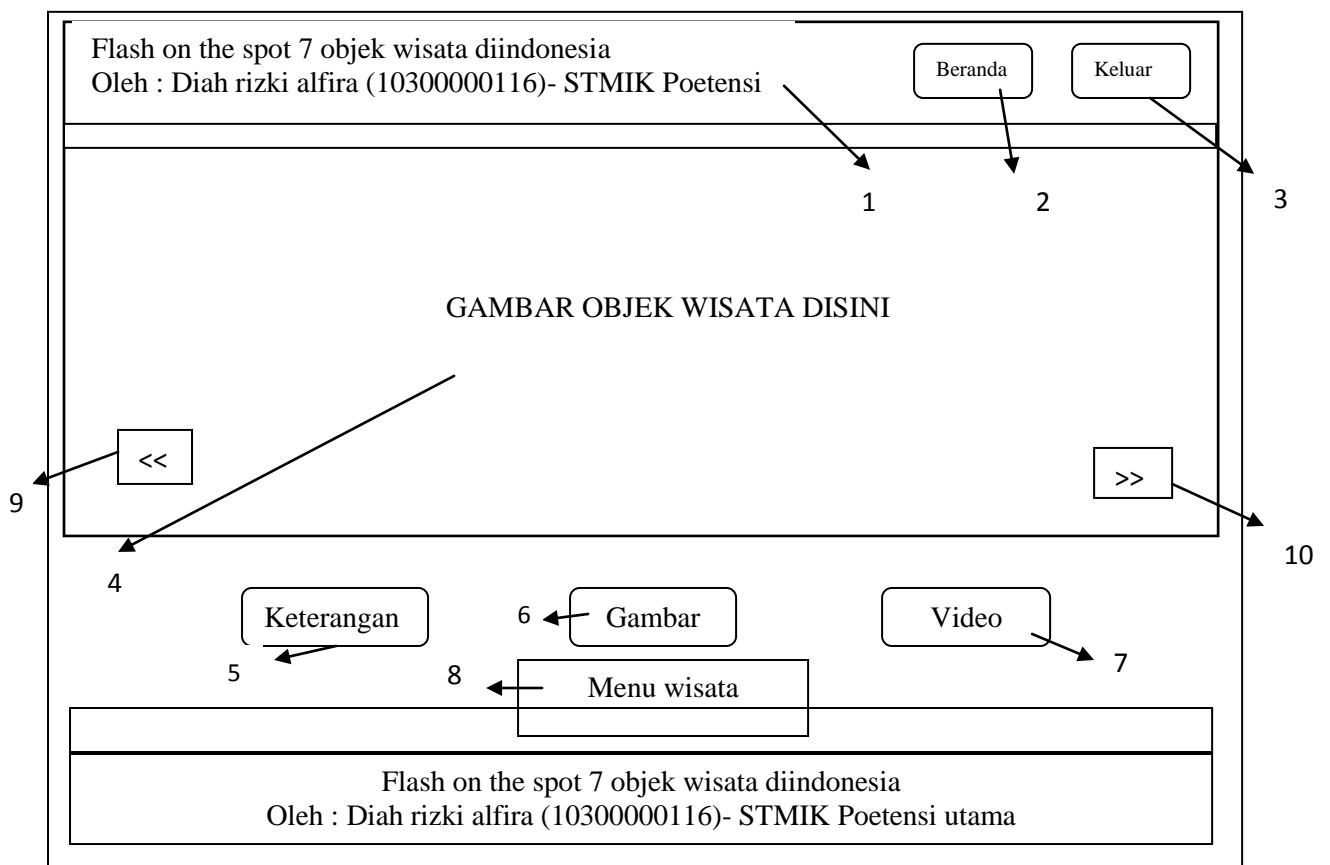
Keterangan :

1. Informasi pembuatan aplikasi
2. Beranda : untuk kembali kemenu utama
3. Keluar : untuk mengakhiri program atau menutup program

4. Informasi objek wisata
5. Keterangan : informasi dari objek wisata yang kita pilih
6. Gambar : Gambar dari objek wisata yang kita pilih
7. Video : Video dari objek wisata yang kita pilih
8. Menu wisata : Menu yang bisa digunakan untuk memilih objek wisata

III.5.4 Rancangan Tampilan Gambar Objek Wisata

Pada rancangan gambar ini perancang memasukkan beberapa gambar dengan tampilan yang menarik dan jernih, berikut adalah desainnya



Gambar III.6 Rancangan Gambar Tujuh Objek Wisata

Keterangan :

1. Informasi pembuatan aplikasi
2. Beranda : untuk kembali kemenu utama
3. Keluar : untuk mengakhiri program atau menutup program
4. Gambar objek wisata
5. Keterangan : informasi dari objek wisata yang kita pilih
6. Gambar : Gambar dari objek wisata yang kita pilih
7. Video : Video dari objek wisata yang kita pilih
8. Menu wisata : Menu yang bisa digunakan untuk memilih objek wisata