

## **BAB III**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

#### **III.1 Analisa Sistem yang ada**

Pada pembahasan bab ini, akan dilakukan penganalisaan mengenai analisa dan perancangan pembuatan animasi "Iklan Sirup Pohon Pinang". Dalam mengevaluasi iklan yang sudah ada, bahwasanya iklan sebelumnya terdapat iklan yang memakai media manusia, yang menyebabkan menggunakan biaya yang cukup besar, di sini penulis akan membuat iklan dengan menggunakan animasi dan di masukkan suara manusia untuk audionya, dengan iklan animasi ini akan bisa menghemat biaya. Sebelumnya suatu proses diperlukan tahap analisis untuk menguji tingkat kelayakan terhadap pembuatan animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Proses pembuatan aplikasi ini akan dilakukan dan masih dalam tahap perencanaan. Dalam pembuatan aplikasi animasi iklan ini penulis akan menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari pembuatan animasi "Iklan Sirup Pohon Pinang".

#### **III.2 Analisis Kebutuhan Sistem**

Perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran logika sistem yang baru serta garis besar kepada pemakai sistem dalam desain sistem tersebut sudah tergambar logika dari seluruh sistem. Implementasi program perancangan dan pembuatan animasi "Iklan Sirup Pohon Pinang" merupakan tahap paling penting dimana sistem yang sudah dirancang, diimplementasikan untuk menghasilkan

sistem yang sesuai dengan yang diinginkan dan siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya.

Pembuatan animasi ini membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses perancangan dan pembuatan animasi.

### **III.3 Perancangan Animasi**

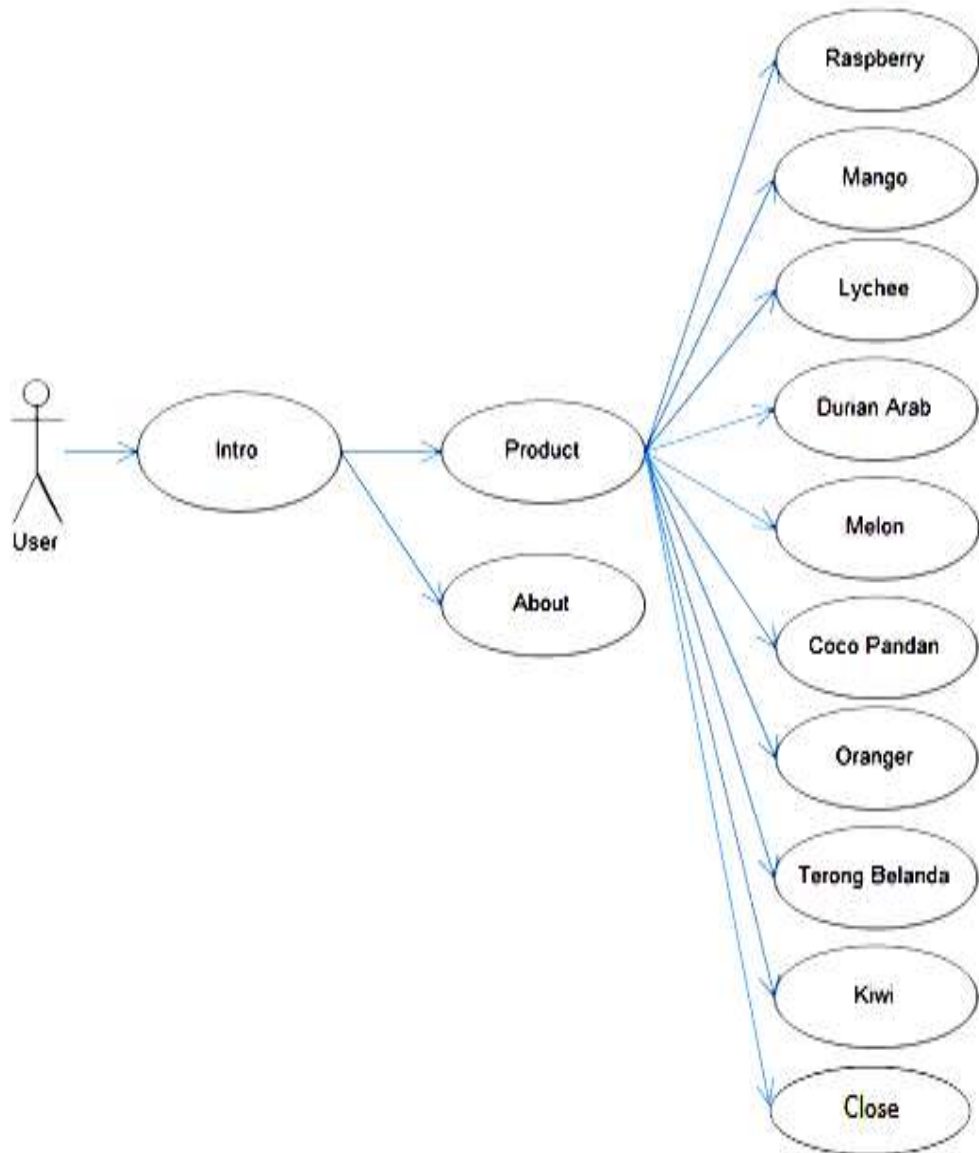
Desain animasi merupakan suatu bentuk rancangan animasi yang nantinya akan menghasilkan suatu bentuk bangunan animasi. Adapun maksud dan tujuan dari desain animasi adalah:

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai animasi.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada program.

### **III.4 Perancangan Sistem**

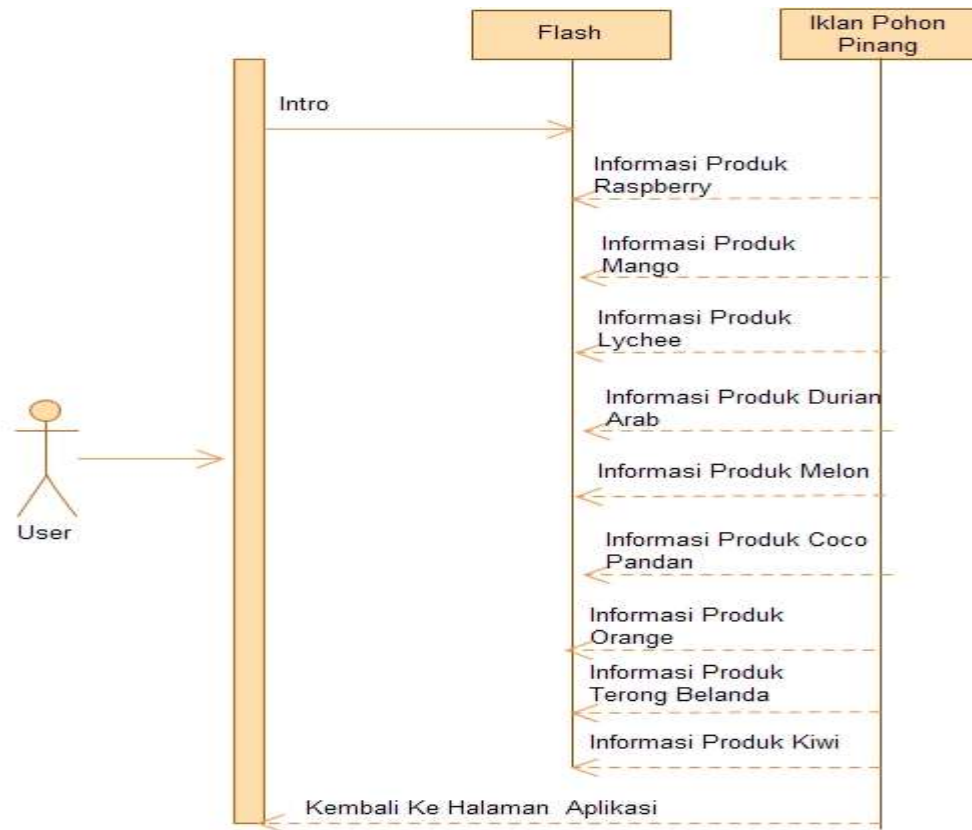
Dalam perancangan suatu sistem tidak terlepas dari bagian logika program dimana berisi alur jalannya suatu sistem yang dibangun. Suatu logika program digunakan flowchart untuk mengetahui bagaimana suatu sistem itu akan berjalan dan menggambarkan interaksi user dengan aplikasi iklan pohon pinang. Berikut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

1. Use Case Diagram Animasi iklan pohon pinang



**Gambar III.1 Use Case Diagram Animasi Sirup Pohon Pinang**

## 2. Sequence Diagram Animasi Pohon Pinang



**Gambar III.2 Sequence Diagram Animasi Pohon Pinang**

## 3. Activity Diagram Animasi Pohon Pinang



### III.5 Perancangan Aplikasi

Bagian perancangan tampilan aplikasi ini dimulai dengan pembentukan objek pada bagian-bagian aplikasi untuk pembuatan aplikasi iklan sirup pohon pinang. Perancangan akan dimulai dengan membuat animasi intro yang mengenalkan nama aplikasi dan informasi nama perusahaan, Intro di aplikasi ini dirancang sebagai intro memulai iklan sirup pohon pinang

#### III.5.1 Rancangan Pembuatan Animasi

Adapun perancangan symbol dalam animasi "Iklan Sirup Pohon Pinang" adalah sebagai berikut:

1. Botol sirup

Name : botol

Type : *Image*

Folder : *Library root*

Gambar botol digunakan sebagai bagian dari button untuk menampilkan jenis sirup, berikut gambarnya



**Gambar III.4. Rancangan Botol**

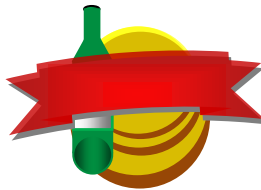
## 2. Button Link

Name : Buttonlink

Type : *Movie Clip*

Folder : *Library root*

Gambar button link digunakan untuk menampilkan produk sirup pohon pinang, berikut gambarnya.



**Gambar III.5. Rancangan Button Link**

## 3. Background splash

Name : Backsplash

Type : *Movie Clip*

Folder : *Library root*

Gambar pohon ini digunakan untuk desain splash screen, berikut adalah gambar pohonnya.



**Gambar III.6. Rancangan Pohon Sirup Pohon Pinang**

Gambar diatas merupakan gambar yang digunakan dalam pembuatan aplikasi flash Sirup Pohon Pinang,

### **III.5.2 Rancangan Intro 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 dibuat animasi bergerak.



**Gambar III.7 Rancangan Intro Pengenalan Nama Aplikasi**

### **III.5.3 Rancangan Menu Pemilihan Produk Pohon Pinang**

Perancangan menu pemilihan produk pohon pinang juga dibuat seperti rancangan "Intro Pengenalan Nama Aplikasi", terdapat animasi dan 9 (sembilan) gambar produk, berikut desainnya



**Gambar III.8 Rancangan Menu Pemilihan Produk**

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Tombol raspberry yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa raspberry
2. Tombol mango yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa mango
3. Tombol lychee yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa lychee

4. Tombol durianarab yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa durianarab
5. Tombol melon yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa melon
6. Tombol cocopandan yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa cocopandan
7. Tombol orange yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa orange
8. Tombol terong belanda yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa terong belanda
9. Tombol kiwi yang digunakan untuk menampilkan informasi produk sirup rasa kiwi
10. Tombol tentang yang digunakan untuk menampilkan informasi penulis

#### **III.5.4 Rancangan Informasi Sirup**

Pada perancangan informasi sirup di rancang tampilan untuk menampilkan informasi mengenai sirup dengan teks dan gambar, berikut adalah tampilannya



**Gambar III.9 Rancangan Informasi Sirup**

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Text yang menampilkan nama sirup ketika dipilih jenis sirup yang ingin ditampilkan
2. Menampilkan gambar sirup
3. Menampilkan komposisi sirup

### **III.5.5 Rancangan Tampilan Tentang**

Pada rancangan gambar ini perancang menampilkan informasi penulis, berikut adalah desainnya



**Gambar III.10 Rancangan Tentang**

### **III.6 Kelebihan Dan Kekurangan Sistem**

#### **III.6.1 Kelebihan Sistem**

Kelebihan animasi iklan sirup pohon pinang dengan iklan sebelumnya adalah:

1. Perusahaan akan lebih bisa menghemat biaya dalam menggunakan iklan animasi.
2. Flash yang dirancang memiliki audio visual yang cukup baik.
3. Produk yang dirancang menampilkan informasi produk dengan jelas
4. Desain yang menarik dan penuh warna menjadikan aplikasi flash tidak monoton

5. Dengan aplikasi animasi iklan ini akan bisa menunjukkan iklan yang modern di saat ini.

### **III.6.2 Kekurangan Sistem**

Kekurangan animasi iklan sirup pohon pinang dengan iklan sebelumnya adalah:

1. Iklan ini belum memiliki animasi yang sempurna..
2. Iklan ini masih terlalu singkat.
3. Animasi Flash yang dirancang masih kurang menggunakan pendukung suara, gambar, dan kata-kata yang tepat sehingga iklan yang dibuat terasa kurang bermutu.
4. Tidak menggunakan database.