

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1 Analisa

Pada pembahasan bab ini, akan dilakukan penganalisaan mengenai analisa dan perancangan pembuatan animasi "Iklan Coklat". Dalam mengevaluasi suatu proses diperlukan tahap analisis untuk menguji tingkat kelayakan terhadap pembuatan animasi dengan Adobe Flash CS6. Proses pembuatan aplikasi ini akan dilakukan dan masih dalam tahap perencanaan.

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 Coklat" merupakan tahap paling penting dimana sistem yang sudah dirancang, di implementasikan 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. Berikut ini aspek-aspek yang di butuhkan dalam pembuatan animasi :

III.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware merupakan komponen yang terlihat secara fisik, yang saling bekerjasama dalam pengolahan data. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan meliputi :

- a. Monitor 14 “ LCD
- b. Memori 2 GB
- c. VGA Card ATI 1 GB
- d. Keyboard dan mouse
- e. Speaker aktif

III.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software adalah instruksi atau program-program komputer yang dapat digunakan oleh komputer dengan memberikan fungsi serta penampilan yang diinginkan. Dalam hal ini, perangkat lunak yang digunakan penulis untuk aplikasi perancangan dan pembuatan animasi adalah:

- a. Sistem Operasi Windows 7
- b. *Adobe Flash CS6*

III.2.3 Pembuatan Animasi

Adapun perancangan simbol dalam animasi ”Pemasaran Coklat” adalah sebagai berikut:

1. Mr. Chocolate

Name : Mr. Chocolate

Type : *Image*

Folder : *Library root*

Gambar menu dapat dilihat pada Gambar III.1 berikut.



Gambar III.1. Mr. Chocolate

Objek ini digunakan sebagai maskot dari aplikasi flash coklat ini, Mr. Chocolate namanya gambarnya merupakan gambar koki yang mencerminkan pembuatan coklat.

2. Awan

Name : Awan

Type : *Movie Clip*

Folder : *Library root*

Gambar awan digunakan untuk splash screen, gambarnya dapat dilihat pada Gambar III.2 berikut.



Gambar III.2. Awan

3. Pohon Coklat

Name : Pohon Coklat

Type : *Movie Clip*

Folder : *Library root*

Gambar pohon coklat ini juga digunakan untuk desain splash screen, berikut adalah gambar pohon coklatnya.



Gambar III.3. Pohon Coklat

Gambar diatas merupakan gambar yang digunakan dalam pembuatan aplikasi flash coklat.

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:

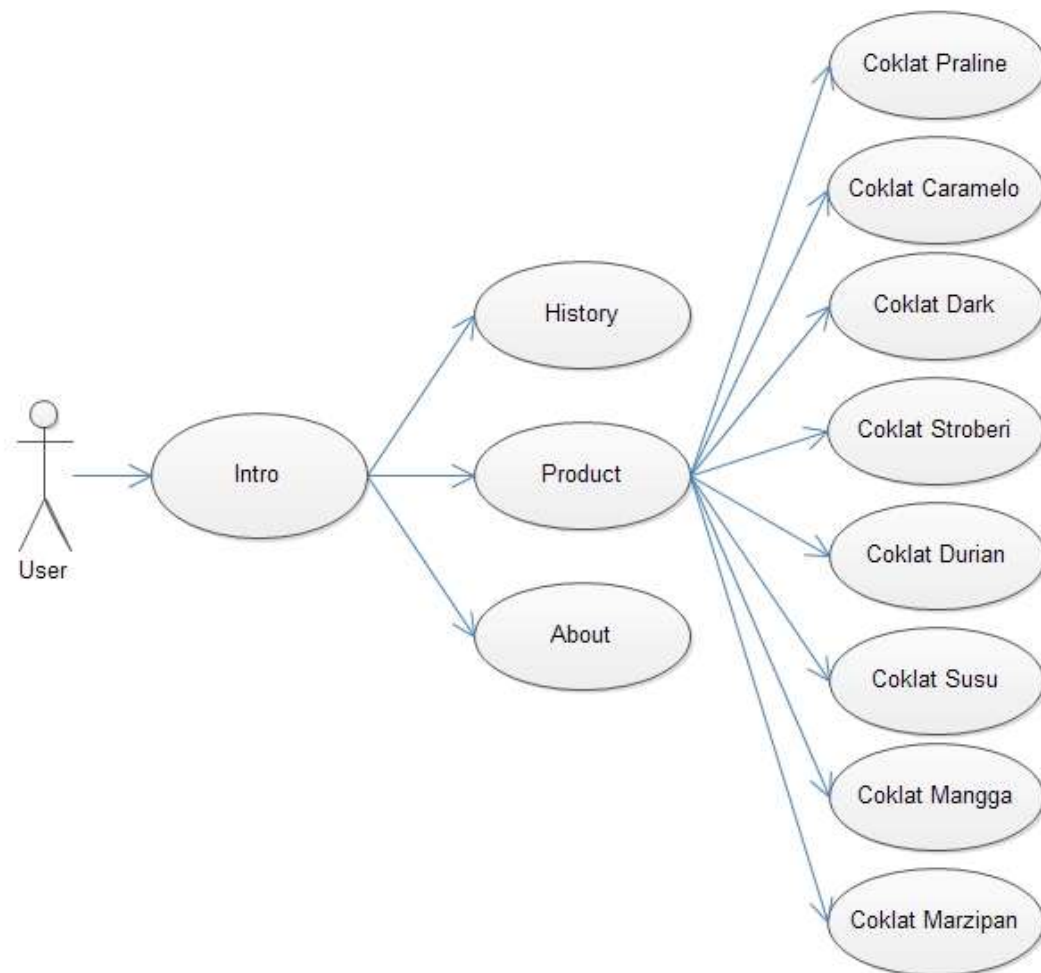
1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai animasi.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada program.

III.3.1 Perancangan Diagram

Perancangan diagram terdiri dari rancangan use case, activity diagram dan class diagram yang penulis rancang, berikut adalah penjelasan dari masing-masing diagram.

1. Use Case

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



Gambar III.4 Use Case Diagram Animasi Iklan Coklat

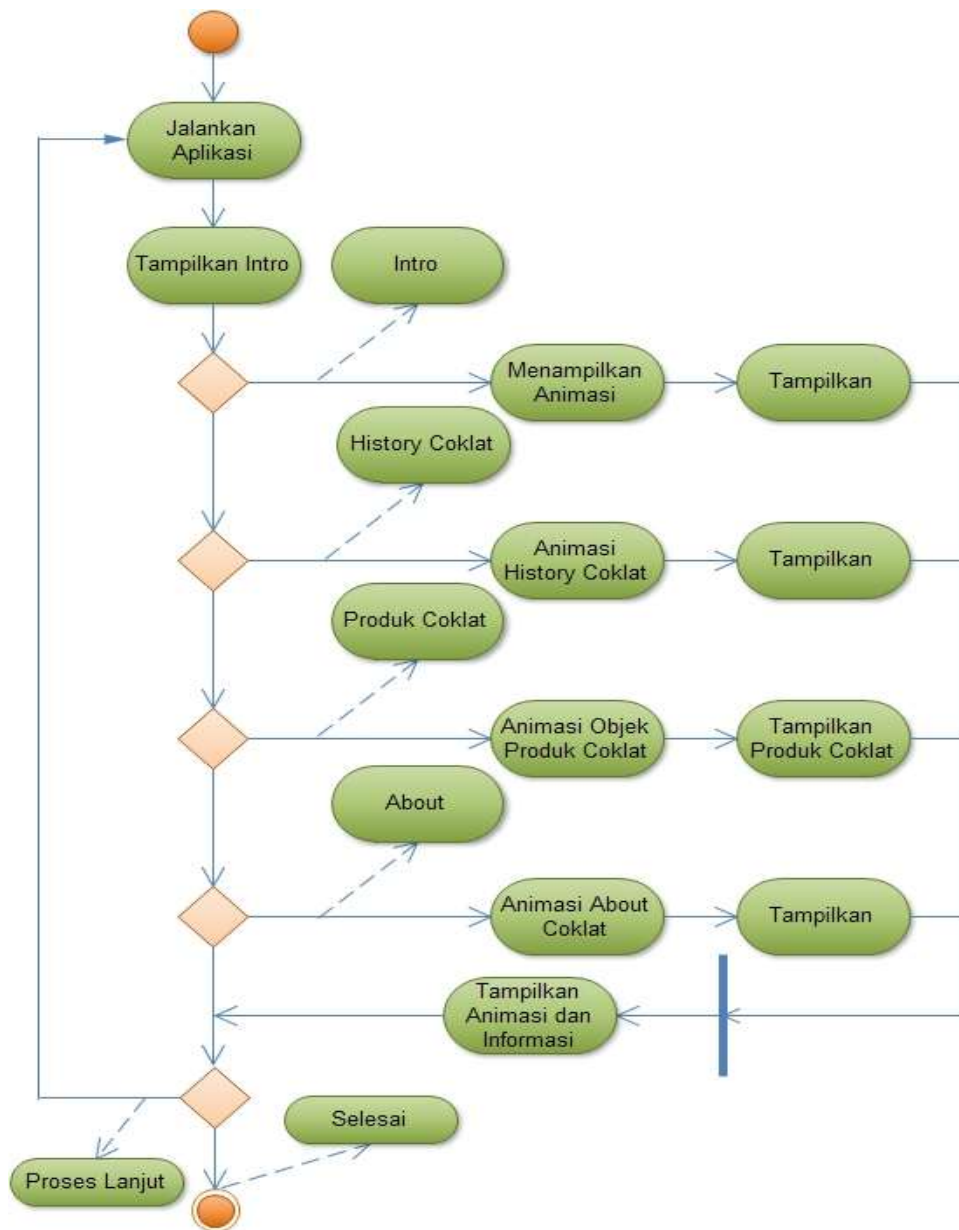
2. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika procedural, proses bisnis, dan alur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini mirip dengan sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dengan notasi diagram alir adalah mendukung behavior paralel.

Diagram ini dapat memodelkan sebuah alur kerja dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari suatu aktivitas ke dalam sesaat. Seringkali bermanfaat

bila kita membuat sebuah activity diagram, juga sangat berguna ketika kita ingin menggambarkan perilaku dalam berbagai use case berinteraksi.

Activity diagram memungkinkan siapapun yang melakukan proses untuk memilih dalam melakukannya. Dengan kata lain, diagram hanya menyebutkan aturan – aturan rangkaian dasar yang harus kita ikuti, berikut activity diagramnya.



Gambar III.5 Activity Diagram Animasi Iklan Coklat

3. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

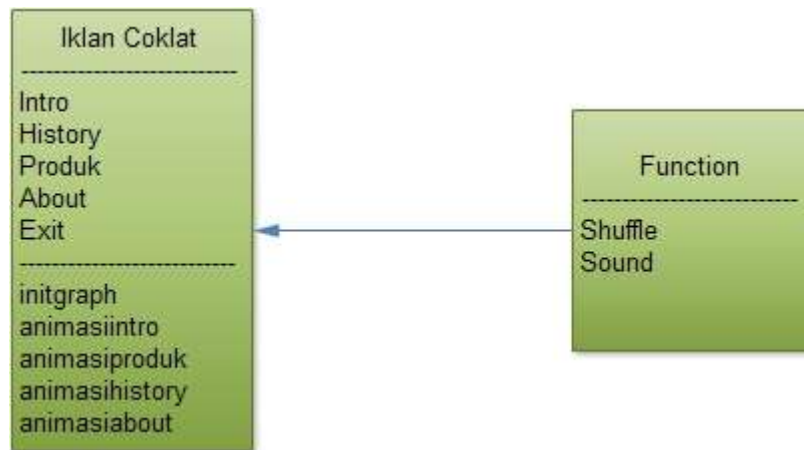
Class memiliki tiga area pokok :

1. Nama (dan stereotype)
2. Atribut
3. Metoda

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. Private, tidak dapat dipanggil dari luar class yang bersangkutan
2. Protected, hanya dapat dipanggil oleh class yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya
3. Public, dapat dipanggil oleh siapa saja

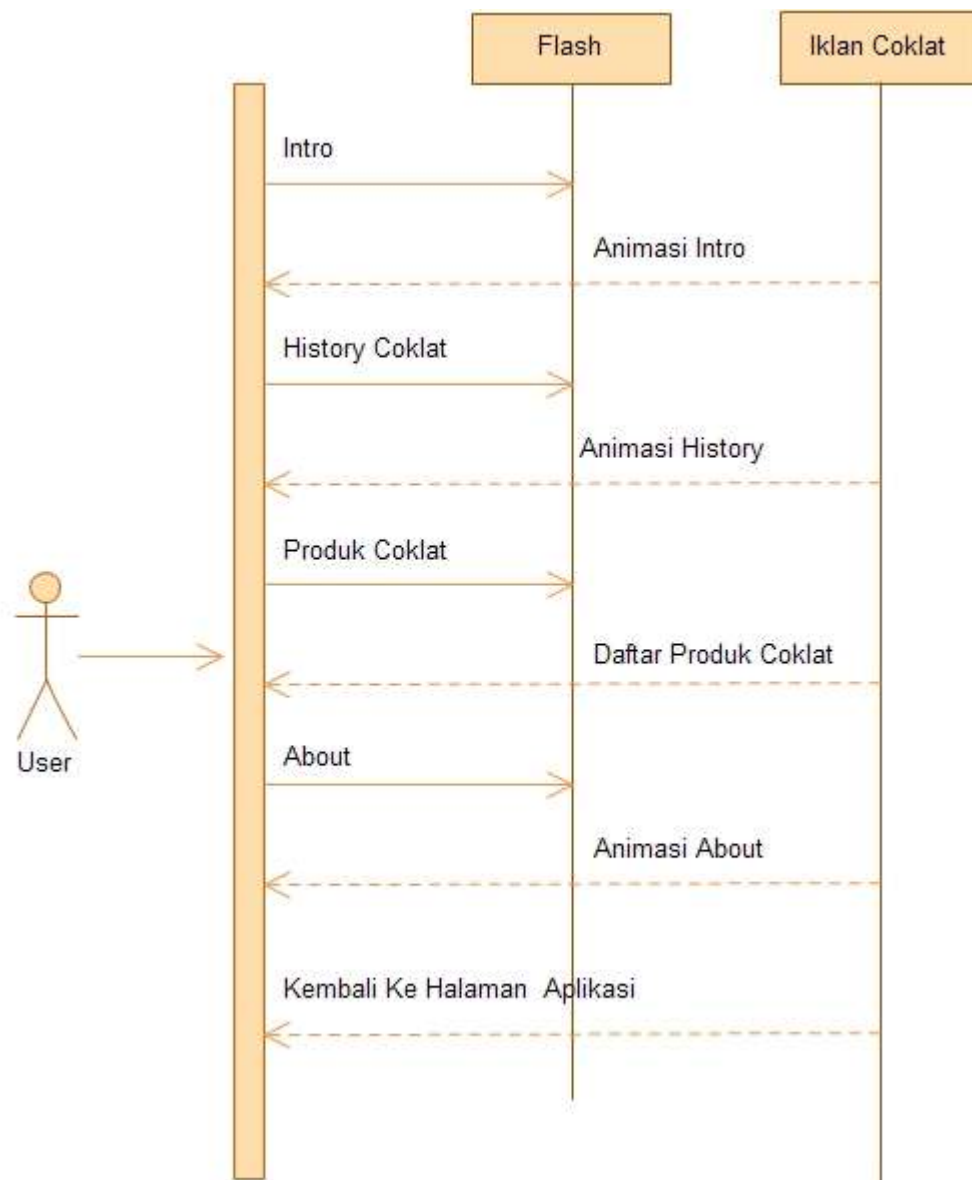
Berikut adalah class diagram yang penulis rancang dari animasi iklan coklat



Gambar III.6 Class Diagram Animasi Iklan Coklat

4. Sequence Diagram

Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas obyek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. *Message* diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan *progress vertical*. Berikut sequence diagram dari animasi iklan coklat.



Gambar III.7 Class Diagram Animasi Iklan Coklat

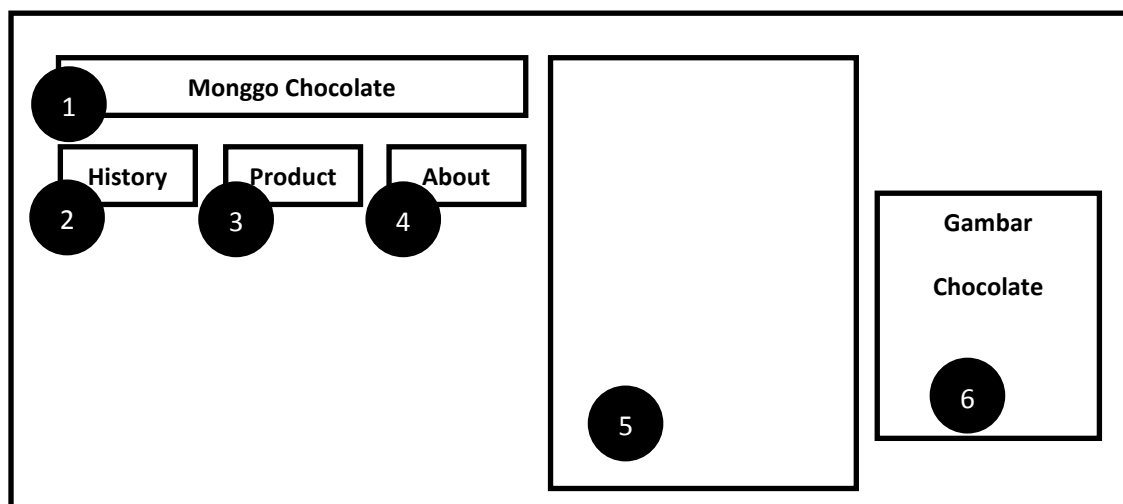
III.3.2 Perancangan Antarmuka

Perancangan tampilan menu atau rancangan scene dalam program ini sangat diperlukan dalam pemrograman visual karena scene Utama ini merupakan

bentuk tampilan saat program dijalankan. Pada program pemasaran coklat ini terdapat 1 *Scene* yang dirancang yaitu:

1. *Scene* Utama

Scene utama merupakan tampilan dari utama dari animasi pemasaran coklat yang penulis buat, pada gambar dibawah ini tampak tampilan yang sudah dibuat dan ada beberapa layer yang digunakan untuk membuat animasi ini.



Gambar III.8. Desain Aplikasi Coklat

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Merupakan teks dan gambar dari produk yang dibuat, dengan nama Monggo Chocolate
2. Tombol history, digunakan untuk menampilkan informasi sejarah coklat.
3. Tombol product, digunakan untuk menampilkan daftar produk coklat yang penulis rancang.
4. Tombol about, digunakan untuk menampilkan informasi coklat.

5. Frame yang digunakan untuk menampilkan informasi dari tombol yang ditekan.
6. Gambar Mr.Chocolate dengan rupa coklat