

BAB III

ANALISA DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisa Sistem

Animasi adalah sebuah kata yang paling umum dikenal sampai saat ini sesuai dengan namanya, animasi secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Untuk membuat sebuah cerita animasi, diawali dengan didapatnya ide atau cerita tentang sesuatu, yang bisa kita gunakan menjadi cerita dari animasi yang akan dibuat. Kita sering melihat iklan animasi yang disebar dengan berbagai media, baik itu media cetak, media elektronik, dan lain sebagainya. Banyak masyarakat yang kurang mengetahui tentang kandungan buah dikotil, oleh karena itu penulis merancang animasi ini sebagaibahan informasi tentang kandungan buah dikotil.

III.2. Analisa Kebutuhan Sistem

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. *Hardware* yang digunakan meliputi :

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

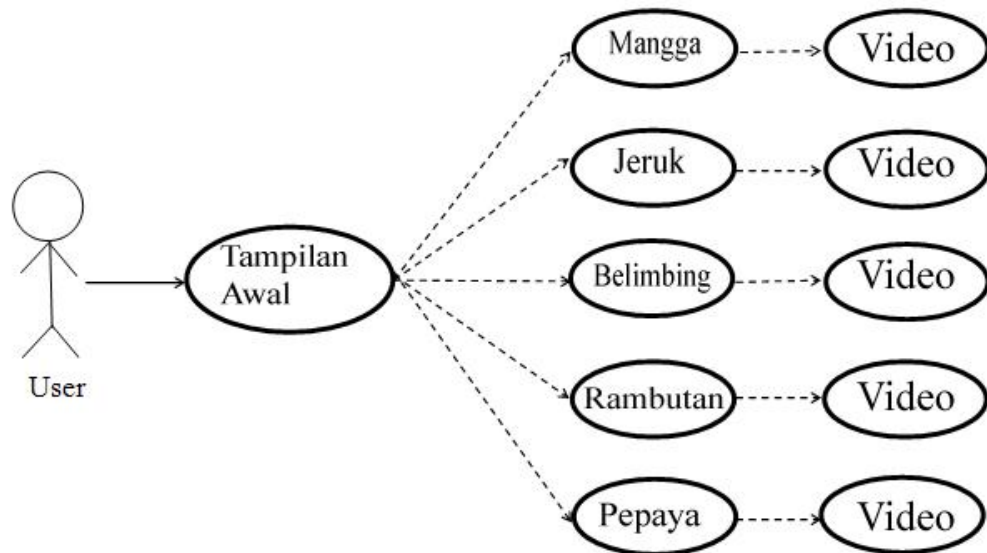
III.2.2. Perangkat Lunak (*Software*)

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. *Adobe Flash CS 3*

III.3. *Use Case*

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 animasi ini adalah sebagai berikut :



Gambar III.1 Use Case

Keterangan *use case* perancangan animasi kandungan yang terdapat dalam buah dikotil adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Awal

User membuka aplikasi dan masuk kedalam tampilan awal yang ada pada animasi interaktif kandungan buah dikotil dan memilih langkah selanjutnya

2. Mangga

User memilih jenis buah mangga dan kemudian video mengenai buah mangga dijalankan

3. Jeruk

User memilih jenis buah jeruk dan kemudian video mengenai buah jeruk dijalankan

4. Belimbing

User memilih jenis buah belimbing dan kemudian video mengenai buah belimbing dijalankan

5. Rambutan

User memilih jenis buah rambutan dan kemudian video mengenai buah rambutan dijalankan



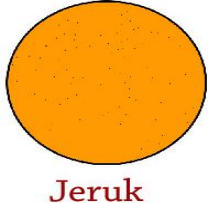
6. Pepaya





User memilih jenis buah pepaya dan kemudian video mengenai buah pepaya dijalankan


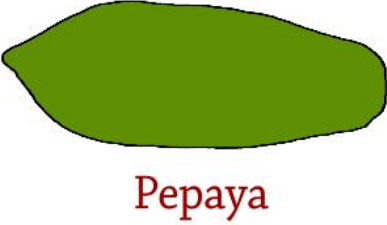

III.4. Storyboard

Storyboard menggambarkan desain dari cerita yang digambar, berikut adalah *storyboard* aplikasi yang dirancang :

Tabel III.1 Storyboard

Visual	Keterangan	Durasi
<p>Tampilan Button Mangga</p> 	<p>Pada tampilan buah Mangga perancang membuat button berbentuk buah mangga yang akan mengarahkan user ke tampilan video tentang buah berjenis mangga</p>	
<p>Tampilan Video Mangga</p> 	<p>Ketika button Mangga diklik maka akan muncul video animasi mengenai buah mangga, antara lain: Bentuk Mangga, Warna Mangga, Kandungan Mangga, Manfaat Mangga, Olahan Mangga</p>	01:15
<p>Tampilan Button Jeruk</p> 	<p>Pada tampilan buah Jeruk perancang membuat button berbentuk buah jeruk yang akan mengarahkan user ke tampilan video tentang buah berjenis jeruk</p>	

<p>Tampilan Video Jeruk</p> 	<p>Ketika button Jeruk diklik maka akan muncul video animasi mengenai buah jeruk, antara lain:Warna Jeruk, Kandungan Jeruk, Manfaat Jeruk, Olahan Jeruk</p>	01:25
<p>Tampilan Button Belimbing</p> 	<p>Pada tampilan buah Belimbing perancang membuat button berbentuk buah belimbing yang akan mengarahkan user ke tampilan video tentang buah berjenis belimbing</p>	
<p>Tampilan Video Belimbing</p> 	<p>Ketika button Belimbing diklik maka akan muncul video animasi mengenai buah belimbing, antara lain: Bentuk Belimbing, Kandungan Belimbing, Manfaat Belimbing, Olahan Belimbing</p>	01:10
<p>Tampilan Button Rambutan</p> 	<p>Pada tampilan buah Rambutan perancang membuat button berbentuk buah rambutan yang akan mengarahkan user ke tampilan video tentang buah berjenis rambutan</p>	

<p>Tampilan Video Rambutan</p> 	<p>Ketika button Rambutan diklik maka akan muncul video animasi mengenai buah rambutan antara lain: Kandungan Rambutan, Manfaat Rambutan & Olahan Rambutan</p>	00:55
<p>Tampilan Button Pepaya</p> 	<p>Pada tampilan buah Pepaya perancang membuat button berbentuk buah pepaya yang akan mengarahkan user ke tampilan video tentang buah berjenis pepaya</p>	
<p>Tampilan Video Pepaya</p> 	<p>Ketika button Pepaya diklik maka akan muncul video animasi mengenai buah pepaya, antara lain: Bentuk Pepaya, Warna Pepaya, Kandungan Pepaya, Manfaat Pepaya & Olahan Pepaya</p>	01:20

III.5. Perancangan Antarmuka

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 terdapat beberapa jenis buah yang dapat diklik. Jika jenis buah diklik maka akan menampilkan tampilan selanjutnya.

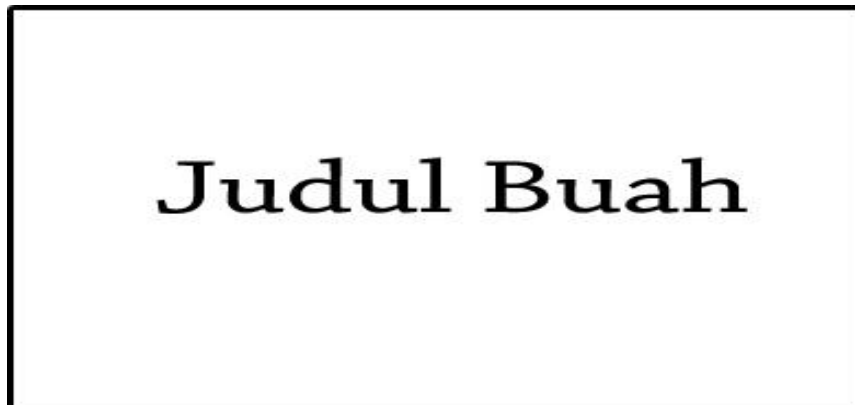


Gambar III.3. Tampilan Awal

- a. Button Mangga berguna untuk menampilkan video mengenai mangga
- b. Button Jeruk berguna untuk menampilkan video mengenai jeruk
- c. Button Belimbing berguna untuk menampilkan video mengenai belimbing
- d. Button Rambutan berguna untuk menampilkan video mengenai rambutan
- e. Button Pepaya berguna untuk menampilkan video mengenai pepaya

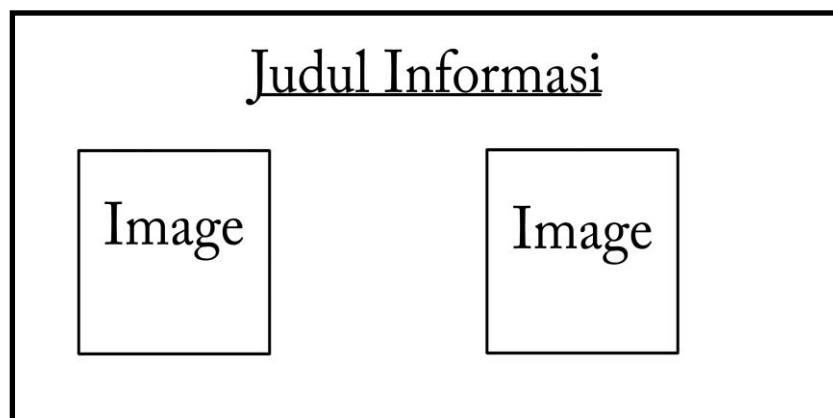
2. Tampilan Video

Setelah jenis buah diklik, maka akan muncul tampilan menu seperti gambar III.4. dan III.5. Pada tampilan ini terdapat video yang menginformasikan tentang buah berjenis dikotil.



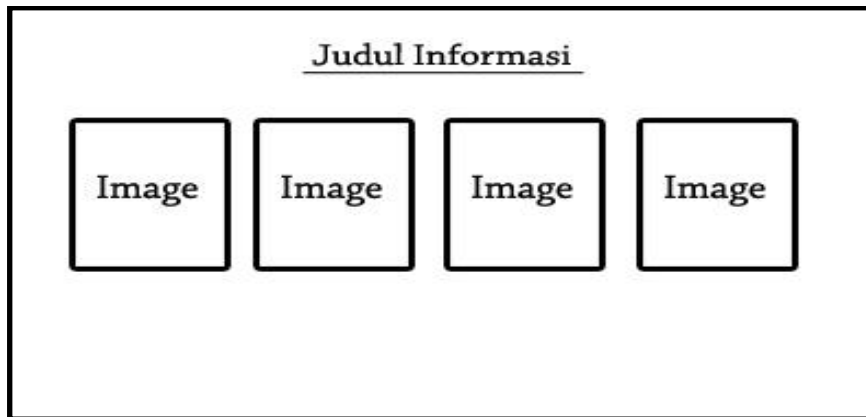
Gambar III.4. Tampilan Judul Buah

Judul Buah adalah tampilan nama buah yang sedang dimainkan setelah salah satu buah yang sudah dipilih pada menu tampilan awal



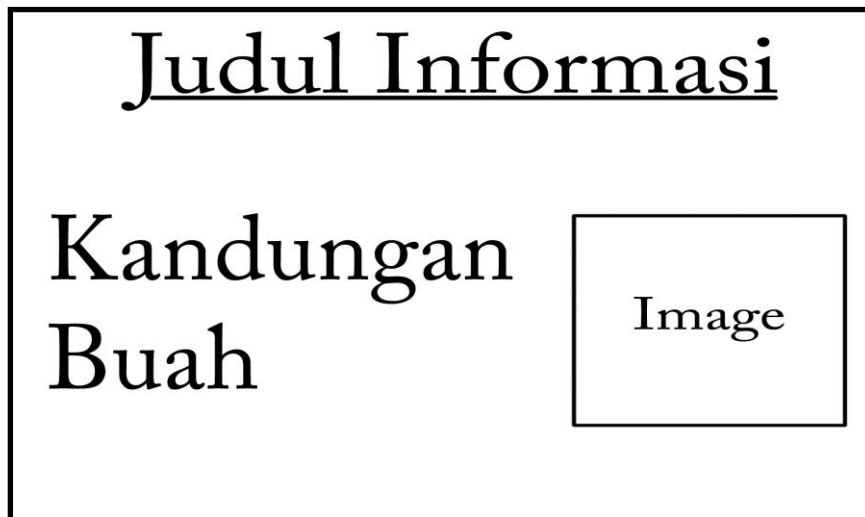
Gambar III.5. Tampilan Informasi Bentuk Buah

Tampilan ini sedang menampilkan beberapa bentuk dari salah satu buah dikotil



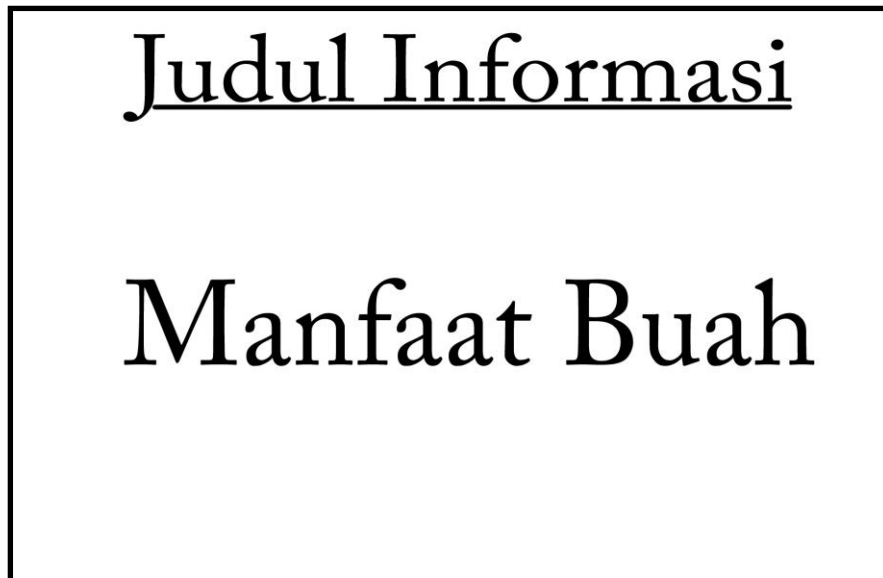
Gambar III.6. Tampilan Informasi Warna Buah

Tampilan ini sedang menampilkan beberapa warna dari salah satu buah dikotil



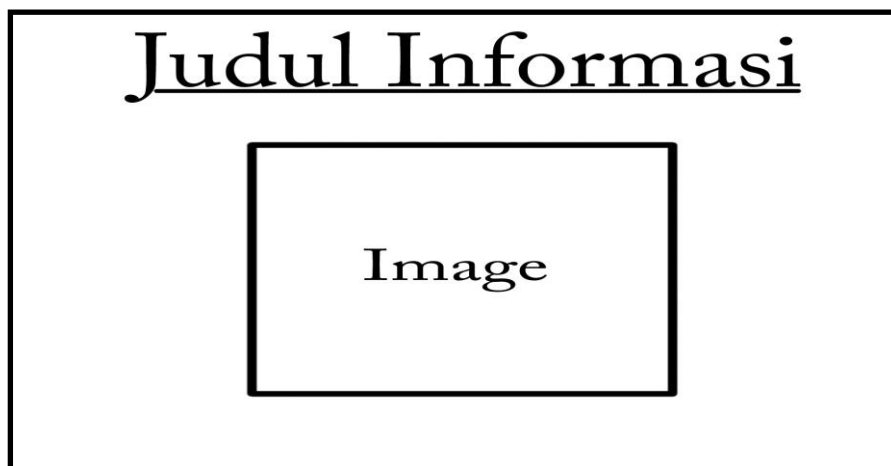
Gambar III.7. Tampilan Informasi Kandungan Buah

Tampilan ini sedang menampilkan informasi kandungan dari salah satu buah dikotil



Gambar III.8. Tampilan Informasi Manfaat Buah

Tampilan ini sedang menampilkan informasi manfaat dari salah satu buah dikotil

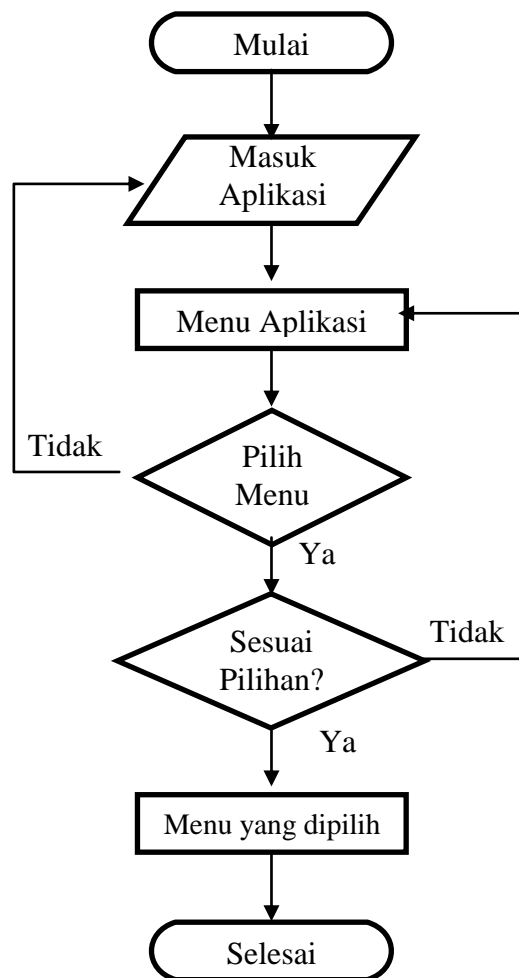


Gambar III.9. Tampilan Informasi Olahan Buah

Tampilan ini sedang menampilkan informasi olahan dari salah satu buah dikotil

III.6. Logika Program

Logika program yaitu bagaimana cara kerja aplikasi yang dibuat. Untuk setiap aplikasi yang dibuat, pasti ada yang namanya alur logika program sehingga pihak pengguna dapat dan mudah mengerti tentang alur aplikasi yang digunakan dan tentunya akan lebih mudah dalam menggunakannya. Berikut tampilan flowchart aplikasi yang dapat di lihat pada gambar III.10.



Gambar III.10. Flow Chart Program