

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1. Perancangan Game Merapikan Kamar

Adapun perancangan dari Game merapikan kamar adalah dengan menggunakan desain yang dibuat pada software Macromedia Flash dan Action Script yang digunakan mengendalikan daripada objek-objek dalam movie, mengendalikan objek-objek dalam movie flash seperti untuk navigasi dalam movie dan menampilkan atau menyembunyikan suatu objek. Cara memainkan game merapikan kamar ini dengan mendrag objek yang sudah disediakan ke posisi aslinya. Ketika pemain dapat memposisikan benda ke tempat yang seharusnya, maka pemain akan dialihkan ke benda berikutnya.

III.1.1.Input

1. Tampilan Game

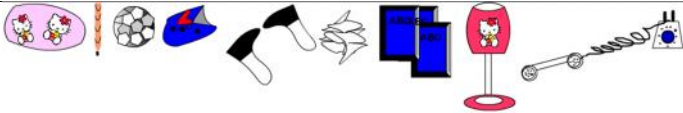
Di dalam game merapikan kamar ini, yang diinput untuk diproses adalah pada saat objek benda digeser ke tempat aslinya untuk diproses.

2. Storyboard

Storyboard merupakan alur cerita yang memiliki peran penting dalam perancangan game ini, dimana dengan tujuan agar animasi dari game yang dirancang nantinya tidak lari alur yang telah ditetapkan.

Berikut merupakan storyboard perancangan game merapikan kamar:


Scene Menu Utama => di dalam scene ini menampilkan menu utama

Scene Menu Level Permainan => Menampilkan 3 pilhan level permainan yang terdiri dari 3 menu permainan yaitu: Easy, Medium, dan Hard yang jika kita bermain akan menampilkan level permainan yang berbeda-beda.

Scene Permainan => Menampilkan benda-benda yang terdapat dalam level permainan, dimana benda-benda tersebut akan tampil sesuai dengan seberapa rumit level permainan nya.
Petunjuk Permainan Selamat datang di game 'Merapikan Kamar' Game ini dirancang untuk umum Didalam game ini hanya menggunakan mouse. Di dalam game ini kamu akan diberikan tampilan kamar yang berantakan Dan untuk menyelesaikannya kamu hanya perlu mendrag objek benda ke tempat yang seharusnya yang telah disediakan

Scene Petunjuk => Penjelasan cara bermain game dan menerangkan tentang game ini.

Kredit Permainan

Nama : Putri Anisantia

Nim: 1230000027

No.Telp: 082274315007

JURUSAN
MANAJEMEN INFORMATIKA

UNIVERSITAS POTENSI UTAMA

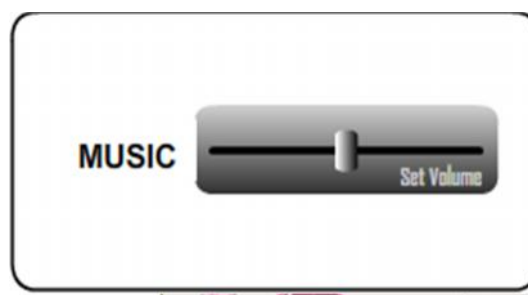
Scene Kredit => Penjelasan tentang orang yang membuat dan merancang game ini.

Nama Pemain

Jenis Kelamin

MASUK

Scene Pemain => Menampilkan nama dari pemain tersebut.



Scene Volume => Menampilkan pengaturan besar kecilnya suara di dalam permainan.



Scene Game Over => Menampilkan hasil permainan selesai dikarenakan kehabisan waktu di dalam permainan.



Scene Level Complete => Jika semua benda berhasil di tempatkan di tempat yang benar maka akan menampilkan tampilan seperti berikut.



Scene Button Home => Untuk menampilkan dan kembali ke halaman sebelumnya.

III.I.2. Proses

Game merapikan kamar ini hanya dimainkan dengan menggunakan mouse. Pemain harus mendrag Benda yang tersedia dengan cara memposisikan benda tersebut ketempat asalnya. Ketika waktu pemain habis maka akan masuk ke tampilan bahwa permainan berakhir. Dan kamu bisa mengulanginya dari awal lagi.

III.I.3. Output

Proses penilaian atau pemberian skor pada game merapikan kamar ini adalah jika pemain berhasil menyusun semua benda ke tempat yang semestinya akan mendapatkan nilai 1.

III.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Dalam pembuatan game merapikan kamar ini penulis menerapkan fitur-fitur yang dikontrol bahasa pemrograman. Yang dituliskan di *ActionScript*. Diperlukan perangkat lunak (*software*) dan perangkat dan perangkat keras (*hardware*) dalam pembuatan game merapikan kamar ini.

Perangkat keras (*hardware*) yang penulis gunakan dalam pembuatan game merapikan kamar ini adalah:

1. *Intel Core i3*
2. *CPU Processor Core i3 1.8 GHz*
3. *RAM 4GB*
4. *System type 32-bit operating system*

Perangkat lunak yang penulis gunakan dalam pembuatan game merapikan kamar ini adalah:

1. Windows 7
2. Macromedia Flash 8

III.3. Perancangan Aplikasi

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

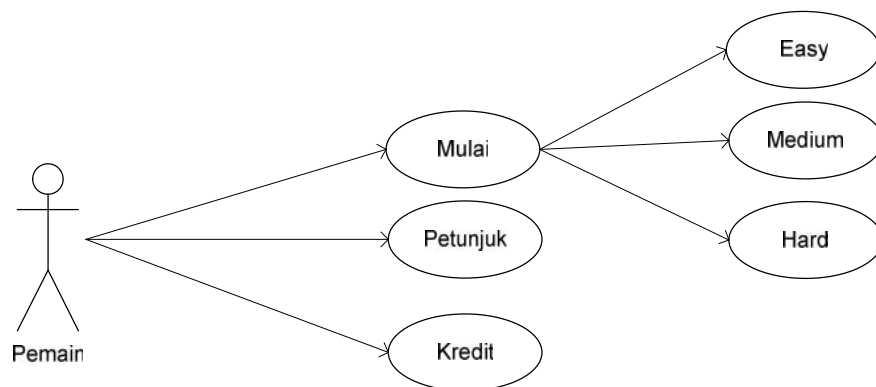
1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai aplikasi.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangunan yang lengkap kepada program.

III.3.I 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

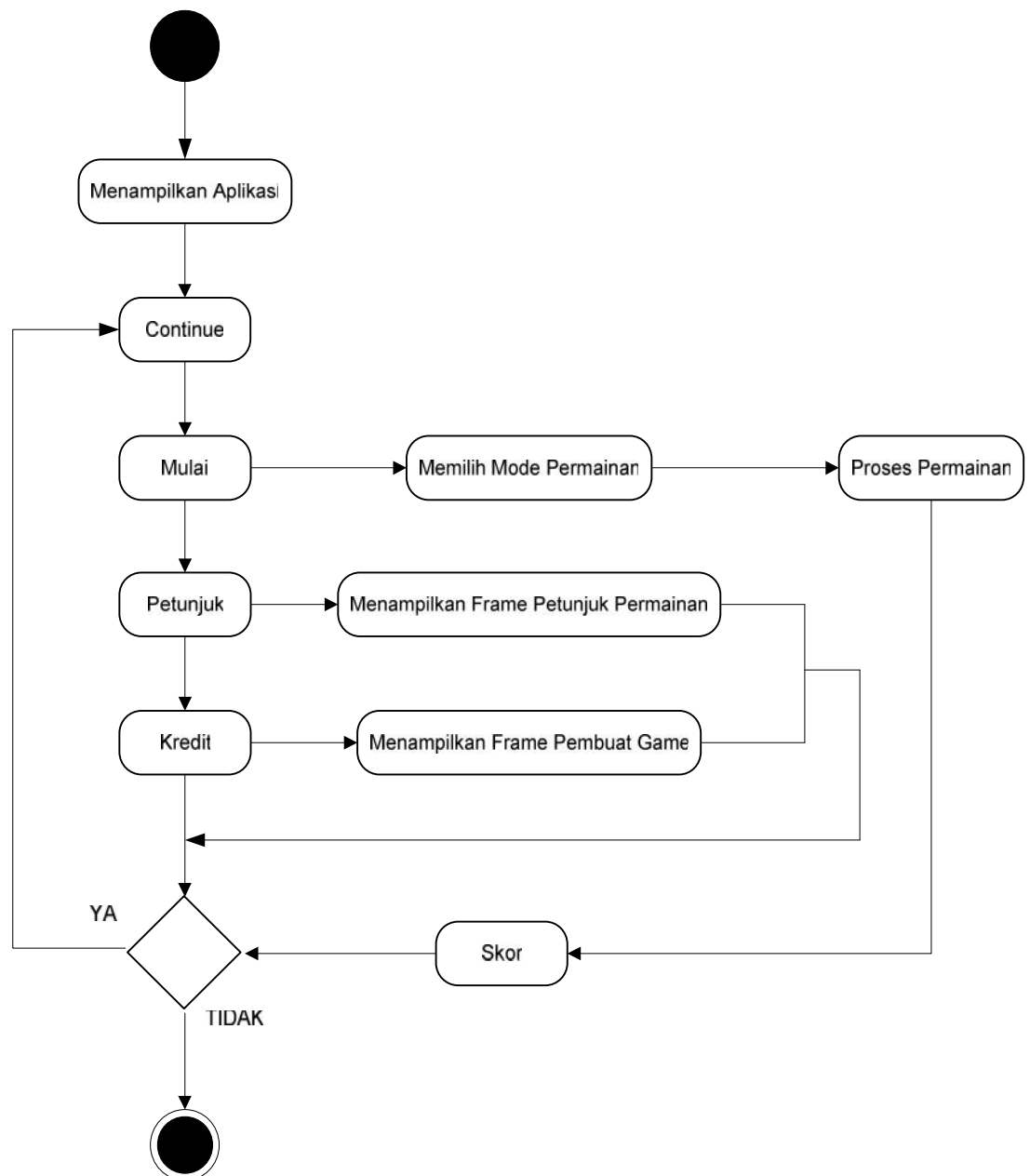
Use Case digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem (*sub system* atau *class*) ke pemakai. *Use Case* diprakarsai oleh *actor* dan mungkin melibatkan peran *actor* lain. *Use Case* harus menyediakan nilai minimaln kepada satu *actor*.



Gambar III.1 Use case Diagram Game Merapikan Kamar

2. Activity Diagram

Activity Diagram dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram. Struktur diagram ini mirip *flowchart* atau *Data Flow Diagram* pada perancangan terstruktur. Diagram ini dalam memodelkan sebuah alur kerja dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari suatu aktivitas ke dalam sesaat.

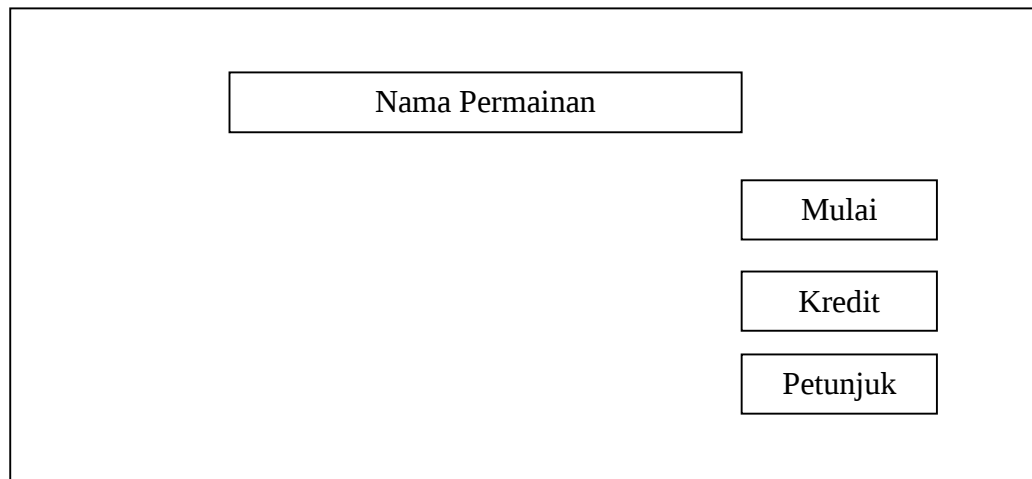


Gambar III.2 Activity Diagram Game Merapikan Kamar

III.3.2. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka dalam program ini sangat diperlukan dalam pemrograman visual karena desain menggambarkan isi dari aplikasi sistem yang

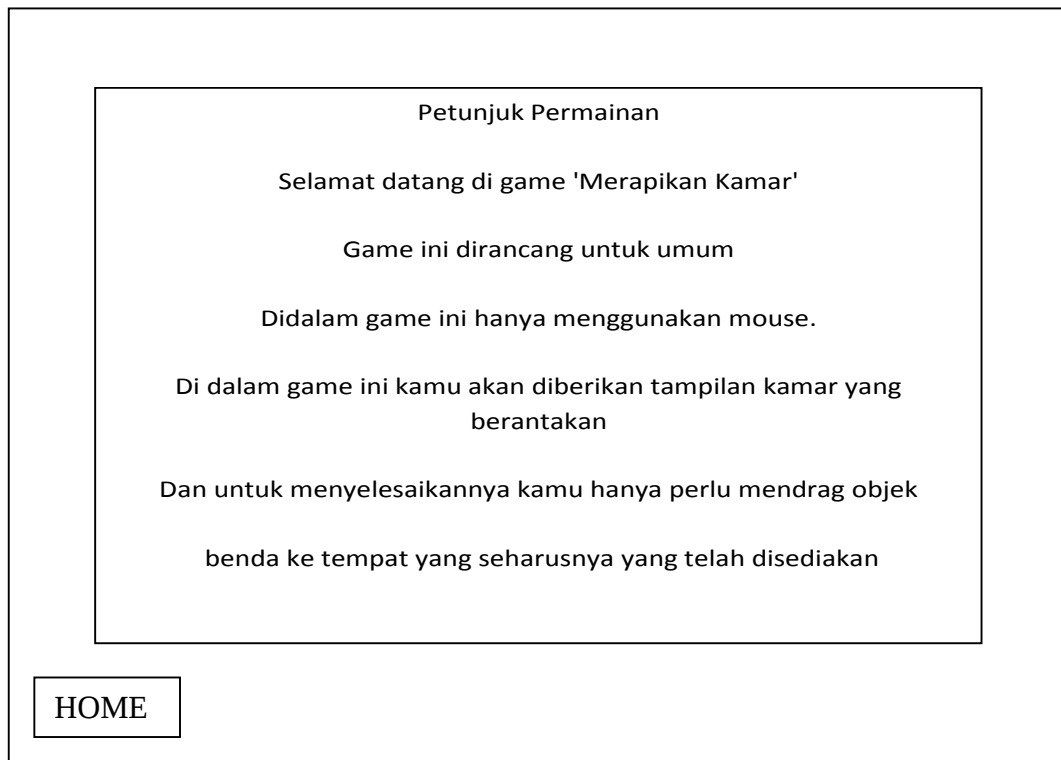
dibuat, dalam permainan mengenal bendera ini hanya terdiri dari satu aplikasi utama saja dan semua informasi terdapat di form tersebut, berikut adalah rancangannya.



The diagram illustrates the main menu layout within a rectangular frame. It features a text input field labeled "Nama Permainan" at the top center. To the right of this field, there are three vertically stacked buttons labeled "Mulai", "Kredit", and "Petunjuk".

Gambar III.3. Perancangan Tampilan Menu utama

Setelah menampilkan menu utama maka berikutnya adalah menampilkan scene petunjuk, berikut tampilannya.



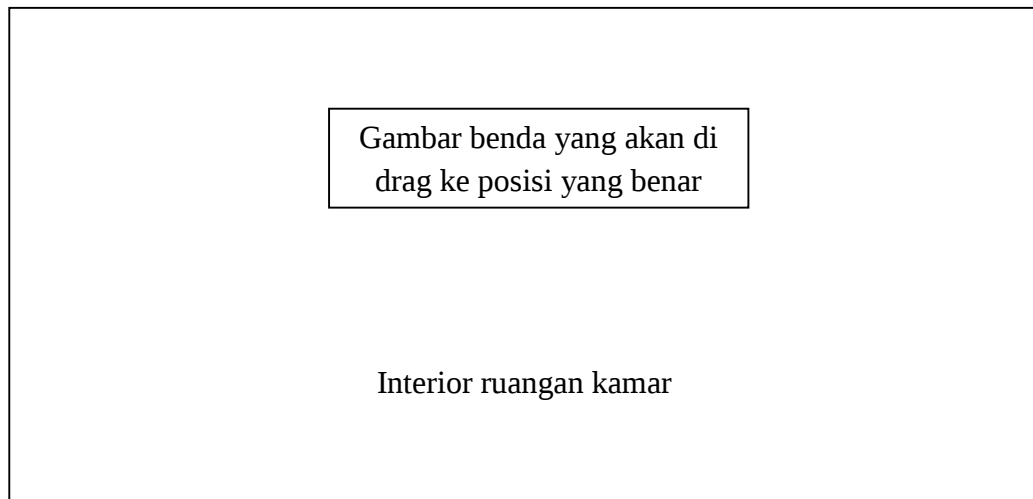
Gambar III.4. Perancangan Tampilan Petunjuk Permainan

Dan informasi tentang penulis ada didalam tombol kredit, berikut tampilan desainnya.



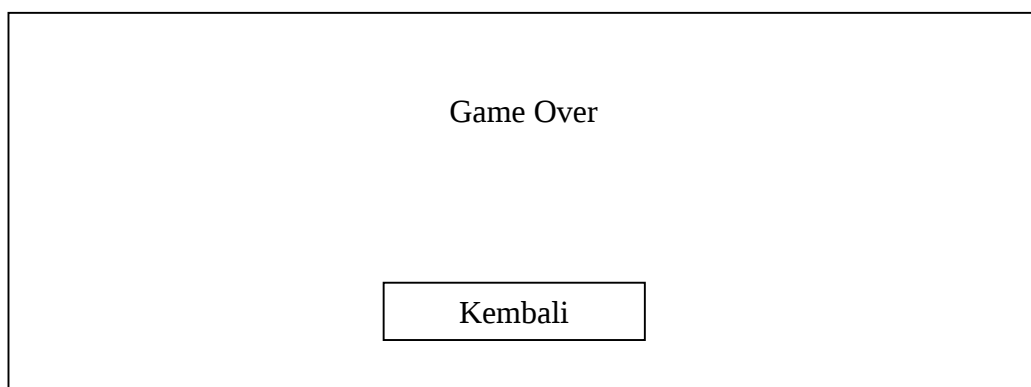
Gambar III.4. Perancangan Tampilan Kredit Permainan

Setelah itu untuk memulai permainan tekan tombol mulai dan berikut desain tampilannya.



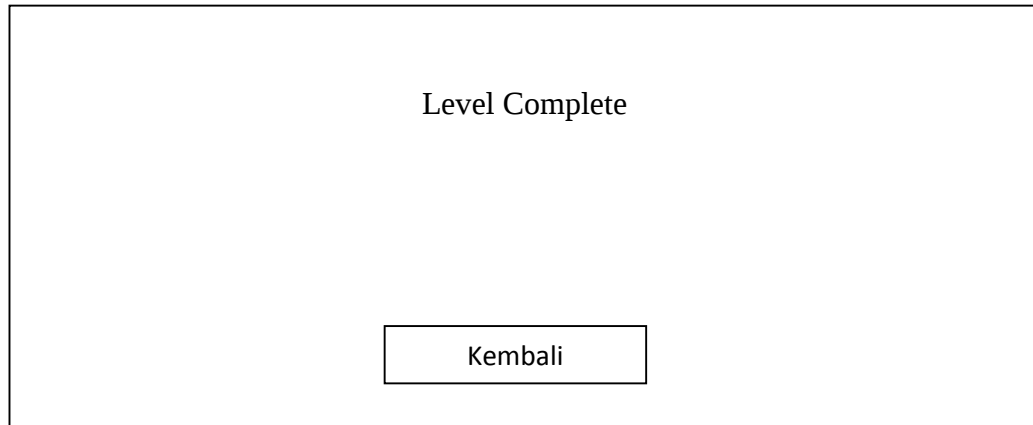
Gambar III.5. Perancangan Tampilan Scane Mulai

Adapun pada saat pemain terlalu lama untuk mendrag objek tersebut dan membuat waktunya habis maka akan dibawa kedalam tampilan Game Over. Berikut desainnya.



Gambar III.6. Perancangan Tampilan Game Over

Jika pemain berhasil dalam menempatkan posisi-posisi benda tersebut dengan benar, maka permainan akan selesai. Dan akan dibawa kedalam tampilan scene complete, seperti berikut:



Gambar III.7. Perancangan Tampilan Level Complete