

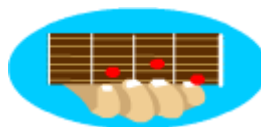
BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1 Analisa

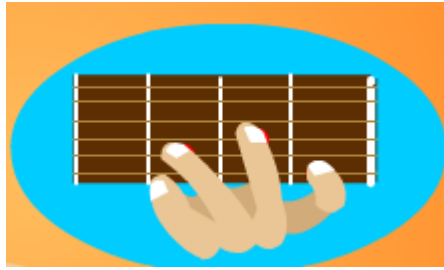
Pada sub bab ini akan dijelaskan analisa dari perancangan flash gitar yang akan dirancang, Gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Gitar terbentuk atas sebuah bagian tubuh pokok dengan bagian leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam didempetkan. Gitar secara tradisional dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja. Beberapa gitar modern dibuat dari material polikarbonat, petikan pada sebuah gitar akan menghasilkan nada yang berbeda pada setiap kunci gitar yang dimainkan, berikut adalah beberapa analisa dari kunci gitar yang bisa dimainkan

1. Kunci pada gitar biasanya merupakan kombinasi tekanan pada senar gitar, seperti pada gambar dibawah ini yang menampilkan posisi senar yang harus ditekan ditandai dengan simbol merah



Gambar III.1 Posisi Tekanan Pada Senar

2. Setelah menentukan posisi senar yang harus ditekan, maka berikutnya adalah meletakkan jari pada posisi senar yang akan ditekan, seperti gambar dibawah ini:



Gambar III.2 Posisi Jari pada senar gitar

Setelah menentukan posisi jari pada senar gitar maka senar gitar bisa dipetik dan akan menghasilkan suara yang berbeda pula

III.2 Storyboard

Dalam perancangan sistem ini, terdapat beberapa tahapan-tahapan yang dilalui agar sistem yang dirancang sesuai dengan yang diinginkan dan dapat berjalan dengan baik.

III.2.1 PraProduksi

Sebelum merancang suatu sistem sebaiknya direncanakan terlebih dahulu mengenai apa saja yang akan dibutuhkan dalam perancangan. Dalam tahapan ini terdapat beberapa *point* yang sebaiknya dilakukan, yang akan mendukung sistem, antara lain yaitu :

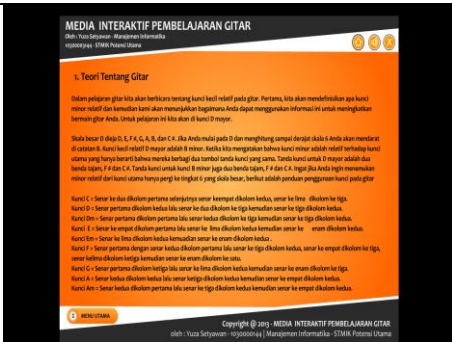
- a. Menentukan ide dan gagasan
 1. Ide berdasarkan buku yang sudah ada dan ingin dikembangkan.
 2. Menyusun uraian materi dan susunan Video Multimedia Interaktif.
- b. Memperkaya materi yang berkaitan dengan sistem
 1. Mencari dari buku-buku referensi yang ada.
 2. Mencari informasi dari internet.
- c. Membuat *outline*

1. *Outline* adalah garis besar cerita yang dituangkan dalam *point-point*.
 2. Berfungsi membatasi pokok bahasan agar sebuah permasalahan yang sejalan dengan tema.
- d. Membuat skenario sederhana
1. Format adalah merupakan pengembangan dari *outline*
 2. Tahapan suara yang menyertai (sinkron) gambar-gambar yang ada pada video dan animasi interaktif
 3. Format hanyalah kerangka kerja yang belum rinci
 4. Format menginventarisir gambar dan suara apa yang terlihat dan terdengar dari video dan animasi interaktif
- e. Membuat storyboard
1. *Storyboard* merupakan hasil yang didapat dari seluruh proses tahapan praproduksi yang dituangkan dalam bentuk rancangan hasil akhir yang akan di produksi.

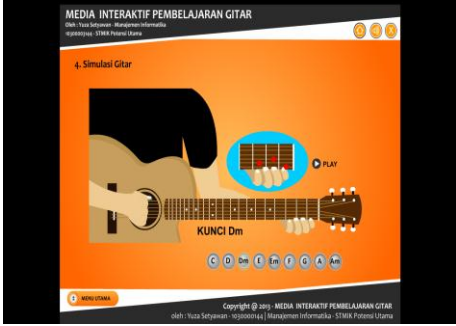
Berikut adalah storyboard dari aplikasi yang dirancang

Tabel III1. Storyboard Aplikasi

No	Visual	Materi
1.		Pada tampilan pembuka perancang menampilkan informasi mengenai nama aplikasi yang dirancang

2.	Tampilan Menu 	Pada tampilan ini pengguna aplikasi bisa memilih menu pembelajaran gitar
3		Pada tampilan ini menampilkan informasi mengenai gitar
4		Pada tampilan ini menampilkan informasi mengenai sejarah gitar

5		Pada tampilan ini menampilkan informasi mengenai jenis gitar
6		Pada tampilan ini menampilkan gambar gitar dan kunci gitar yang bisa dipilih
7		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci C
8		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci D

9		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci Dm
10		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci E
11		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci Em
12		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci F

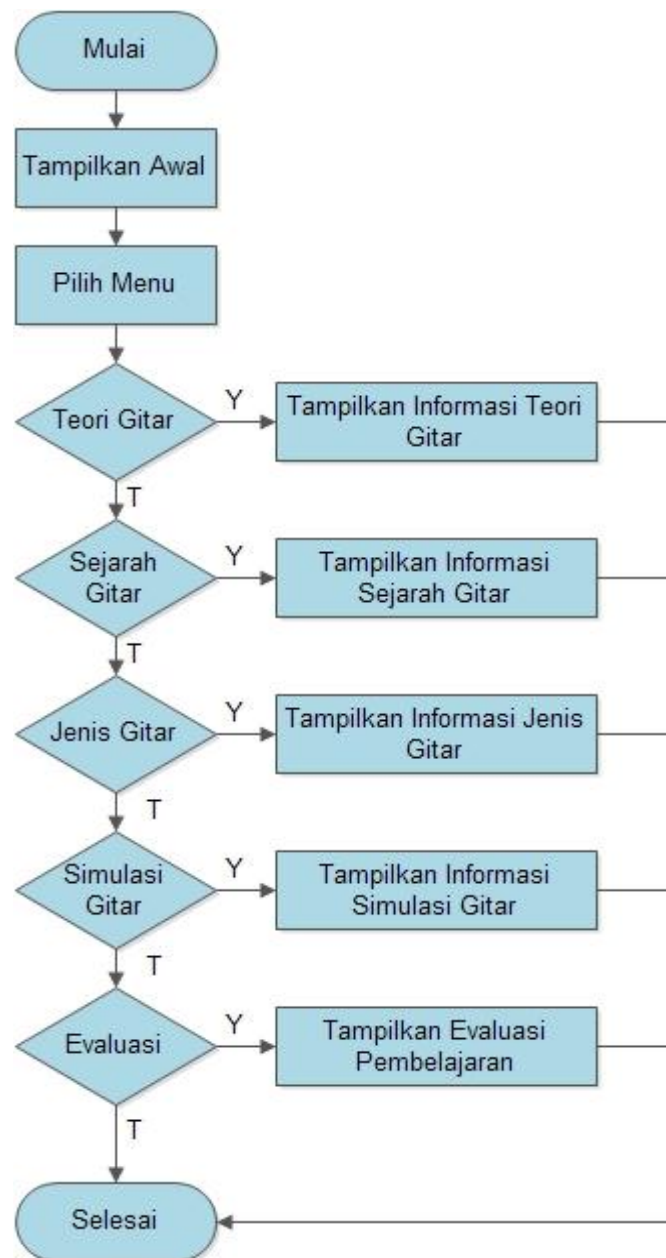
13		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci G
14		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci A
15		Pada tampilan ini menampilkan animasi gitar dengan kunci Am

III.3 Perancangan Diagram

Perancangan diagram terdiri dari rancangan beberapa flowchart yang menjelaskan isi dari program yang dirancang, berikut adalah flowchart aplikasi yang dirancang

1. Flowchart Menu Utama

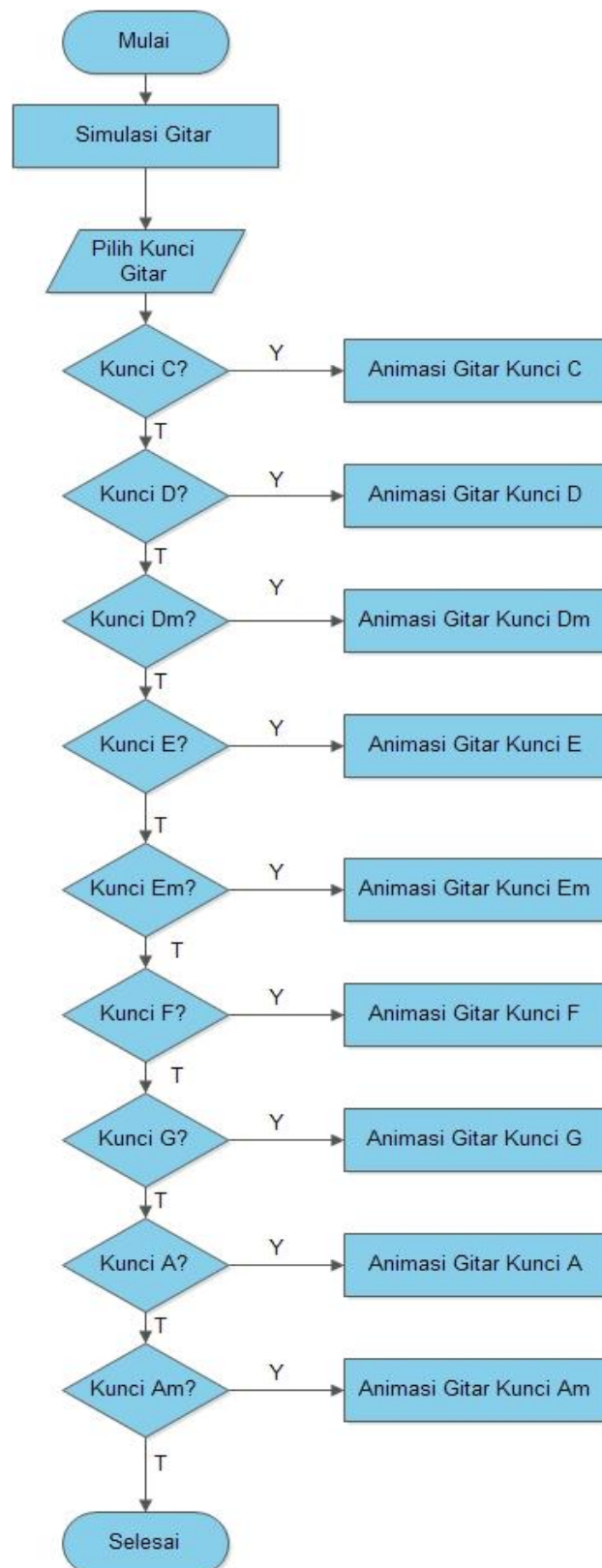
Flowchart menu utama menggambarkan proses pengaksesan menu aplikasi, berikut adalah flowchartnya



Gambar III.3. Flowchart Menu Aplikasi

2. Flowchart Simulasi Gitar

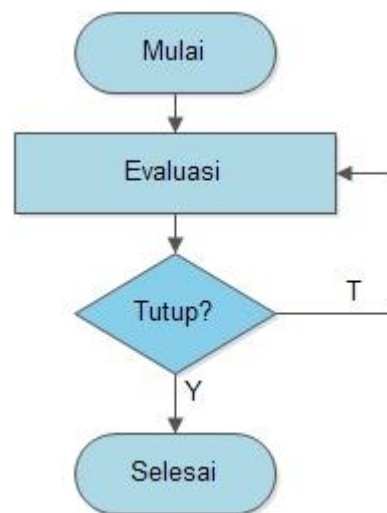
Flowchart ini menggambarkan proses pengaksesan simulasi gitar, berikut adalah flowchartnya



Gambar III.4. Flowchart Simulasi Gitar

3. Flowchart Evaluasi

Flowchart ini menggambarkan proses pengaksesan evaluasi, berikut adalah flowchartnya



Gambar III.5. Flowchart Evaluasi

III.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka dalam program ini sangat diperlukan dalam pemrograman visual karena desain menggambarkan isi dari aplikasi sistem yang dibuat, dalam aplikasi pembelajaran gitar ini hanya terdiri dari satu scene saja dan semua informasi terdapat di form tersebut, berikut adalah rancangannya.



Gambar III.6 Desain Scene Utama

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
2. Frame yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
3. Menampilkan objek sedang memegang gitar
4. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama

Setelah menampilkan halaman intro, pengguna bisa mengakses informasi gitar dengan menekan tombol menu, dan desain menu akan seperti gambar dibawah ini.



Gambar III.7 Desain Menu Belajar

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
2. Frame yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
3. Menu yang bisa diakses untuk menampilkan materi belajar
4. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama

Berikut adalah rancangan isi dari setiap menu yang diakses,

1. Rancangan Teori Tentang Gitar

Rancangan teori tentang gitar merupakan desain yang digunakan untuk menampilkan isi teori tentang gitar, berikut desainnya



Gambar III.8 Desain Frame Teori Tentang Gitar

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
 2. Frame yang berisi informasi mengenai teori gitar
 3. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama
2. Rancangan Sejarah Gitar

Rancangan sejarah gitar merupakan desain yang digunakan untuk menampilkan isi sejarah gitar, berikut desainnya



Gambar III.9 Desain Frame Sejarah Gitar

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
 2. Frame yang berisi informasi mengenai sejarah gitar
 3. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama
3. Rancangan Jenis Gitar

Rancangan jenis gitar merupakan desain yang digunakan untuk menampilkan jenis gitar, berikut desainnya



Gambar III.10 Desain Frame Jenis Gitar

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
 2. Frame yang berisi informasi mengenai jenis gitar
 3. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama
4. Rancangan Simulasi Gitar

Rancangan simulasi gitar merupakan desain yang digunakan untuk menampilkan simulasi gitar, berikut desainnya



Gambar III.11 Desain Frame Simulasi Gitar

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
2. Frame yang berisi gambar animasi gitar yang akan dimainkan berdasarkan kunci gitar
3. Tombol kunci yang bisa dipilih untuk menampilkan simulasi permainan gitar
4. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama
5. Rancangan Evaluasi

Rancangan evaluasi merupakan desain yang digunakan untuk menampilkan evaluasi sederhana mengenai gitar, berikut desainnya



Gambar III.12 Desain Frame Evaluasi Gitar

Adapun keterangannya sebagai berikut:

1. Header yang berisi informasi judul program dan biodata penulis
2. Frame yang berisi gambar soal evaluasi gitar
3. Tombol yang digunakan untuk menampilkan menu utama