

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

#### **III.1. Analisis Masalah**

Sistem animasi tentang Legenda Batu Gantung untuk digunakan oleh semua kalangan masyarakat belum sepenuhnya menggunakan media teknologi dan masih bersifat manual. Adapun metode yang dilakukan adalah mengetahui cerita Legenda melalui buku dan internet.

Pada Legenda Batu Gantung ini terdapat beberapa masalah yang sering dijumpai seperti, belum sepenuhnya dapat diterima oleh masyarakat Indonesia maupun masyarakat luas, karena masih banyak lagi yang lebih menarik yang mungkin dapat memikat hati pengguna animasi.

Setelah penulis menganalisa permasalahan dalam animasi Legenda Batu Gantung, dengan demikian penulis membangun animasi Legenda Batu gantung dari Sumatera Utara yang menggunakan media teknologi dilengkapi dengan efek suara dan gerak. Sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih baik dan dimengerti oleh masyarakat luas.

#### **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 1 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 :

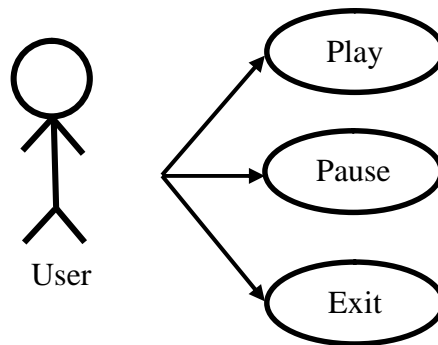
1. Sistem Operasi Windows 7
2. *Macromedia Flash 8*

### **III.3. Desain Sistem**

Berikut desain sistem sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi pada sistem yang akan dibuat.

#### **III.3.1 *Use Case Diagram***

*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 Animasi Legenda Batu Gantung**

Keterangan *use case* animasi Legenda Batu Gantung adalah sebagai berikut :

1. *Play*

*User* membuka animasi dan masuk kedalam tampilan animasi yang telah dibuat oleh penulis.

2. *Pause*

*User* dapat menghentikan animasi yang telah diputar, dan melanjutkannya lagi tanpa harus mengulanginya dari awal.





3. *Exit*



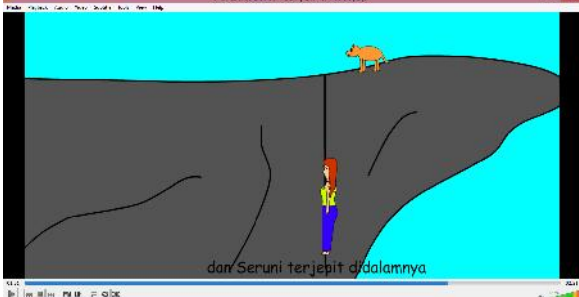

*User* dapat menutup video yang telah dilihat dengan mengklik tombol *exit*.


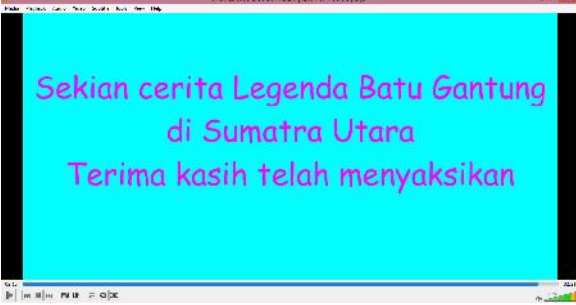
### **III.3.2. Story Board**

*Story Board* menggambarkan desain dari cerita yang digambar, berikut adalah *story Board* animasi yang dirancang :

Tabel 1. *Story Board* Animasi Legenda Batu Gantung

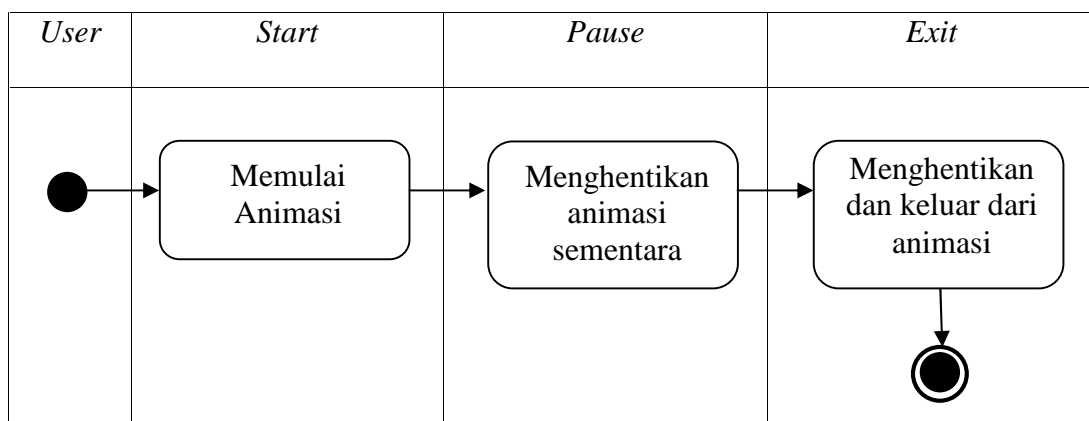
Scene	Board	Naskah
1.		Menampilkan tampilan awal dari Animasi Legenda Batu Gantung
2.		Menampilkan tokoh utama bernama Seruni dan anjing setianya bernama Tiko
3.		Menampilkan cerita dimana Seruni dijodohkan oleh orangtuanya
4.		Menampilkan Seruni yang putus asa pergi ke tebing jurang

5.		Menampilkan saat Seruni menangis di tebing jurang
6.		Menampilkan Seruni yang jatuh kedalam lubang
7.		Menampilkan Seruni yang terjepit didalam lubang saat batu itu merapat
8.		Menampilkan mulai munculnya batu gantung dari tempat Seruni terjepit

9.		Menampilkan batu yang menggantung yang membentuk tubuh seorang wanita dari tempat seruni terjepit
10.		Menampilkan tampilan akhir dari cerita Legenda Batu Gantung di Sumatra Utara

### III.3.3. Activity Diagram

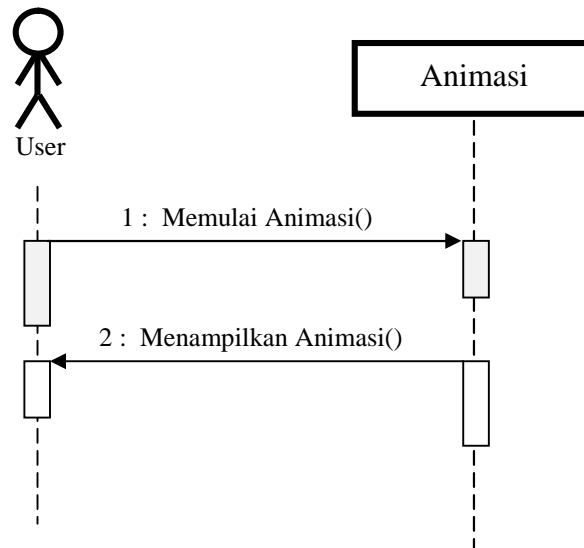
Berikut ini adalah *Activity Diagram* Animasi Legenda Batu Gantung:



**Gambar III.2 : Activity Diagram Legenda Batu Gantung**

### III.3.4. Sequence Diagram

Berikut ini adalah *Sequence Diagram* Animasi Legenda Batu Gantung :



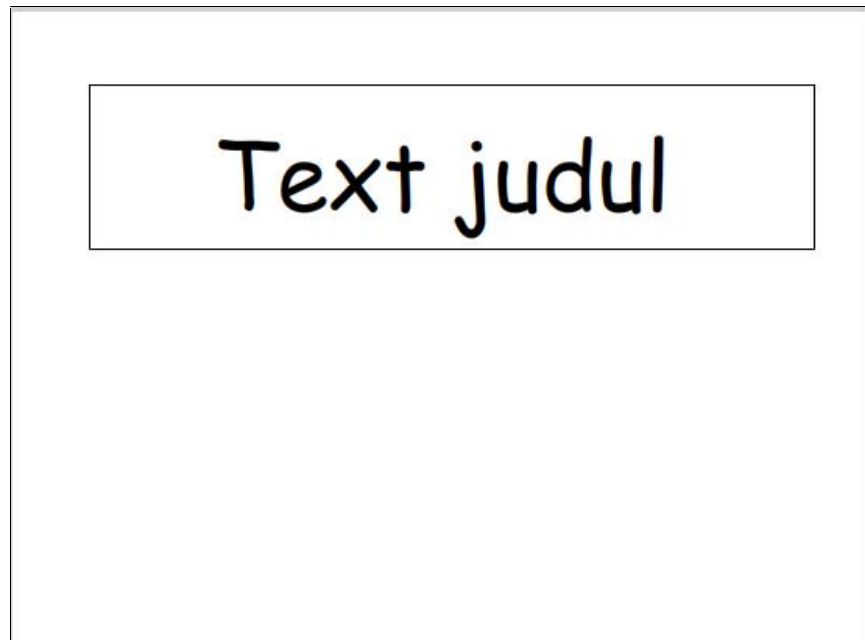
**Gambar III.3 : Sequence Diagram Animasi Legenda Batu Gantung**

### III.4. Desain User Interface

Perancangan tampilan menu atau rancangan *scene* dalam program ini sangat diperlukan dalam pemrograman visual karena *scene* ini merupakan bentuk tampilan saat program dijalankan.

#### 1. Rancangan Tampilan Awal

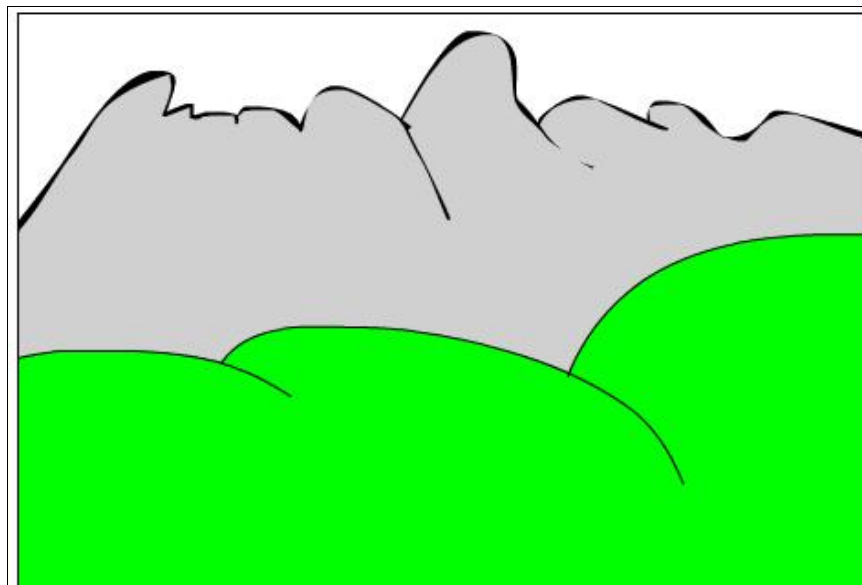
Rancangan Tampilan awal pada aplikasi ini adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Pada tampilan ini terdapat *text* dari judul Tugas Akhir yang telah dirancang.



**Gambar III.4. Rancangan Tampilan Awal Legenda Batu Gantung**

## 2. Rancangan Tampilan Animasi

Setelah *text* judul muncul, maka akan muncul tampilan animasi seperti pada gambar. Pada tampilan ini user dapat melihat animasi dalam bentuk video.



**Gambar III.5. Rancangan Tampilan Animasi Legenda Batu Gantung**

### 3. Tampilan Akhir

Pada tampilan ini terdapat *text* ucapan terima kasih dari penulis. Untuk lebih jelasnya berikut tampilan gambar berikut.



**Gambar III.6. Rancangan Tampilan Akhir Legenda Batu Gantung**