BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Pada bagian analisis sistem ini akan dibahas mengenai masalah yang akan dilakukan terhadap jenis *game* ini, analisis pengguna (*user*) dan juga kegunaan *game* yang akan dibangun.

3.1.1 Analisis *Game* Sejenis

Game yang akan di analisis adalah *game* "pencak silat" dimana pada *game* pencak silat ini dapat menentukan dan membuat karakter yang akan digunakan dimana pada *game* pencak silat ini menceritakan tentang pertarungan satu lawan satu. Pada *game* pencak silat ini pemain (*user)* membuat musuh kalah (KO), untuk mencapai skore minimal dengan waktu yang diberikan untuk memenangkan pertandingan, pada bagian tombol option *game* pencak silat terdapat jumlah batas KO untuk memenangkan pertandingan dan batas waktu skor yang harus dicapai dimana dibagian menu terdapat pilihan help untuk melihat pilihan petunjuk atau cara memainkan oleh navigasi keyboard, didalam *game* pencak silat ini pemain hanya mengeluarkan jurus baik jurus pukulan dan tendangan hanya menggunakan tombol space saja.

3.1.2 Analisis *Game* 2D Cepot Dalam Kejuaraan Silat Kerajaan

3.1.2.1 Pengenalan

Game yang akan dibuat berjudul *Pembangunan Aplikasi Game 2D Cepot Dalam Kejuaraan Silat Kerajaan* yang bergenre *Fighting*. *Game* ini dibangun dengan mengaplikasikan teknologi sebagai jembatan untuk menyampaikan kebudayaan Bangsa Indonesia, khususnya budaya Jawa Barat. *Game* ini dibangun dengan grafis 2D (2 *Dimensi*).

Pada *game* cepot tujuannya untuk memperebutkan sebuah tropy piala, harta karun serta sepetak tanah, *game* cepot hanya dimainkan oleh satu pemain saja (*single player)*. Selain itu, segala nuansa suara-suara dalam *game* ini dibuat mirip dengan pagelaran aslinya, misalnya: musik tradisional.

Dalam kisahnya nanti *game* ini akan menampilkan suatu acara resmi yang dilakukan oleh para punggawa dan para abdi kerajaan yang berkumpul di pusat kota dan mengumumkan ke seluruh penjuru negeri bahwa dalam rangka memperingati Perayaan Ulang Tahun hari jadi kerajaan.

Salah satu dari perlombaan tersebut adalah Kejuaraan Silat Kerajaan yang memperebutkan hadiah Trophy Raja dan satu peti besar berisi harta karun, sebidang tanah yang nilainya cukup untuk mendirikan suatu istana kecil beserta isinya dan salah satu warga yang mengikuti perlombaan tersebut adalah seorang tokoh komedi pewayangan golek yang bernama "Cepot".

Cepot dikenal warga sebagai seorang karakter wayang yang lucu seperti pelawak yang sering membuat orang-orang tertawa karena tingkahnya, cepot mengikuti lomba kejuaraan silat tersebut.

Pada *game* cepot ini terdiri dari 3 level dimana pada level satu si cepot harus melawan musuhnya yang bernama rahwana, ketika si cepot diserang sama lawan maka darah si cepot akan mengurangi maka si cepot akan kalah dan *game* over apabila si cepot menang maka akan lanjut ke level selanjutnya. Pada level dua si cepot menghadapi lawan yang lebih tangguh dan tingkat kekuatan yang lebih lama dibandingkan dengan level sebelumnya dimana lawan pada level dua ini yaitu Bima. Pada level dua darah musuh dua kali lipat dari darah si cepot, kalau si cepot darahnya 100 point atau 10 kali pukul maka pada musuhnya Bima mempunyai 200 point atau 20 kali pukul. Pada level dua akan ada sebuah burung yang menjatuhkan telur apabila si telurnya kena pada sang tokoh maka otomatis darah si cepot langsung berkurang, apabila si cepot menang menghadapi Bima maka akan masuk ke level 3. Dimana pada level 3 ini si cepot akan menghadapi lawan yang paling tangguh, sebelum menghadapi musuh yang paling kuat si cepot harus melawan dahulu prajurit-prajurit yang dikeluarkan oleh kurawa sebelum cepot menghadapi seorang raja yang tangguh yaitu kurawa. Apabila si cepot menang menghadapi raja maka si cepot berhak mendapatkan sebuah tropi piala, harta karun dan sebidang tanah.

3.1.2.2 *Storyline*

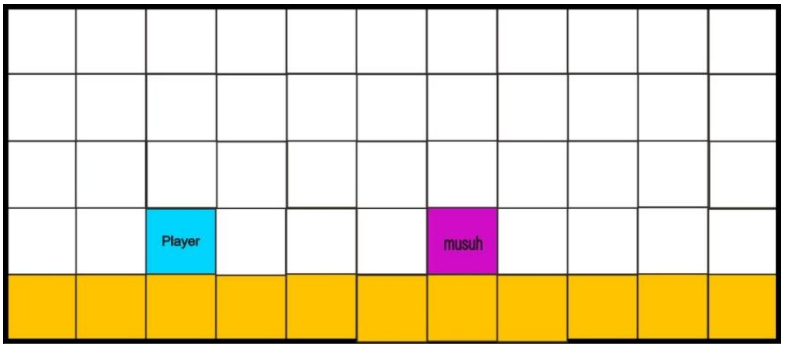
Diawal pembukaan *game* ini akan menampilkan suatu acara resmi yang dilakukan oleh para punggawa dan para abdi kerajaan yang berkumpul di pusat kota dan mengumumkan ke seluruh penjuru negeri bahwa dalam rangka memperingati Perayaan Ulang Tahun hari jadi kerajaan. Maka, akan diadakan

upacara resmi dan akan dimeriahkan dengan berbagai macam lomba yang bisa diikuti oleh siapapun warga negeri ini.

Misi si cepot adalah untuk mendapatkan hadiah Trophy Raja dan satu peti besar berisi harta karun dan sebidang tanah yang nilainya cukup untuk mendirikan suatu istana kecil beserta isinya dan salah satu warga yang mengikuti perlombaan tersebut adalah seorang tokoh komedi pewayangan golek yang bernama "Cepot".

3.1.3 Analisis Algoritma

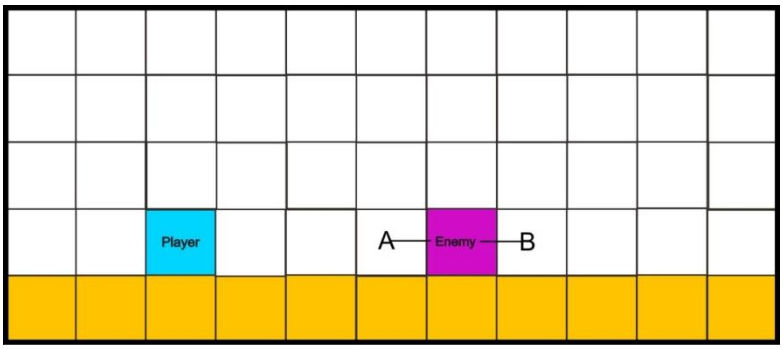
Algoritma DFS (*Depth Firsh Search)* pada *game* cepot ini adalah pencarian yang di lakukan dengan pencarian secara mendalam dimana jika cepot di ujung kiri maka si musuh akan mengejar dulu ke kiri sampai dapat, tapi jika si cepot loncat maka si musuh akan memutar arah menuju tempat si cepot berada sampai ditemukan dimana si cepot berada.



Gambar 3.1 Kasus Pencarian DFS

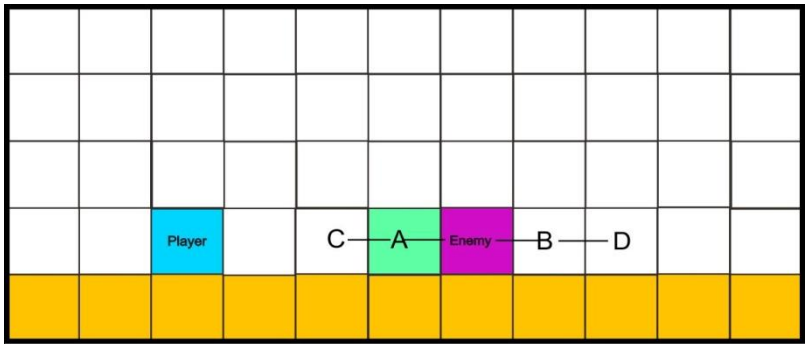
Pada gambar 3.2 dapat dilihat bahwa *node* yang berwarna ungu melambangkan musuh sedangkan *node* yang berwarna biru melambangkan player dalam *game* node yang berwarna orange melambangkan penghalang atau pijakan.

Posisi awal pencarian adalah musuh atau node yang berwarna ungu sedangkan goal adalah plyaer atau node berwarna biru.



Gambar 3.2 Kasus Pencarian DFS

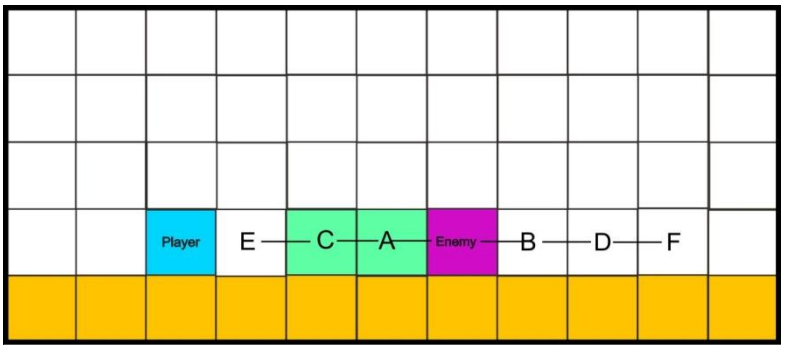
Pada gambar 3.3 dapat dilihat bahwa dari node berwarna ungu atau musuh melakukan pencarian ke node A dan B, dimana arah node A menunjukkan pencarian ke kiri dan node B menunjukan pencarian ke arah kanan musuh.



Gambar 3.3 Kasus Pencarian DFS

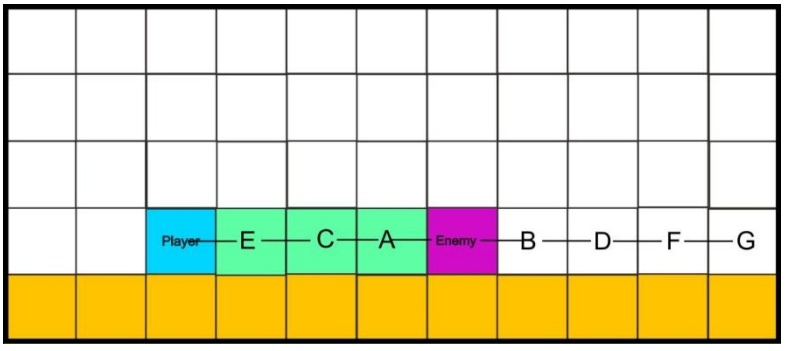
Pada gambar 3.4 node A mempunyai node anak yaitu C sedangkan node B mempunyai node anak yaitu node D. Karena algoritma DFS mengutamakan pencarian ke arah Left child maka node A yang di cek terlebih dahulu. Kemudian node A di cek apakah node ini sama dengan node player atau goal, karena node A

bukan sama dengan node player maka node A di tandai dengan warna hijau yang artinya sudah di cek bahwa node A ini bukanlah node player atau goal.



Gambar 3.4 Kasus Pencarian DFS

Pada gambar 3.5 node C mempunyai anak node yaitu node E sedangkan node D mempunyai anak node yaitu node F, karena node A bukanlah goal yang di cari maka pencarian dilanjutkan ke left child yaitu node C. Karena algoritma DFS mengutamakan pencarian ke arah Left child maka node C yang di cek terlebih dahulu. Kemudian node C di cek apakah node ini sama dengan node player atau goal, karena node C bukan sama dengan node player maka node C di tandai dengan warna hijau yang artinya sudah di cek bahwa node C ini bukanlah node player atau goal.



Gambar 3.5 Kasus Pencarian DFS

Pada gambar 3.6 node E mempunyai anak node yaitu node player sedangkan node F mempunyai anak node yaitu node G, karena node E bukanlah goal yang di cari maka pencarian dilanjutkan ke left child yaitu node player. Karena algoritma DFS mengutamakan pencarian ke arah Left child maka node player yang di cek terlebih dahulu. Kemudian node player di cek apakah node ini sama dengan node player atau goal, karena node player sama dengan node player maka pencarian selesai.

3.2 Analisis dan Kebutuhan Non-Fungsional

3.2.1 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak digunakan dalam sebuah sistem merupakan perintah-perintah yang diberikan kepada perangkat keras agar bisa saling berinteraksi diantara keduanya. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi *game* cepot ini ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows XP 2 keatas
2. *Game Engine Greenfoot*
3. JDK 1.6 ke atas.

3.2.2 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras

Komputer terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang saling berinteraksi. Perangkat lunak memberikan instruksi-instruksi kepada perangkat keras untuk melakukan suatu tugas tertentu, sehingga dapat menjalankan suatu sistem di dalamnya.

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk mendukung *game* Cepot ini adalah sebagai berikut :

1. Processor : 1,8 Ghz ke atas.
2. Hardisk : 40 Gb.
3. Memory : 512 Mb.
4. VGA : 128 Mb.
5. Monitor : CRT/LCD 15 inch.
6. Mouse & Keyboard.

3.2.3 Analisis dan Kebutuhan User

Game yang akan dibuat ditujukan untuk *user* dengan usia dari kelompok anak-anak sampai remaja dengan range usia 6 tahun keatas, alasannya adalah berusaha menyisipkan pesan budaya, untuk melatih ketangkasan dalam memainkan dalam sebuah *game* pertarungan, sehingga tanpa disadari *gamer* telah belajar mengenai budaya Indonesia, tetapi tidak dengan cara yang membosankan, usia ini juga merupakan usia yang efektif untuk mempelajari berbagai hal dan merupakan kurun waktu yang sangat penting dan kritis dalam hal tumbuh kembang fisik, mental, dan psikososial, yang berjalan sedemikian cepatnya. Pada masa usia ini juga sering disebut dengan masa usia emas (*the golden age*).

Game yang dibuat merupakan *game PC* (*Personal Computer*) atau bisa disebut juga *game desktop*.

3.3 Analisis Fungsional

3.3.1 Identifikasi Aktor

Tahap Pertama yang dilakukan dalam melakukan analisis berorientasi objek menggunakan *UML* adalah menentukan aktor atau pengguna sistem. Kata aktor dalam kontek *UML*, menampilkan peran (*roles)* yang pengguna (sesuatu diluar sistem yang dikembangkan yang dapat berupa perangkat keras, end user, sistem yang lain dan sebagainya).

3.3.2 *Use Case Diagram*

Use Case merupakan gambaran skenario dari interaksi antara *user* dengan sistem. Sebuah diagram *Use Case* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.



Gambar 3.6 *Use Case* Menu Utama

3.3.3 Definisi *Use Case*

Definisi *Use Case* berfungsi untuk menjelaskan proses yang terdapat pada setiap Use Case. Definisinya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Definisi *Use Case*

NO	*Use Case*	Deskripsi
1	Intro	Proses untuk memilih lanjut bermain
2	Main	Proses untuk memulai permainan aplikasi
3	Level 1	Proses tingkatan level 1
4	Level 2	Proses tingkatan level 2
5	Level 3	Proses tingkatan level 3
6	Pembuat	Proses untuk melihat informasi pembuat aplikasi
7	Petunjuk	Proses untuk melihat petunjuk cara bermain aplikasi *game* tersebut
8	Permainan usai	Akhir dari permainan *game* cepot

3.3.4 Skenario *Use Case*

Skenario setiap bagian pada use case menunjukkan proses apa yang terjadi pada setiap bagian didalam use case tersebut, dimana user memberikan perintah pada setiap bagian dan respon apa yang diberikan oleh sistem kepada user setelah user memberikan perintah pada setiap bagian – bagian use case.

Tabel 3.2 Scenario Memilih Permainan

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Memilih permainan
Tujuan	Melihat teks sayembara
Deskripsi	Proses untuk melihat informasi sayembara
Aktor	*Game*r
Skenario Utama	
Kondisi awal	User berada di bagian menu utama *game* cepot
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu "mulai"	
	2. Aplikasi merespon dengan cara masuk ke intro
Kondisi akhir	Aplikasi menampilkan intro

Tabel 3.3 Scenario Intro

Identifikasi	
Nomor	2
Nama	Intro
Tujuan	Melihat teks sayembara
Deskripsi	Proses untuk melihat informasi sayembara
Aktor	*Gamer*
Skenario Utama	
Kondisi awal	User berada di bagian menu utama game cepot
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu "lanjut"	
	2. Aplikasi merespon dengan cara masuk ke bagian versus level-1 dan memulai permainan
Kondisi akhir	Aplikasi menampilkan permainan level-1

Tabel 3.4 Scenario Pembuat

Identifikasi	
Nomor	3
Nama	Pembuat
Tujuan	Melihat informasi mengenai pembuat aplikasi
Deskripsi	Proses untuk melihat informasi mengenai pembuat aplikasi
Aktor	*Gamer*
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna berada di menu utama aplikasi *game cepot*
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Pembuat	
	2. Aplikasi merespon dengan cara memanggil dan melihat kelas pembuat
Kondisi akhir	Aplikasi masuk ke dalam informasi pembuat aplikasi *game*

Tabel 3.5 Scenario Petunjuk

Identifikasi	
Nomor	4
Nama	Petunjuk
Tujuan	Melihat informasi mengenai *gameplay* dan tips bermain
Deskripsi	Proses untuk melihat informasi mengenai *gameplay* dan tips bermain
Aktor	*Gamer*
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna berada di menu utama aplikasi *game cepot*
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu petunjuk	
	2. Aplikasi merespon dengan cara memanggil dan melihat kelas Petunjuk
Kondisi akhir	Aplikasi masuk ke dalam informasi petunjuk aplikasi *game*

Tabel 3.6 Scenario Versus Level 1

Identifikasi	
Nomor	5
Nama	Versus Level 1
Tujuan	Menampilkan pilihan verus level 1
Deskripsi	Proses untuk memilih pilihan level 1
Aktor	*Gamer*
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna berada di menu utama aplikasi *game* Cepot
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu bertarung	
	2. Aplikasi merespon dengan masuk ke bagian level 1
Kondisi akhir	Aplikasi masuk ke dalam permainan level 1

Tabel 3.7 Scenario Versus Level 2

Identifikasi	
Nomor	6
Nama	Versus Level 2
Tujuan	Menampilkan pilihan verus level 2
Deskripsi	Proses untuk memilih pilihan level 2
Aktor	*Gamer*
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna berada di menu utama aplikasi *game* Cepot
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu bertarung	
	2. Aplikasi merespon dengan masuk ke bagian level 2
Kondisi akhir	Aplikasi masuk ke dalam permainan level 2

Tabel 3.8 Scenario Versus Level 3

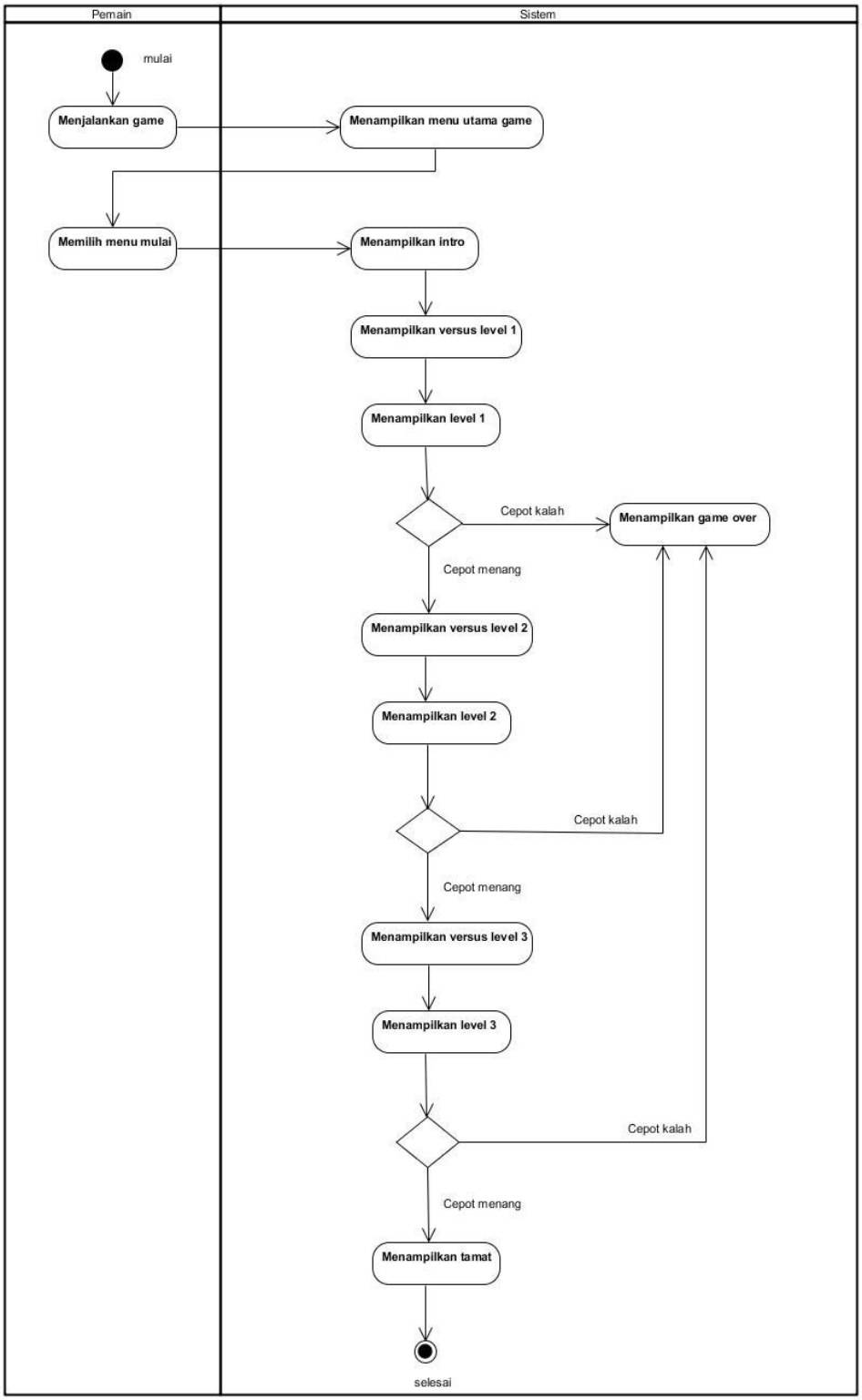
Identifikasi	
Nomor	7
Nama	Versus Level 3
Tujuan	Menampilkan pilihan verus level 3
Deskripsi	Proses untuk memilih pilihan level 3
Aktor	*Gamer*
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna berada di menu utama aplikasi *game* Cepot
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu bertarung	
	2. Aplikasi merespon dengan masuk ke bagian level 3
Kondisi akhir	Aplikasi masuk ke dalam permainan level 3

3.3.5 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use*

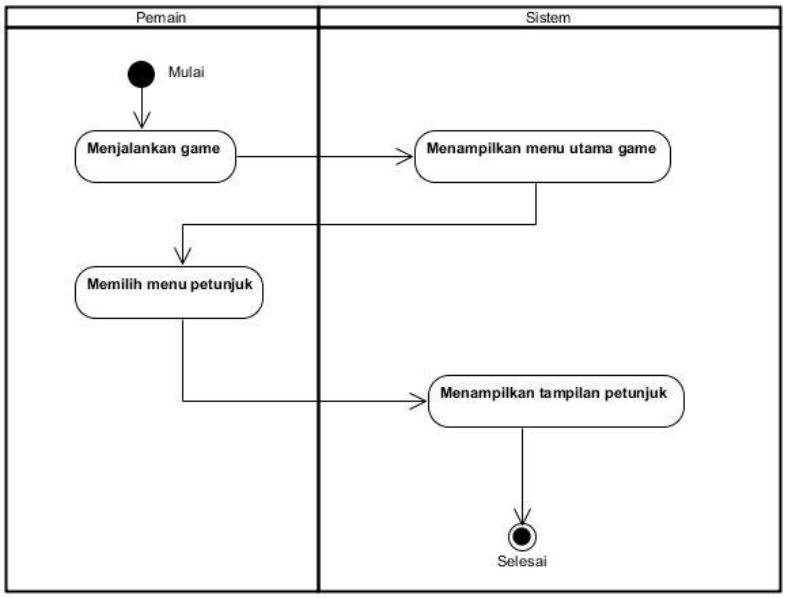
case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

Activity Diagram Memulai Permainan



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Game Cepot

Activity Diagram Petunjuk

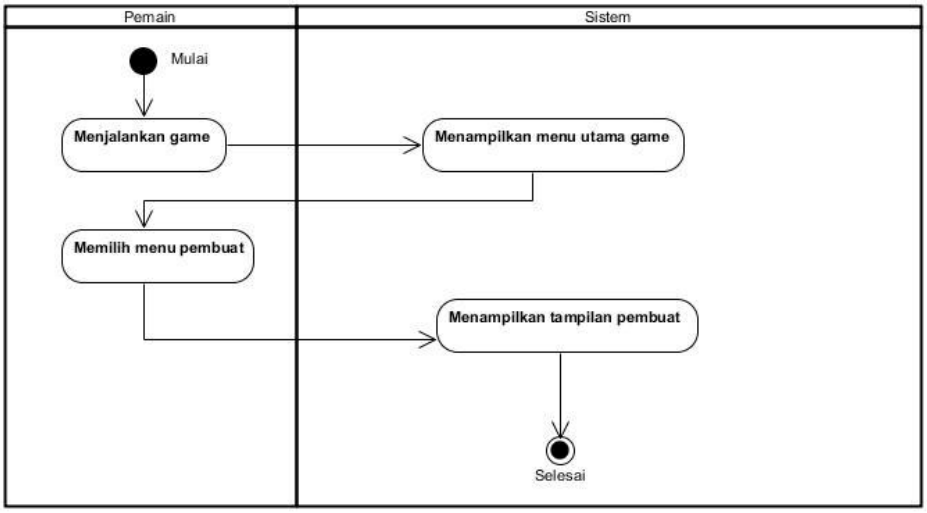


Gambar 3.8 Activity Diagram Pada Proses View Petunjuk

Tabel 3.9 Penjelasan View Petunjuk

Deskripsi	Tampilan ini merupakan tampilan untuk menampilkan informasi petunjuk mengenai *gameplay*
Normal Flow	3. Pemain memilih pilihan Petunjuk melihat tips dan petunjuk permainan. 4. Pemain keluar dari tampilan Petunjuk.

Proses View Pembuat



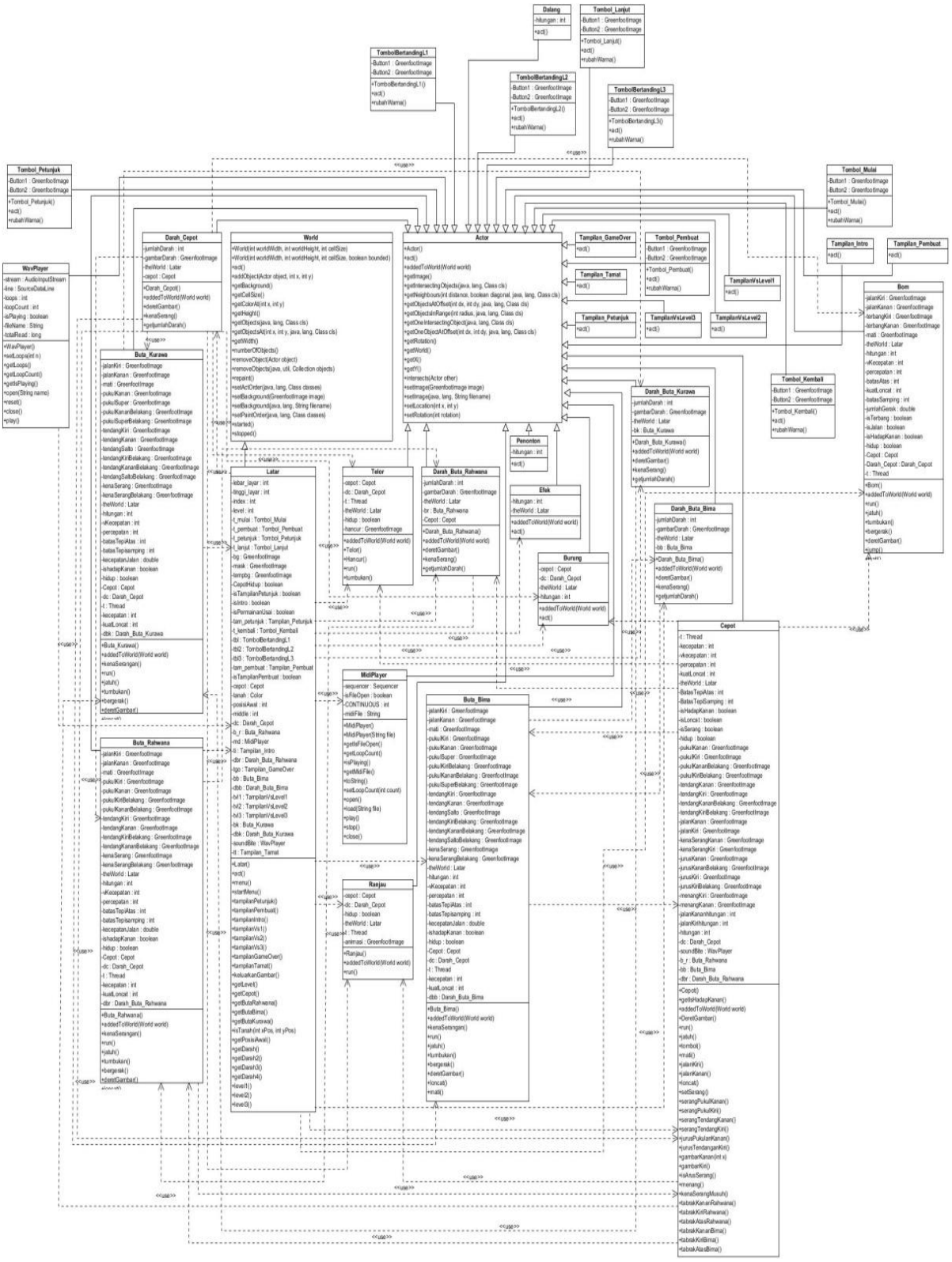
Gambar 3.9 Activity Diagram Pada Proses View pembuat

Tabel 3.10 : Penjelasan View Pembuat

Deskripsi	Tampilan ini merupakan tampilan yang menampilkan keterangan atau informasi mengenai pembuat Aplikasi
Normal Flow	1. Pemain memilih pilihan pembuat untuk melihat informasi mengenai pembuat Aplikasi. 2. Pemain keluar dari tampilan pembuat.

3.5.1 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan keadaan suatu sistem (*atribut*), dan memberikan pelayanan untuk menyelesaikan keadaan tersebut (metoda).

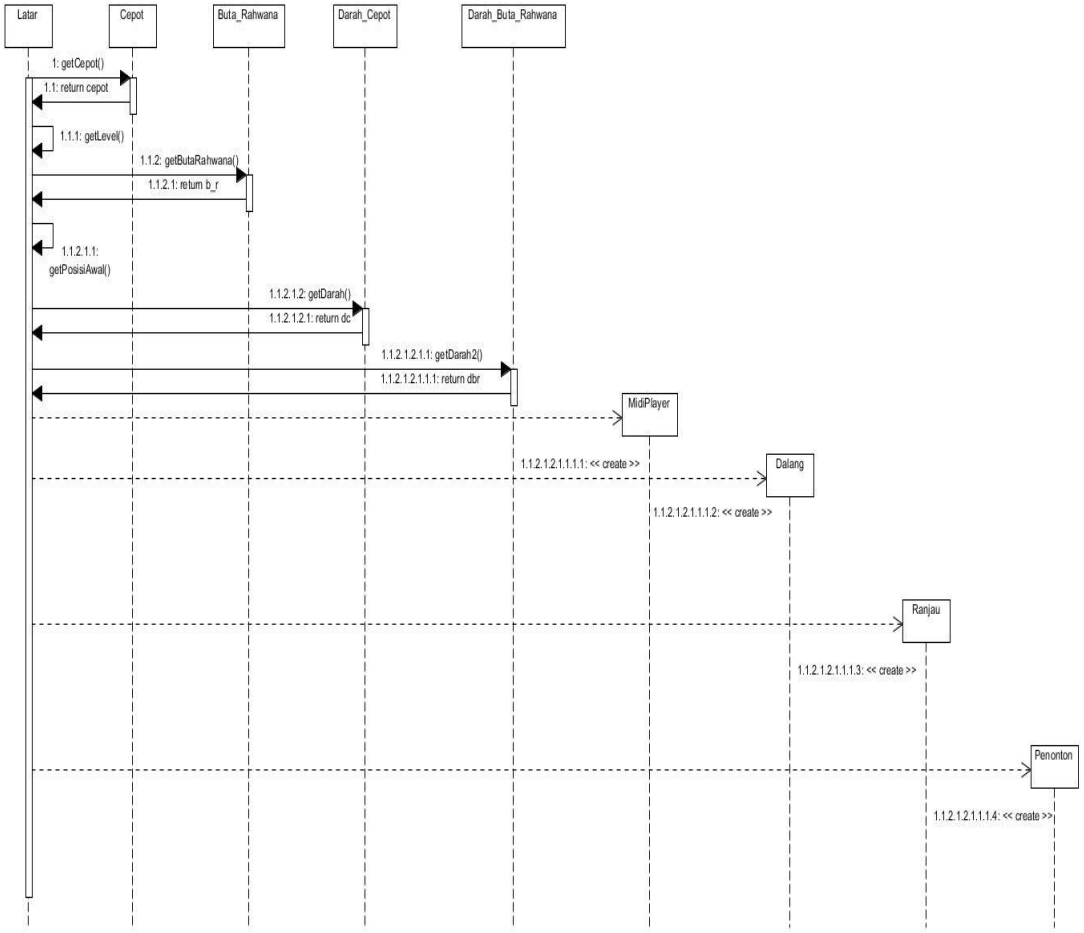


Gambar 3.10 Class Diagram

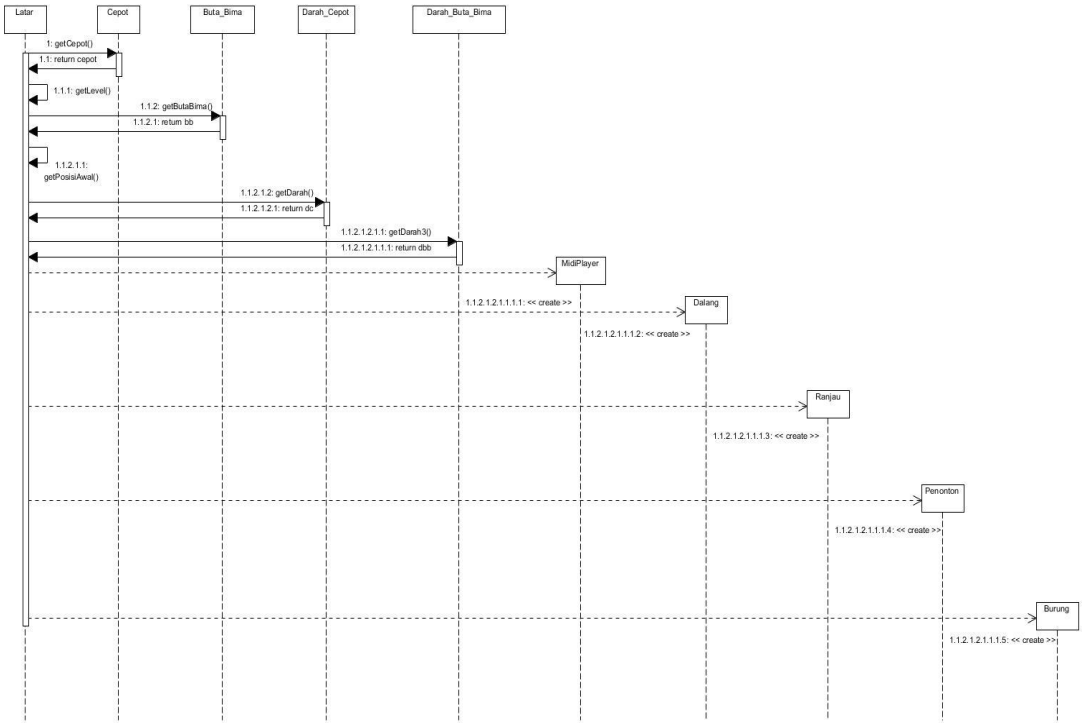
3.3.6 Sequence

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya). *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Pada *Sequence diagram* ini menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan pada sistem sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu.



Gambar 3.11 *: Sequence Diagram level 1*



Gambar 3.12 : *Sequence* Diagram Level 2

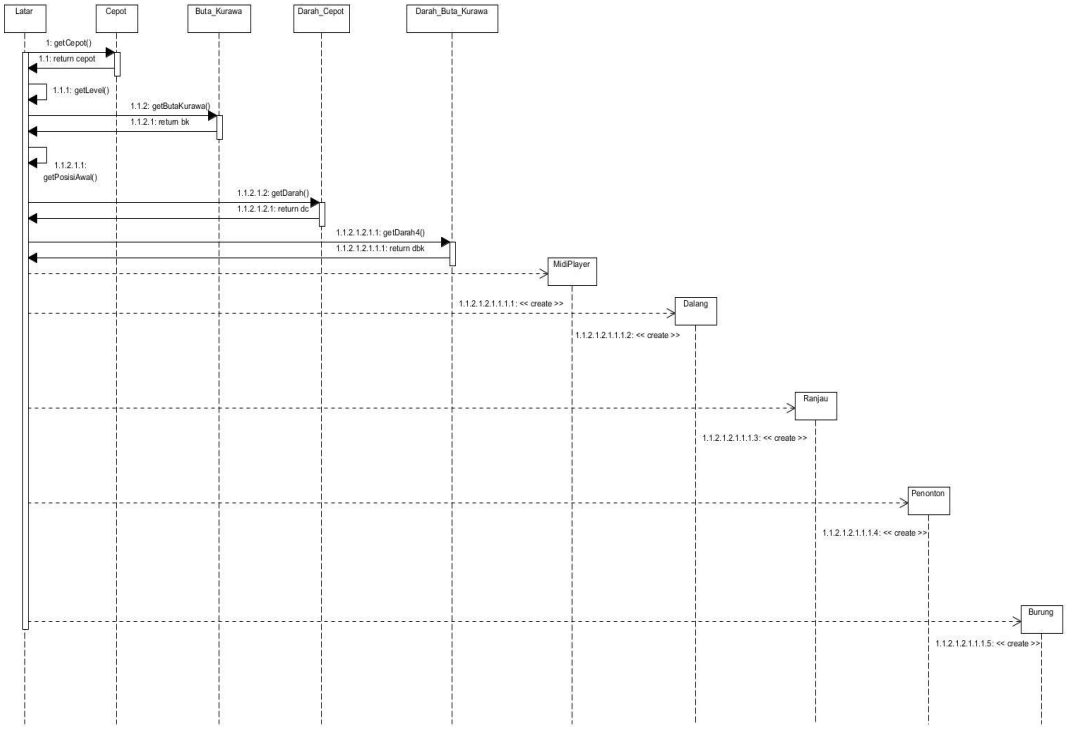


Diagram 3.13 : *Sequence* Diagram Level 3

3.4 Perancangan Sistem

Perancangan ini bertujuan untuk menerapkan solusi pemecahan masalah yang telah diajukan pada sistem. Berikut ini adalah perancangan proses-proses yang terdapat pada game cepot dalam kejuaraan silat kerjaaan :

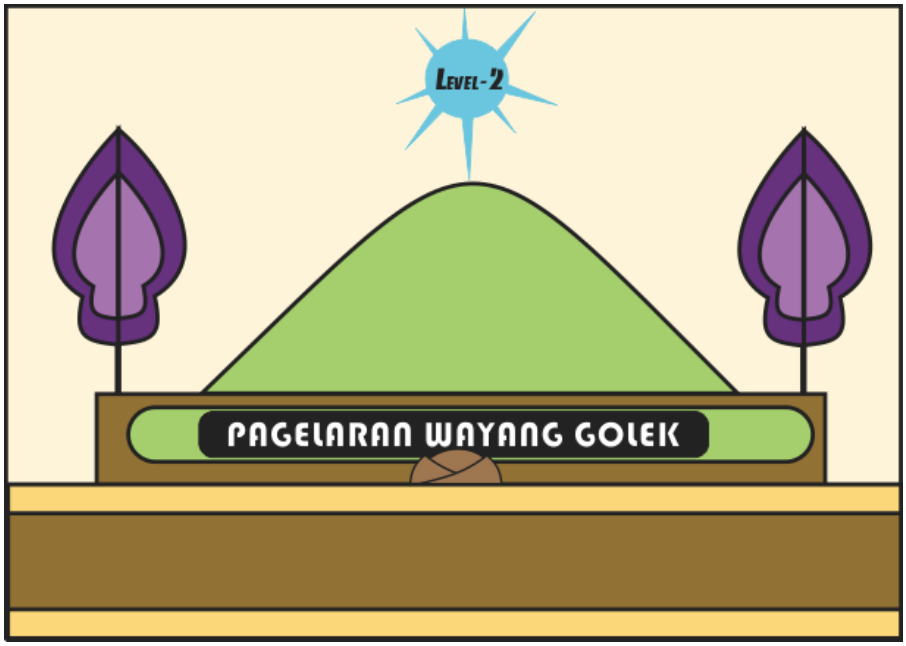
3.4.1 *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

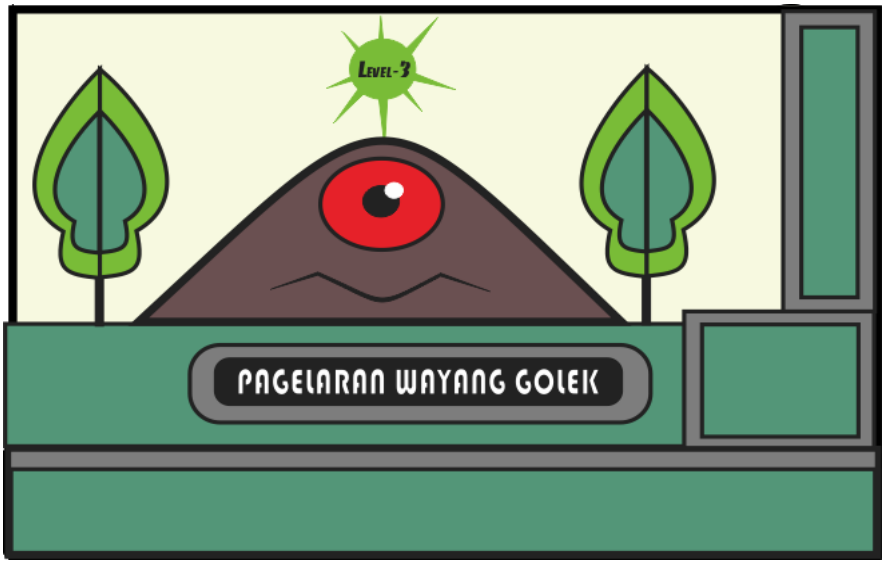
Berikut merupakan *storyboard* dari Aplikasi *game 2D Cepot dalam Kejuaraan Silat Kerajaan* :



Gambar 3.14 : *Storyboard* level 1 *game*



Gambar 3.15 : *Storyboard* level 2 *game*



Gambar 3.16 : *Storyboard* level 3 *game*

3.4.2 Penggambaran Aksi Setiap Gerakan

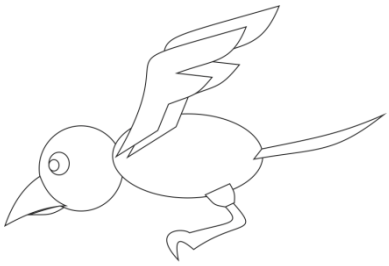
Dibawah ini akan dijelaskan dimana aksi-aksi setiap gerakan sang user maupun musuhnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.11 Penggambaran Aksi Setiap Gerakan

Gerakan	Aksi
	Proses dimana si cepot menang akan berteriak sambil mengucapkan “hore”
	Proses dimana si cepot mengeluarkan jurus kiri
	Proses dimana si cepot mengeluarkan jurus tendangan salto
	Proses dimana si cepot kena serangan musuh

	Proses dimana si cepot mengeluarkan jurus pukul kanan
	Proses dimana si cepot mengeluarkan jurus pukul kiri
	Proses di cepot lagi berjalan
	Proses dimana si cepot mengeluarkan jurus tending kiri
	Proses dimana si cepot mengeluarkan jurus tending kanan.
	Proses dimana si musuh mengeluarkan jurus super

	Proses dimana si musuh mengeluarkan jurus pukul kanan
	Proses dimana si musuh mengeluarkan jurus pukul kiri
	Proses dimana si musuh kena serangan si cepot
	Proses dimana si musuh berjalan
	Proses dimana si musuh mengeluarkan jurusan tending salot

	Proses dimana si burung akan mengeluarkan sebuah telor dan apabila kena sama si cepot maka darah si cepot berkurang

3.4.3 Tokoh atau Karakter Game

Tabel 3.12 Penjelasan kemampuan setiap karakter pada *game*

Nama karakter	**Kemampuan**
 **CEPOT**	Cepot merupakan *player* utama pada *game* ini, memiliki kemampuan jurus tendang salto, tendang biasa, pukul kanan, pukul kiri, melompat, menghindar dan juga bertarung dengan musuh.
 **RAHWANA**	Rahwana adalah peran musuh pada level pertama yang memiliki kemampuan untuk mengejar *player* yaitu si cepot, si rahwana ini akan mengejar terus si cepot ke kiri dulu

	apabila si cepot ada maka akan bertarung apabila mencari si cepot ke kiri ada maka akan terus melanjutkan mencari ke kanan apabila ada maka akan terjadi pertarungan kemampuanya bisa pukul, tendang, melompat, jongkok, salto
 **BIMA**	Bima adalah peran musuh pada level kedua yang memiliki kemampuan untuk mengejar *player* yaitu si cepot, pada musuh level dua ini yaitu si bima ini mempunyai darah dua kali lipat darah si cepot, apabila si cepot memiliki 100 point/10 kali pukul maka si bima 200 point/20 kali pukul kemampuanya bisa pukul, tendang, melompat, jongkok, salto
 **BURUNG**	Ini merupakan tokoh dimana burung ini pada level dua akan mengeluarkan sebuah telur dan apabila telur itu terkena pada si cepot maka darah si cepot akan berkurang.

	Ini merupakan buta kurawa musuh pada level 3, dimana pada level 3 musuh kurawa lebih kuat karena kurawa ini bisa mengeluarkan prajurit-prajuritnya untuk melawan sib cepot sebelum akhirnya harus melawan buat kurawa.

3.4.4 Fungsional Pergerakan Karakter

Pada tabel di bawah ini merupakan fungsi dari tombol-tombol pergerakan karakter.

Tabel 3.13 Fungsi Pergerakan Karakter

Tombol ←	Menggerakan cepot ke kiri.
Tombol →	Menggerakan cepot utama ke kanan.
Tombol ↑	*Cepot* meloncat.
Tombol A	Cepot mengeluarkan jurus pukul 1.
Tombol S	Cepot mengeluarkan jurus pukul 2
Tombol D	Cepot mengeluarkan jurus pukul 3
Tombol Z	Cepot mengeluarkan jurus tendang 1
Tombol X	Cepot mengeluarkan jurus tendang 2
Tombol C	Cepot mengeluarkan jurus tendang 3

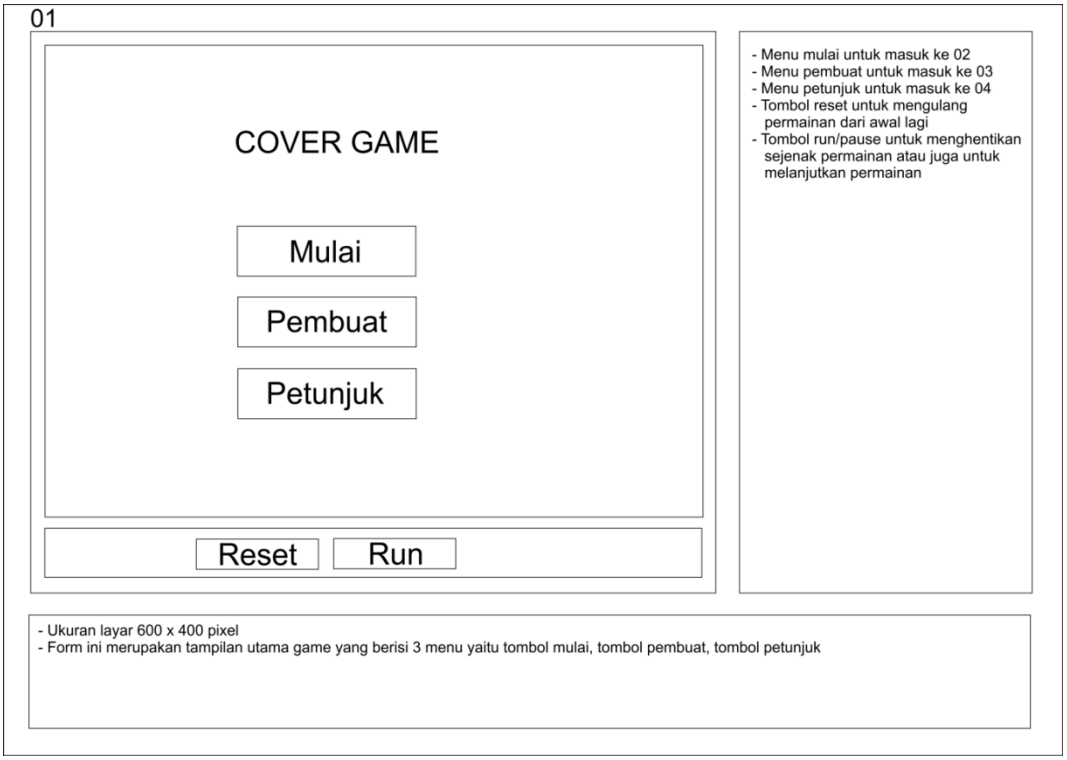
3.4.5 *Gameplay*

Tugas utama pemain (*gamer*) dalam memainkan Aplikasi ini yaitu melalui level-level, dimana setiap bagian level akan ada pertarungan dengan menampilkan beberapa karakter level tersebut maupun karakter musuh yang harus dilawan.

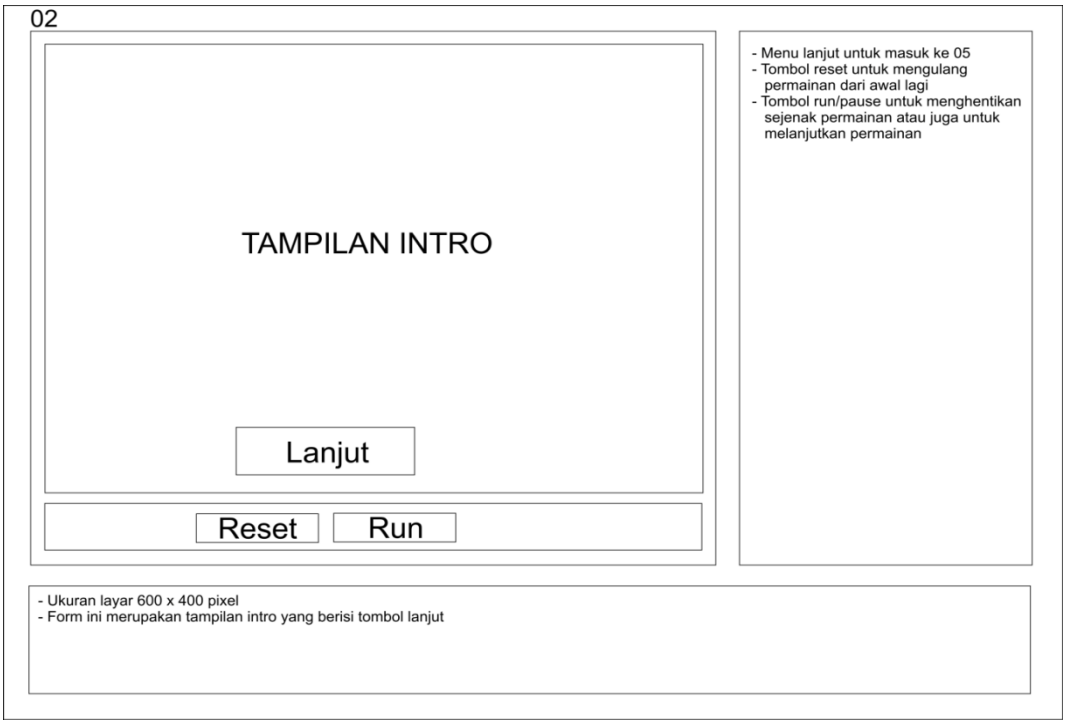
Pemain (*gamer*) dapat memulai permainan dengan memilih pilihan mulai, dimana nantinya akan masuk ke teks sayembara pertarungan silat kerajaan terus pilih “lanjut”. Setelah itu akan tampil verus level 1 dimana level 1 ini cepot akan melawan rahwana, apabila cepot menang akan masuk ke versus level dua atau memasuki perminan level 2, tetapi apabila cepot kalah maka game over dan kembali ke level awal atau level 1 begitu juga dengan level-level selanjutnya. Untuk menang si cepot harus mengalahkan semua musuh-musuhnya agar nanti di akhir permainan mendapatkan sebuah tropy piala, harta karun dan sepetak tanah.

3.4.6 Perancangan Antar Muka

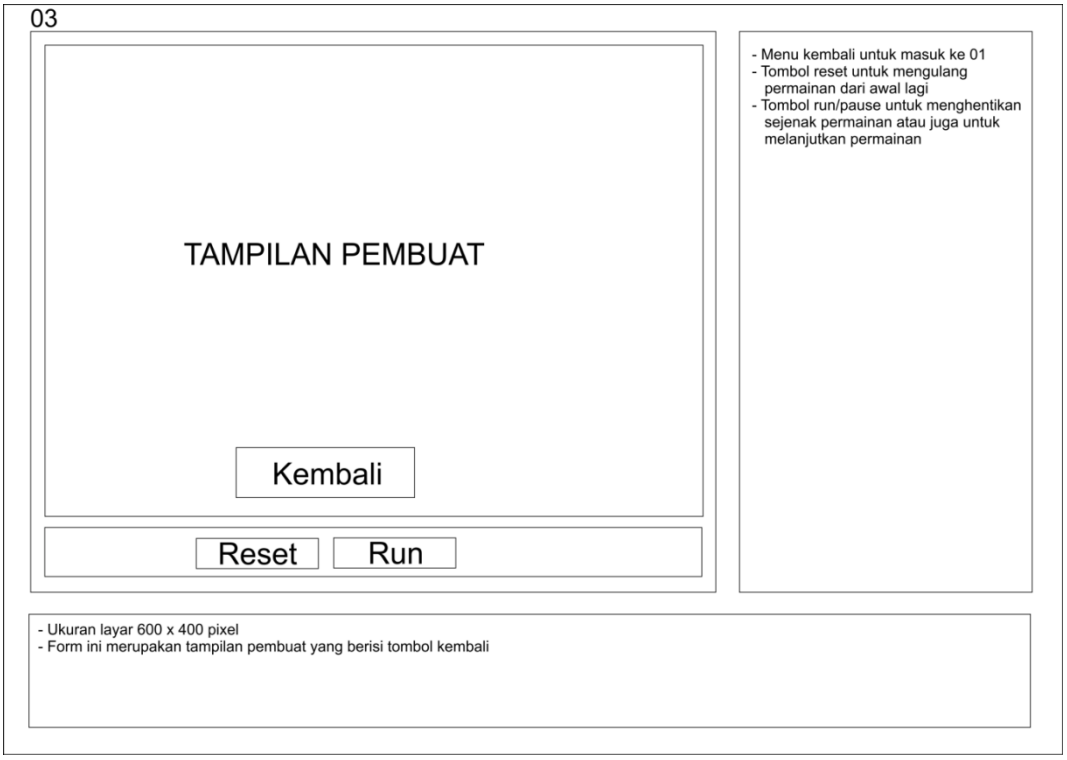
Merancang antar muka merupakan bagian yang paling penting dari merancang sebuah sistem. Biasanya hal tersebut juga merupakan bagian yang paling sulit, karena dalam merancang antarmuka harus memenuhi tiga persyaratan yaitu : antarmuka harus sederhana, antarmuka harus lengkap, dan antarmuka harus memilki kinerja yang cepat. Perancangan antarmuka dari *game* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



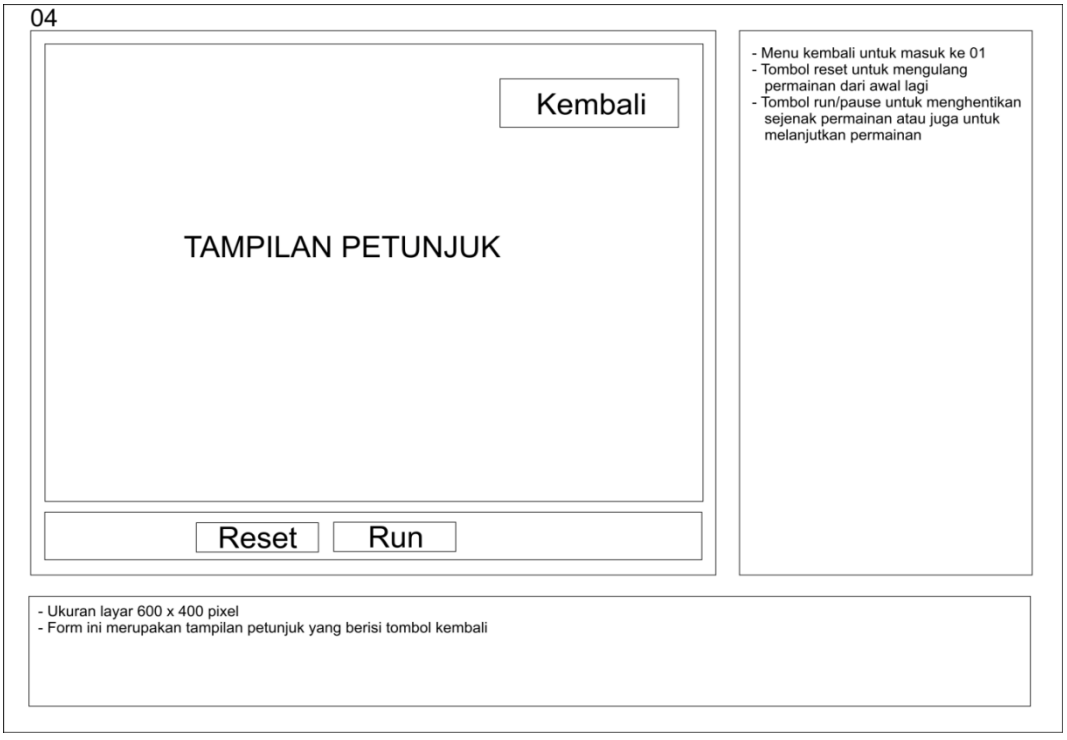
Gambar 3.17 Tampilan Menu Utama Game



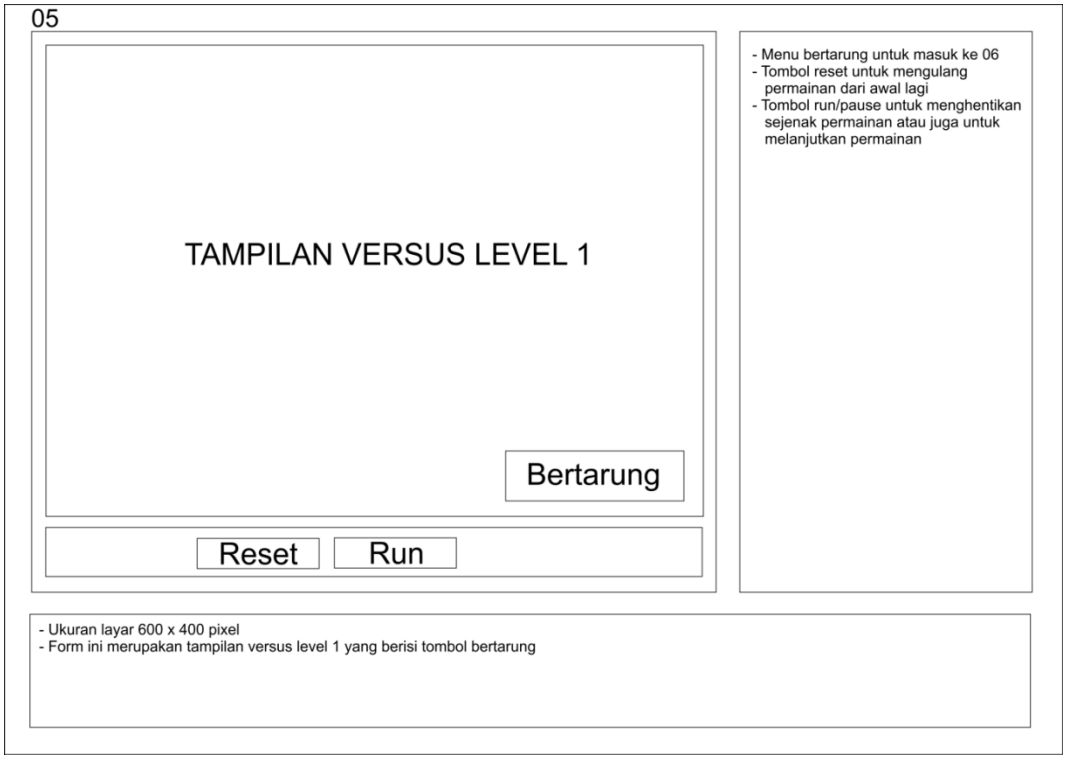
Gambar 3.18 Tampilan Intro



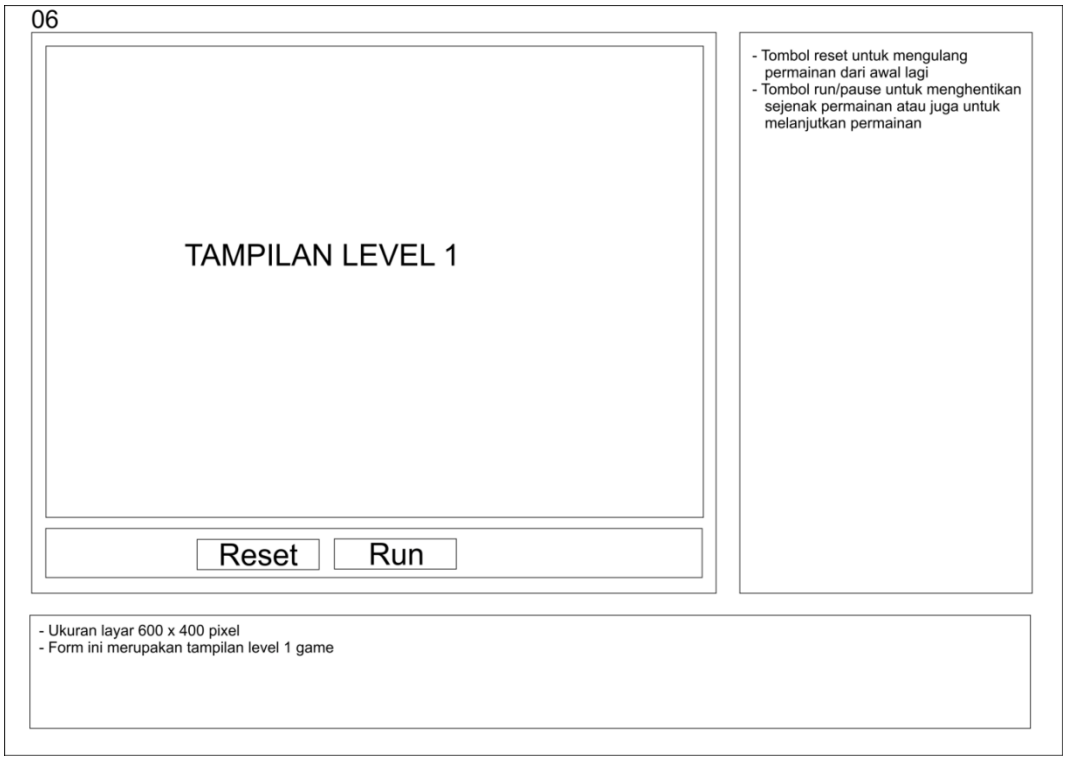
Gambar 3.19 Tampilan Pembuat



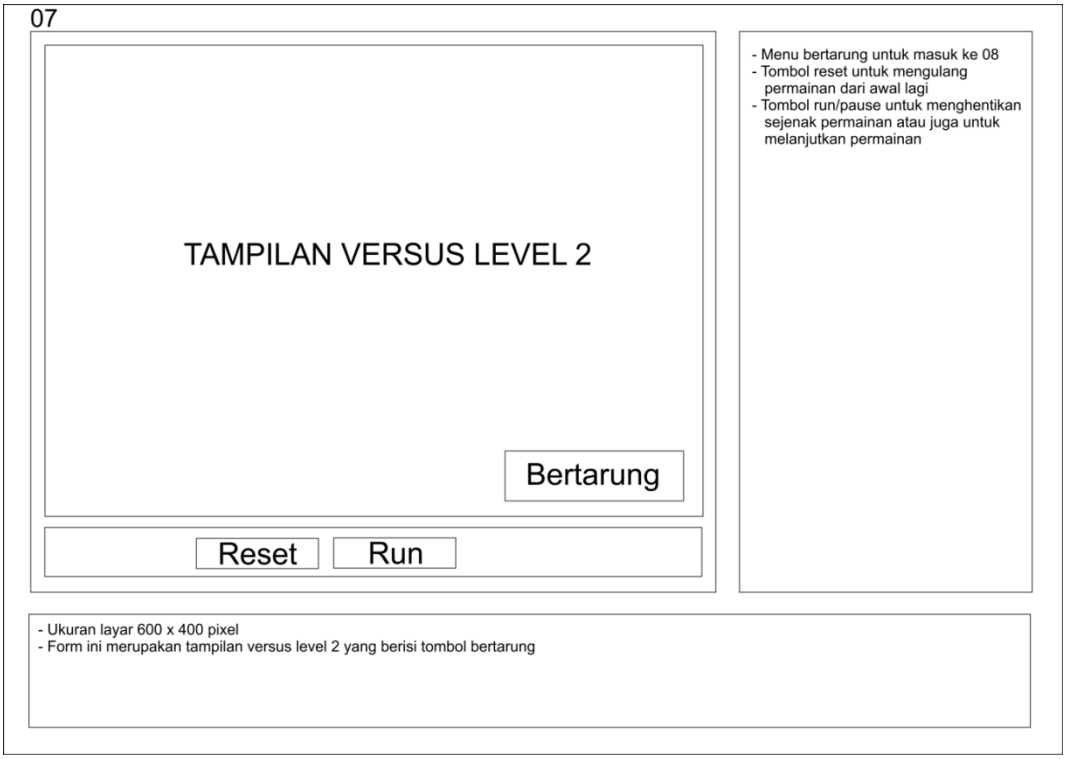
Gambar 3.20 Tampilan Petunjuk



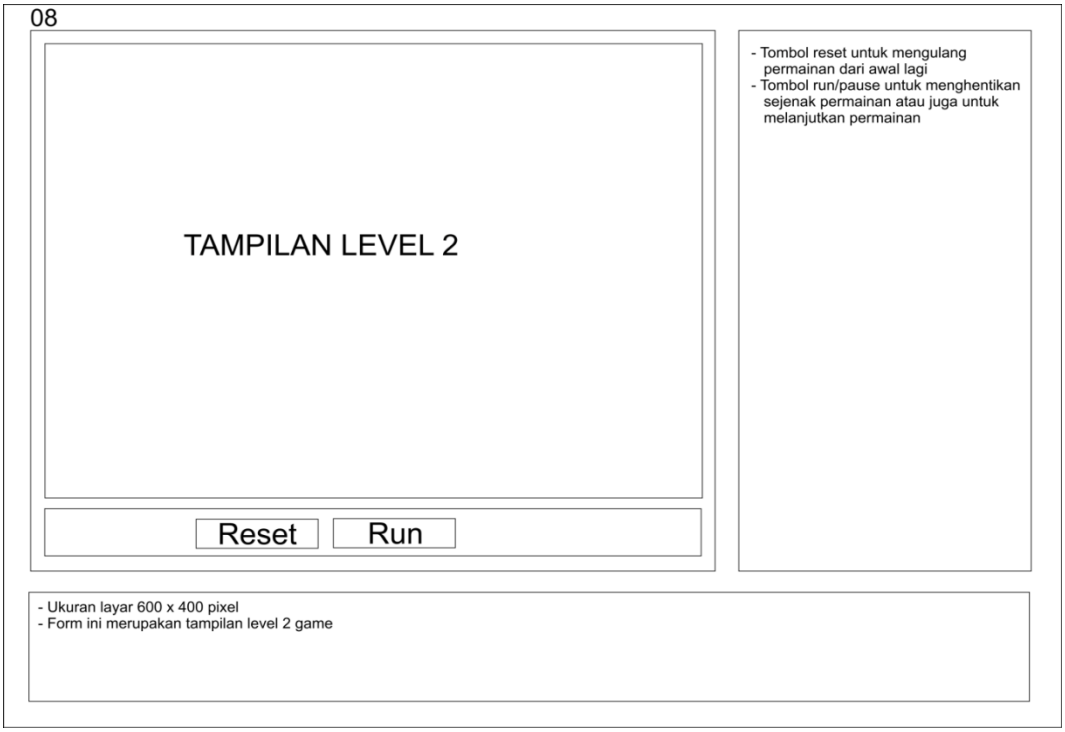
Gambar 3.21 Tampilan Versus Level 1



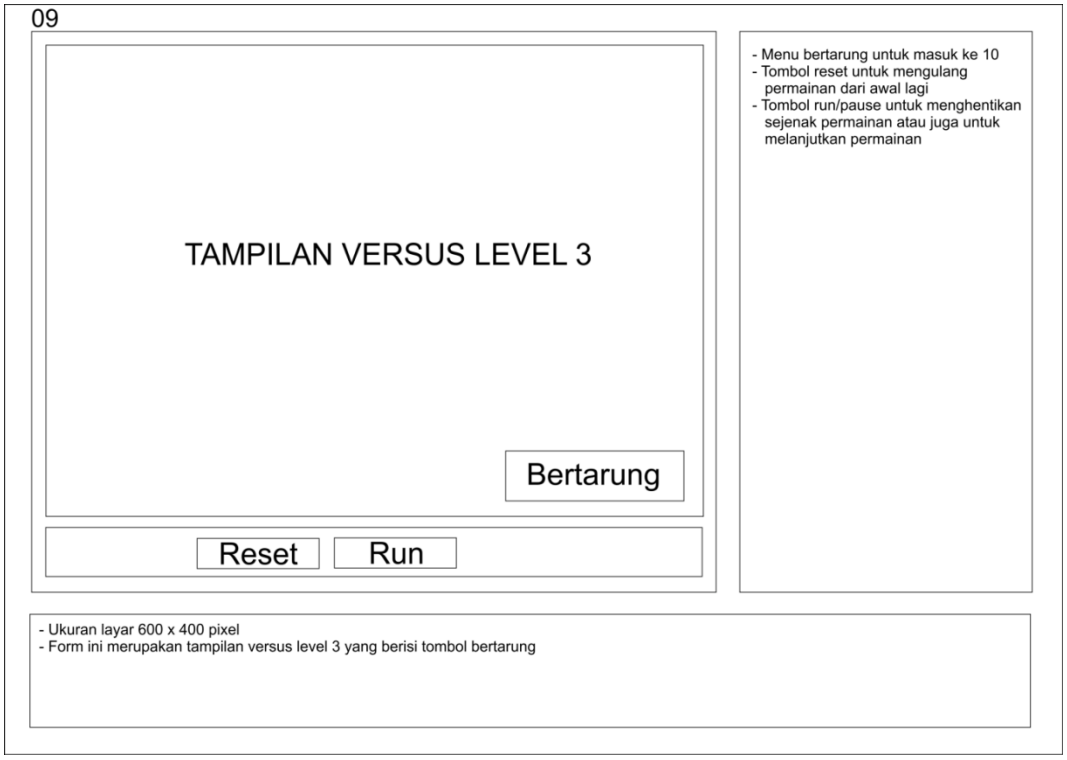
Gambar 3.22 Tampilan Level 1



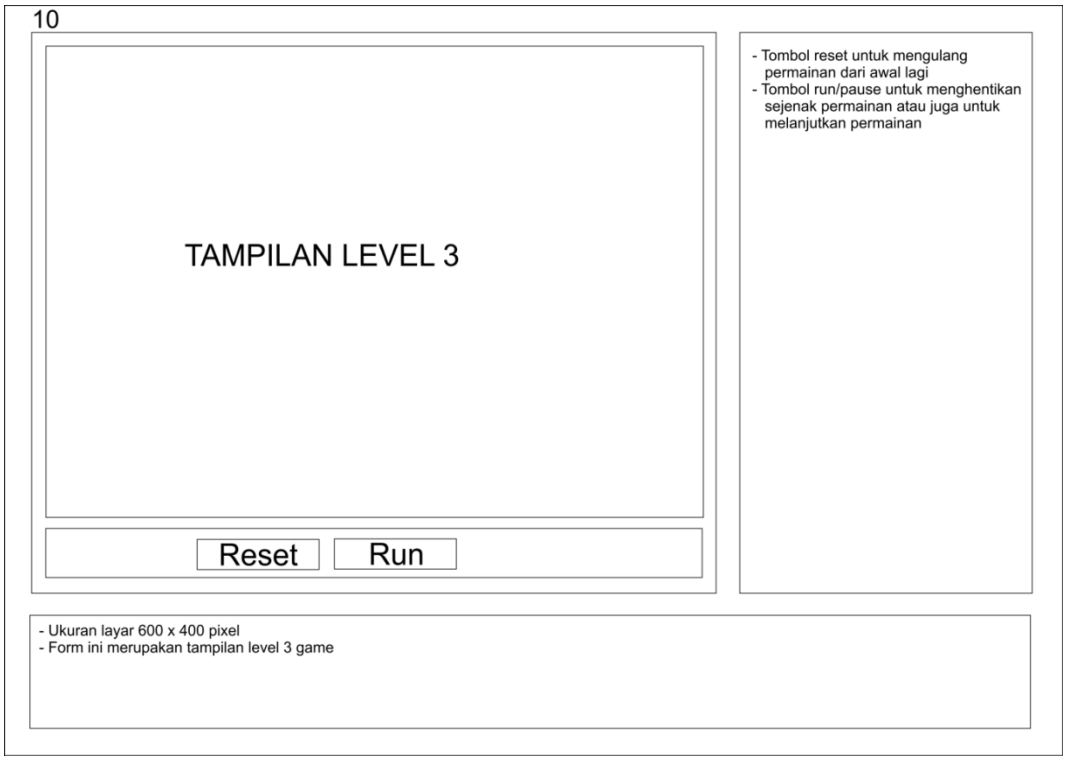
Gambar 3.23 Tampilan Versus Level 2



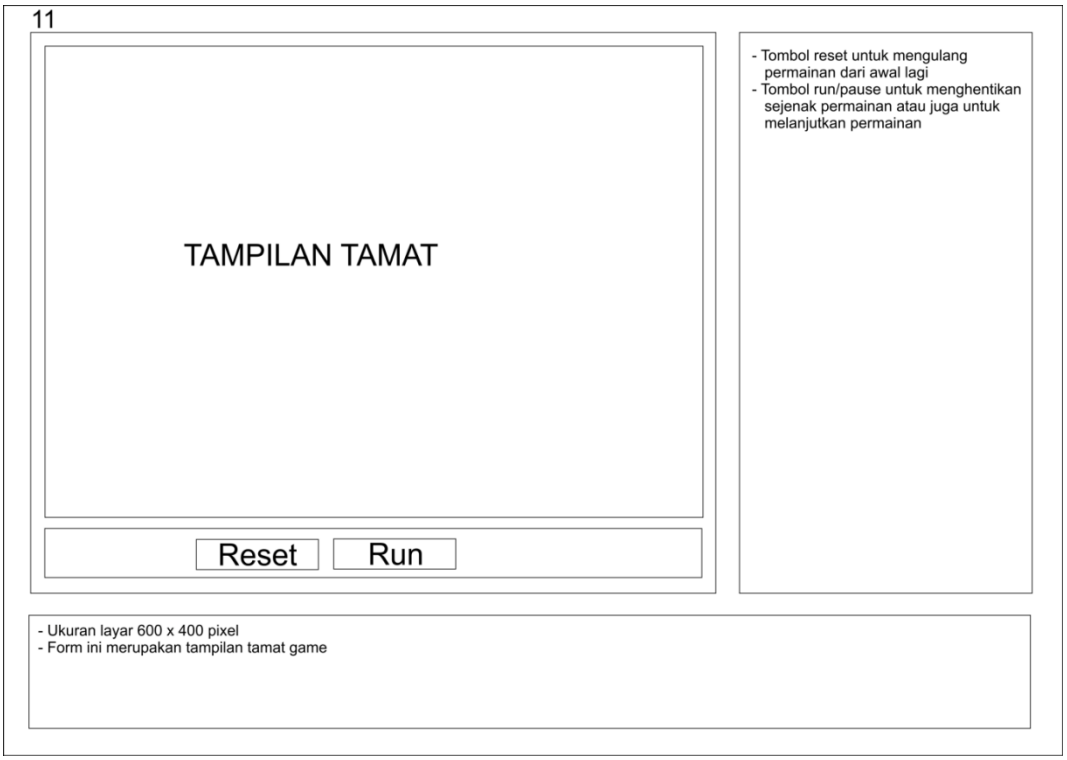
Gambar 3.24Tampilan Level 2



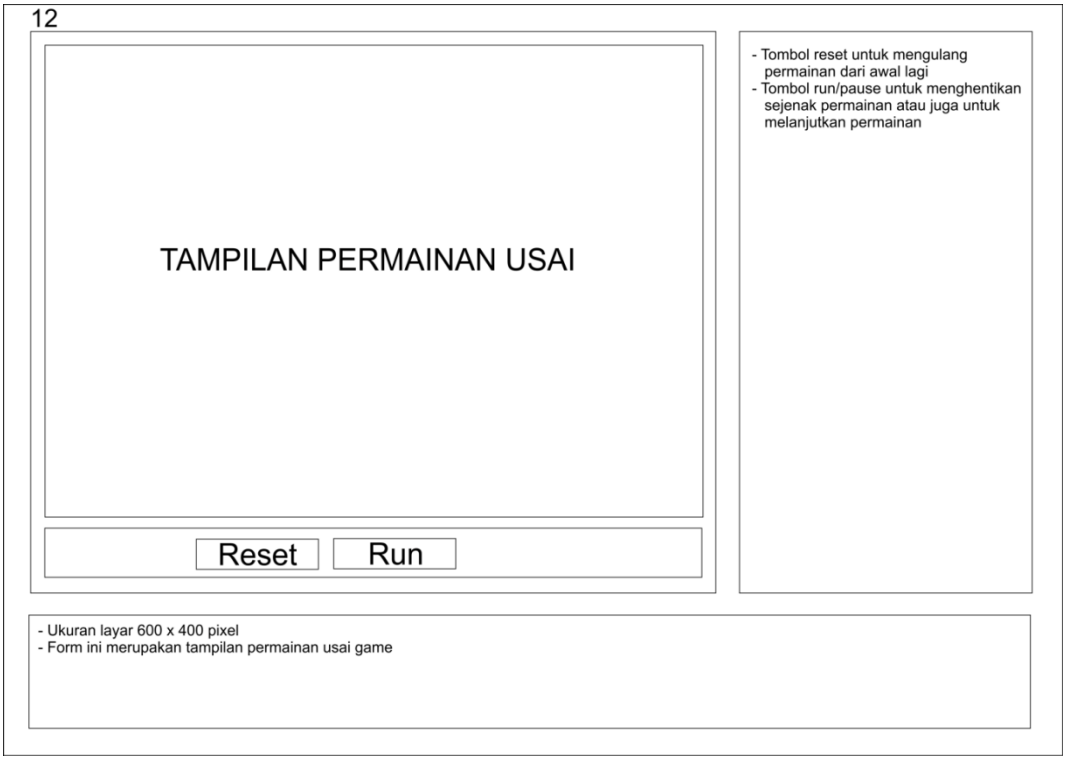
Gambar 3.25 Tampilan Versus Level 3



Gambar 3.26 Tampilan Level 3



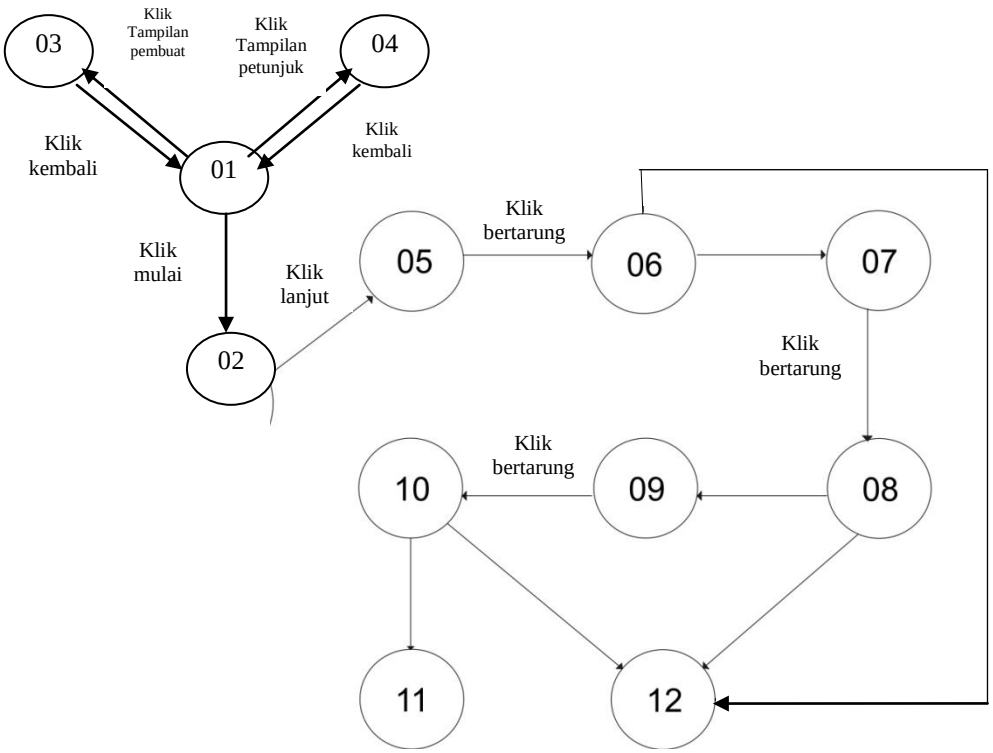
Gambar 3.27 Tampilan Tamat



Gambar 3.28 Tampilan Permainan Usai

3.4.7 Jaringan Semantik

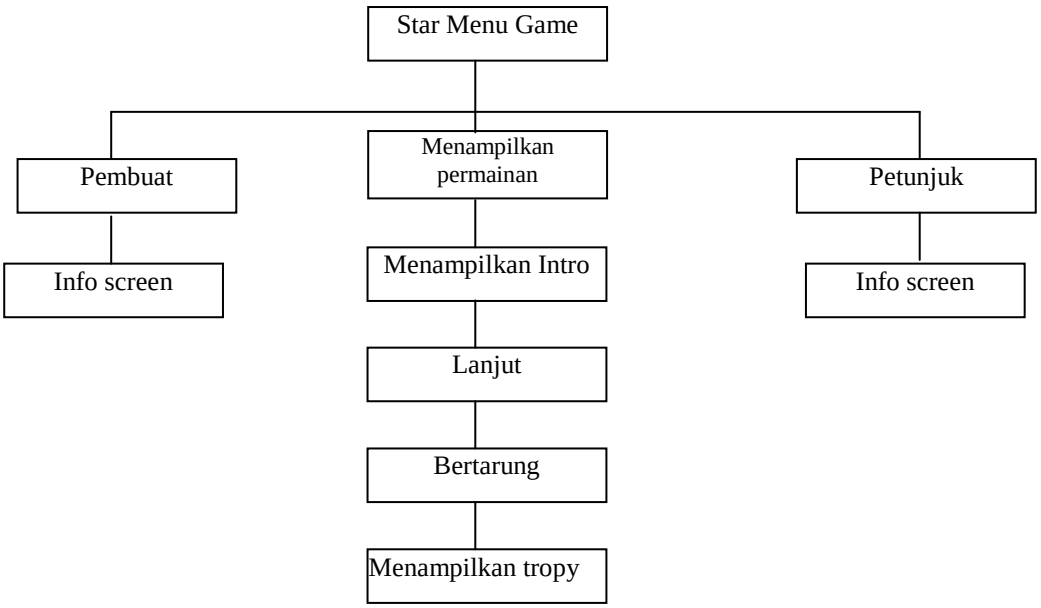
Jaringan semantik adalah gambaran tentang relasi dari masing-masing halaman yang bisa diakses oleh seorang pengguna. Jaringan semantik ini, digunakan sebagai panduan penggunaan menu-menu dalam sebuah aplikasi Perancangan semantik ini dapat dilihat pada gambar 3.29 dibawah ini :



Gambar 3.29 Jaringan Semantik

3.4.8 Perancangan Struktur Menu

Merupakan fitur-fitur yang disediakan pada sistem yang dirancang, dan untuk mempermudah dalam penggunaan sistem nantinya. Perancangan struktur menu dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.30: Struktur Menu Game Cepot