

BAB III

ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang sangat penting, karena kesalahan di tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya. Analisis sistem ini dilakukan oleh seorang yang disebut analisis sistem, dimana seorang analisis ini bertugas untuk menemukan kesalahan-kesalahan ataupun juga kelemahan yang terjadi di dalam sistem agar dapat diusulkan perbaikannya.

Sistem yang dibangun dapat membantu masyarakat mengetahui persyaratan dan panduan pembayaran pajak dan mutasi kendaraan bermotor pada SAMSAT Kota Kupang..

3.2 Analisis Peran Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini, sistem harus bisa menampilkan persyaratan dan panduan pembayaran pajak kendaraan bermotor sehingga mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat.

3.3 Analisis Peran Pengguna

Analisis pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini adalah Kantor SAMSAT Kota kupang, karena aplikasi ini ditujukan pada masyarakat yang ingin membayar pajak dan mutasi kendaraan bermotor tanpa menggunakan jasa calo.

3.4 Analisis Perangkat Pendukung

Untuk menghasilkan suatu aplikasi yang baik, maka sistem yang dirancang harus didukung pula oleh perangkat keras (*hardware*) dan sistem perangkat lunak (*software*). Adapun dalam perancangan aplikasi ini perangkat-perangkat yang diperlukan yakni :

3.4.1 Sistem Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Terdiri dari tiga jenis perangkat keras, yaitu perangkat masukan, perangkat keluaran dan perangkat pengolah. Perangkat keras yang digunakan adalah:

1. Laptop ASUS AMD A9
2. *Microphone*
3. *Mouse*
4. *Speaker*

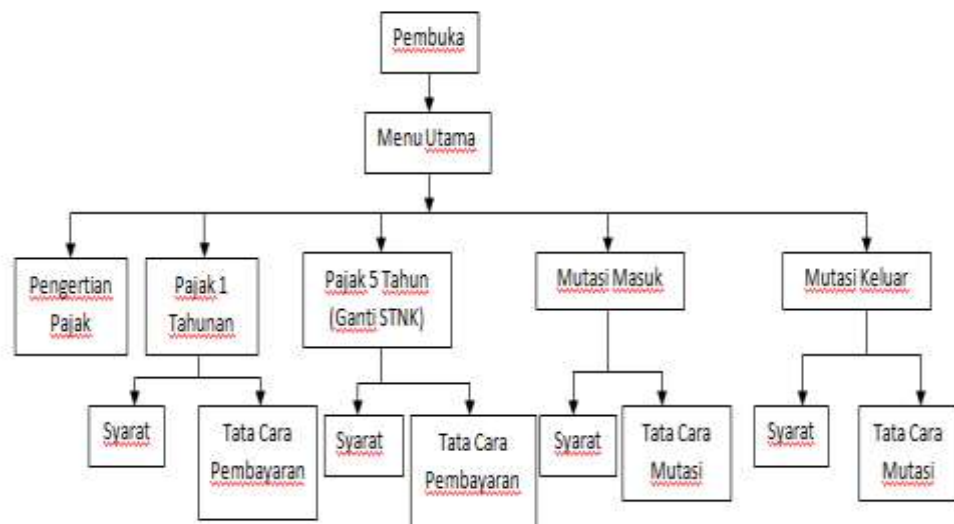
3.4.2 Sistem Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Windows 7*.
2. *Adobe Flash CS6* untuk membuat animasi.
3. *FL Studio* untuk mengedit suara dan musik.
4. *Ulead videostudio 11* untuk potong dan gabung *video*.
5. *Adobe Photoshop CS6* untuk mengedit gambar.

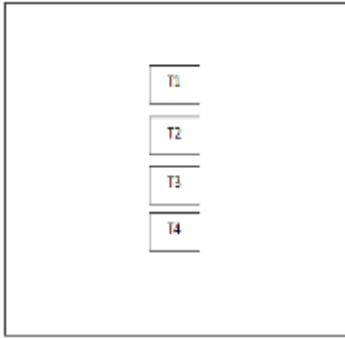
3.5 Struktur Menu Aplikasi

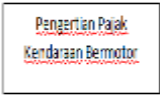
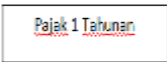
Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti pada *storyboard*. *Storyboard* merupakan sketsa gambar yang disusun secara berurutan dalam membuat konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan, tujuan membuat *storyboard* adalah dapat memberikan gambaran untuk proses mendeskripsikan tiap *scene* dan sebagai bagan alur jalannya sistem setelah melakukan analisis. *Storyboard* Panduan Pembayaran Pajak dan Mutasi Kendaraan Bermotor di SAMSAT Kota Kupang dapat dilihat pada gambar 3.1

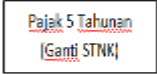
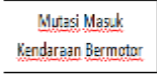


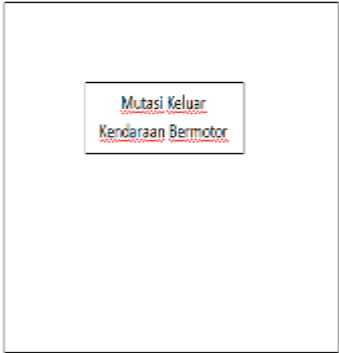
Gambar 3.1 Hirarki *Storyboard*

Tabel 3.1 *Storyboard*

Scene	Squance	Visual	Durasi	Keterangan
1 (Preloader)			00:00:05	Preloader.
	1 (Menu Utama)		00:00:03	Penjelasan tentang pembayaran pajak kendaraan bermotor yang meliputi: T1: Perpanjangan Pajak 1 Tahunan. T2 : Perpanjangan Pajak 5

				Tahunan (Ganti STNK). T3 : Mutasi Keluar. Kendaraan Bermotor T4 : Mutasi Masuk Kendaraan Bermotor.
	2 (Pengertian Pajak Kendaraan Bermotor)		00:01:00	Penjelasan tentang pengertian pajak kendaraan bermotor.
	3 (Pajak 1 Tahunan)		00:03:00	Penjelasan tentang syarat dan tata cara pembayaran pajak 1

				tahunan.
	4 (Pajak 5 Tahunan atau Ganti STNK)		00:03:00	Penjelasan tentang syarat dan tata cara pembayaran pajak 5 tahunan (ganti STNK).
	5 (Mutasi Masuk Kendaraan Bermotor)		00:00:03	Penjelasan tentang syarat dan tata cara mutasi masuk kendaraan bermotor.

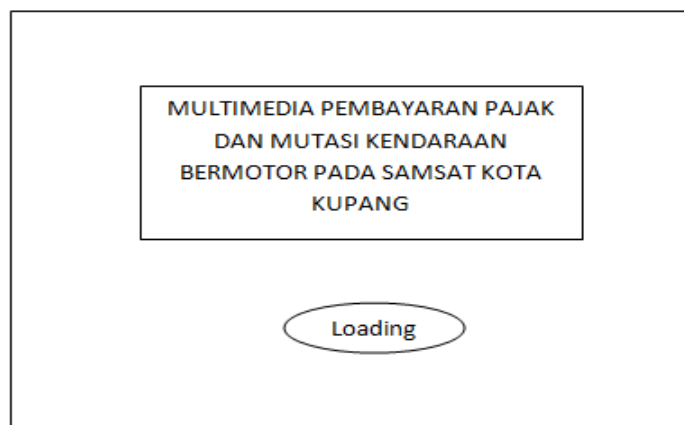
	6 (Mutasi Keluar Kendaraan Bermotor)		00:03:00	Penjelasan tentang syarat dan tata cara mutasi keluar kendaraan bermotor.
--	--	---	----------	---

3.6 Perancangan Tampilan

Rancangan tampilan yang ada dalam aplikasi akan dijelaskan pada tahap ini. Tampilan dimulai dengan menu preloader kemudian akan terhubung ke menu utama.

3.6.1 Tampilan Awal

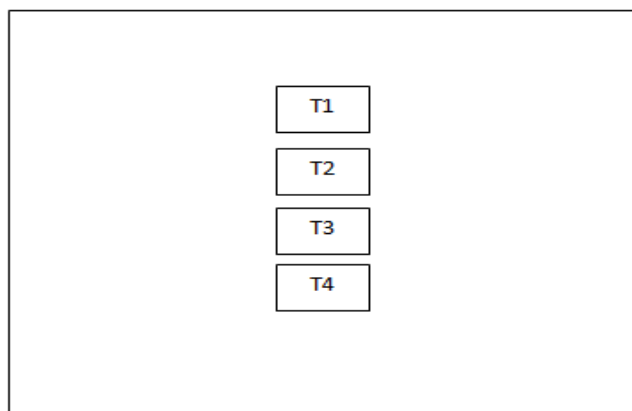
Rancangan ini digunakan sebagai tampilan awal *opening* yang berupa animasi intro yang berupa teks, dan suara.



Gambar 3.2 Tampilan Awal

3.6.2 Rancangan Tampilan Menu Utama

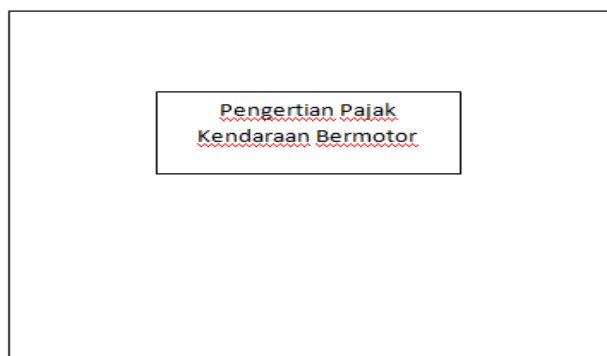
Rancangan tampilan *menu* utama berisi tentang penjelasan pembayaran pajak kendaraan bermotor yang meliputi : Perpanjangan pajak 1 tahunan, perpanjangan pajak 5 tahunan (ganti STNK), Mutasi masuk kendaraan bermotor dan Mutasi keluar kendaraan bermotor.



Gambar 3.3 Tampilan Menu Pajak dan Mutasi Kendaraan Bermotor

3.6.3 Rancangan Tampilan Pengertian Pajak Kendaraan Bermotor.

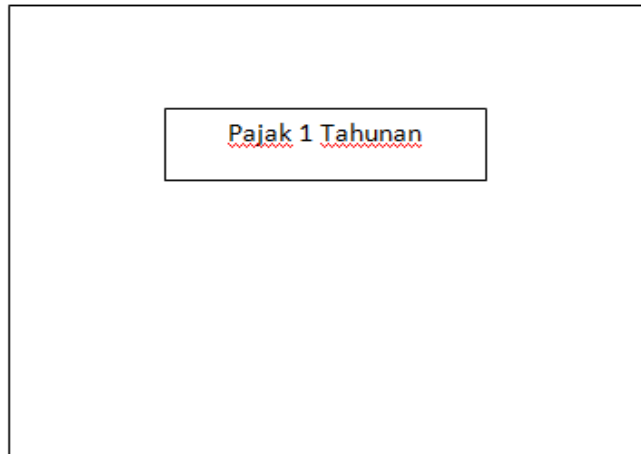
Rancangan tampilan pengertian pajak kendaraan bermotor berisi tentang penjelasan tentang pengertian pajak kendaraan bermotor.



Gambar 3.4 Tampilan Pengertian Pajak Kendaraan Bermotor

3.6.4 Rancangan Tampilan Pajak 1 Tahunan.

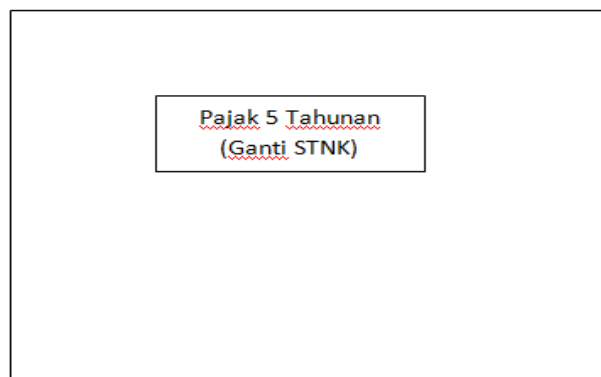
Rancangan tampilan pajak 1 tahunan berisi tentang syarat-syarat dan tata cara pembayaran pajak 1 tahunan.



Gambar 3.5 Tampilan Pajak 1 Tahunan

3.6.5 Rancangan Tampilan Pajak 5 Tahun (Ganti STNK)

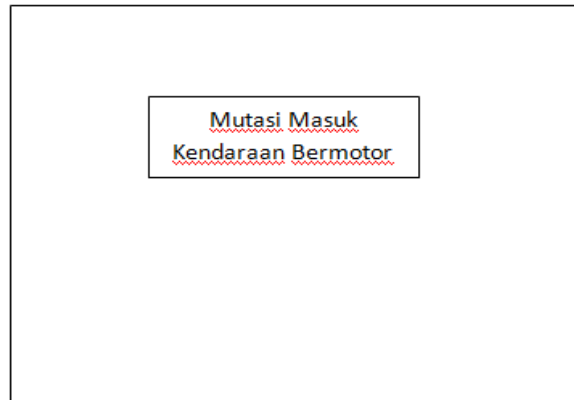
Rancangan tampilan pajak 5 tahunan (ganti STNK) berisi tentang syarat-syarat dan tata cara pembayaran pajak 5 tahunan (ganti STNK)



Gambar 3.6 Tampilan Pajak 5 Tahunan (ganti STNK)

3.6.6 Rancangan Tampilan Mutasi Masuk Kendaraan Bermotor

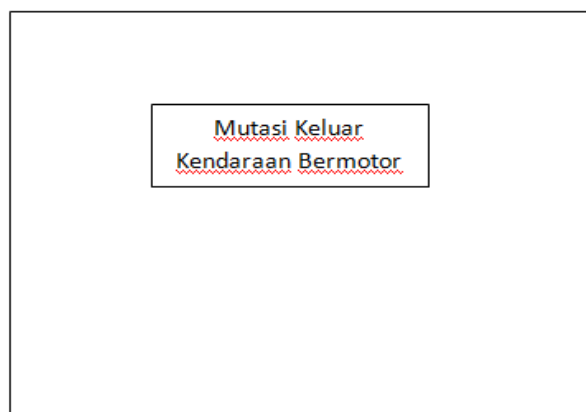
Rancangan tampilan mutasi masuk kendaraan bermotor berisi tentang syarat-syarat dan tata cara mutasi masuk kendaraan bermotor.



Gambar 3.7 Tampilan Mutasi Masuk Kendaraan Bermotor.

3.6.7 Rancangan Tampilan Mutasi Keluar Kendaraan Bermotor

Rancangan tampilan mutasi keluar kendaraan bermotor berisi tentang syarat-syarat dan tata cara mutasi keluar kendaraan bermotor.



Gambar 3.8 Tampilan Mutasi Keluar Kendaraan Bermotor