**BAB II**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

* 1. **Analisis Sistem**

Penjelasan singkat mengenai hal-hal yang dibahas pada subbab ini.

* + 1. **Analisis Pengguna**

Menjelaskan mengenai sasaran utama pengguna game yang dibangun.

* + 1. **Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Menjelaskan mengenai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun game.

* + 1. **Analisis Kebutuhan Perangkat Keras**

Menjelaskan mengenai spesifikasi perangkat keras yang digunakan dan alasan kenapa harus sesuai dengan spesifikasi tersebut. Dalam hal ini dapat digunakan asumsi yang sesuai dengan permasalahan.

* 1. **Perancangan Sistem**

Penjelasan singkat mengenai hal-hal yang dibahas pada subbab ini.

* + 1. **Game Overview**

Menjelaskan tentang konsep game, fitur yang ditawarkan, g*enre* game, rangkuman alur permainan game (bisa menggunakan flowchart), dan sudut pandang permainan. Pada bagian ini, dapat juga dijelaskan mengenai experience yang ditawarkan ke pengguna. Selain itu, dijelaskan juga mengenai jumlah lokasi, jumlah level, jumlah karakter, jumlah item (weapons) dan lain sebagainya.

* + 1. **Gameplay**

Menjelaskan mengenai progres permainan, struktur misi atau challenge, struktur *puzzle*, *objektive* atau sasaran/tujuan utama game, alur permainan secara rinci sehingga memberi kejelasan pada pengguna.

* + 1. ***Mechanics***

Menjelaskan mengenai *game rules* baik secara eksplisit maupun implisit, pergerakan karakter, cara mengendalikan *device*, cara memilih dan menggerakkan objek, apakah ada percakapan didalamnya, cara melakukan pertarungan (combat), dan cara mendapatkan poin (ekonomi).

* + 1. **Karakter Tokoh**

Menjelaskan mengenai karakteristik tokoh-tokoh yang ada, *special abilities*, *movements*, animasi, relevansi terhadap game, hubungan dengan karakter lainnya (jikia ada) dan kemampuan (skill) yang dimiliki serta cara upgrade-nya.

* + 1. **Level Permainan**

Menjelaskan setiap level permainan yang meliputi sinopsis alur/plot cerita, goal atau tujuan dari misi setiap level, deskripsi fisik, pemetaan, *critical path*, *encounter*, alur permainan, training level dan penutup untuk melanjutkan ke level selanjutnya.

* + 1. **Perancangan Antarmuka**

Menjelaskan mengenai sistem visual yang meliputi background, menu, sistem rendering, kamera (jika menggunakan kamera), model pencahayaan, cara mengendalikan/menggunakan game, audio yang digunakan, musik, efek suara (sound effects), dan bantuan. Perancangan tersebut meliputi setiap level yang ada.

* + 1. **Kecerdasan Buatan**

Menjelaskan tentang kemampuan lawan jika menggunakan mode single player, menentukan alur cerita, penentuan menang/kalah permainan, logika untuk mendapatkan poin. Penjelasan juga dapat disertai dengan pseudocode atau bisa juga menggunakan gambar (flowchart).