ANIMASI PENGENALAN MAKANAN KHAS DAERAH JAWA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika

Disusun oleh :

RIDHO DWI RISKYANTO

1972100006

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

ANIMASI PENGENALAN MAKANAN KHAS DAERAH JAWA BERBASIS ANDROID

Diajukan oleh

RIDHO DWI RISKYANTO

1972100006

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama

Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom. tanggal 12/04/2022
NIK. 690 116374

Pembimbing Pendamping

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom tanggal 14/04/2022
NIK. 690 903 276

Mengetahui
Ketua Program Studi

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom tanggal 14/04/2022
NIK. 690 903 276

Scanned by TapScanner

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari :

Tanggal :

Tempat :

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua	Sekretaris
Niken Retnowati, M.Sc	**Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng**
NIK. 690 116 364	**NIK. 690 116 362**
Anggota I	Anggota II
Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom	**Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.**
NIK. 690 116 374	**NIK. 690 903 276**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Ir. Agus Santoso, MP.

NIP. 19650408 199010 1 001

Scanned by TapScanner

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: RIDHO DWI RISKYANTO
NIM	: 1972100006
Program Studi	: Manajemen Informatika
Fakultas	: Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : "Animasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Jawa Berbasis Android"

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam tugas akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 21 Juli 2022

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

(RID[illegible]NTO)

Scanned by TapScanner

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah memberi segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Wantiyo dan (Alm) Ibu Sarinemselaku orang tua tersayang yang telah mendidik dan memberikan doa.
2. KakakdanAdik tersayang yang senantiasa memberikan dukungan.
3. Seseorang yang selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada saya .
4. Teman-teman Manajemen Informatika 2019 yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Semua Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada kami.

MOTTO

Menujutakterbatasdanterusmelampauinya (Buzz Lightyear)

Meniru orang yang kaukagumiitumemangboleh,

tapijanganberubahsepenuhnyamenjadi orang itu (Itachi)

Takperlukhawatirakanbagaimanaalurceritapadajalanini, perankansaja,

Tuhanialahsebaik-baiknyasturadara

Semuainiadalahsalahku (Mater)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatan kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan hidayah-nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul **“AnimasiPengenalanMakananKhas Daerah JawaBerbasis Android”.**

Peneliti menyadarisepenuhnya bahwapenyusunantugasakhirinitidakakanterlaksanadenganbaiktanpaadanyabantuandariberbagipihak. Dalamkesempataninipenelitimengucapkanterimakasihsebesar-besarnyakepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Ir. Agus Santosa, MP, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, Selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika
4. Bapak SyamsKurniawanHidayat, M.KomdanHendro Joko Prasetyo, M.Komselau pembimbing yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tangkil beserta guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan informasi data-data yang dibituhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penelitimenyadaribahwatugasakhirinimasihjauhsempurna.Olehkarnaitukritikserta saran gunapenyempurnaantugasakhirinisangatpenelitiharapkan. Mudah-mudahantugasakhirinidapatmemberikanmanfaatbagipeneliti, pembacadansertapihak yang membutuhkan.

Klaten, Juli 2022

RidhoDwiRiskyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iii**

HALAMAN MOTTO ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **v**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

ABSTRAK ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

1. AlasanMemilihJudul 3
2. RumusanMasalah 3
3. BatasanMasalah 3
4. KeaslianPenelitan 4
5. ManfaatPenelitian 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI **6**

A. TinjauanPustaka 6

1. PenelitianTerdahulu 6
2. Profil SD N 2 Tangkil 7

B. LandasanTeori 7
1. Animasi 7
a. PengertianAnimasi 7
b. FungsiAnimasi 8
2. Pengertian Media Pembelajaran 9
3. Multimedia 10
a. Pengertian Multimedia 11
4. MakananKhas 11
a. PengertianMakananKhas 11
b. JenisMakananKhas 12
5. Pengertian Smartphone 12
6. Pengertian Adobe Animate CC 2019 13
7. MetodePengembangan Media Pembelajaran 16
BAB IIIMETODOLOGI PENELITIAN 19
A. BahanPenelitian 19
B. AlatPenelitian 19
1. PerangkatKeras*(Hardware)* 19
2. PerangkatLunak*(Software)* 21
C. JalanPenelitian 22
1. BahanPenelitian 22
D. MetodePengembanganSistem 23
1. Pengosepan*(Concept)* 23
2. Perancangan*(Design)* 24

a. Storyboard 27
3. PengumpulanMateri*(Collection Material)* 29
4. Assembly 31
a. Proses PembuatanAnimasi 31
5. Testing 37
6. Distribution 37
BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 38
A. HasilPenelitian 38
1. TampilanHalamanUtama 38
2. Tampilan Home 39
3. Tampilan Menu Materi 39
4. Tampilan Menu MateriJawaTimur 40
5. Tampilan Menu MateriJawa Tengah 41
6. Tampilan Menu MateriJawa Barat 41
7. Tampilan Menu Kuis 42
8. Tampilan Menu Total Sekor 43
B. Pengujian (Testing) 43
1. Black Box Testing 43
2. Kuisioner 46
C. Pembahasan 49
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN 50
A. Kesimpulan 50
B. Saran 51

DAFTAR PUSTAKA **52**

LAMPIRAN **53**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3 TampilanHalamanUtama 32

Gambar 3.3 Tampilan Home.....33

Gambar 3.4 Tampilan Menu Materi.....35

Gambar 3.5 Tampilan Menu Kuis.....36

Gambar 4.1 TampilanHalamanUtama 38

Gambar 4.2 Tampilan Home.....39

Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi.....39

Gambar 4.4 Tampilan Menu MateriJawaTimur.....40

Gambar 4.5TampilanContohJawa Tengah.....41

Gambar 4.6 Tampilan Menu MateriJawa Barat.....41

Gambar 4.7Tampilan Menu Kuis.....42

Gambar 4.8Tampilan Total Sekor.....43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1DeskripsiKonsep 23

Tabel 3.2PenjelasanPerancanganSistem 25

Tabel 3.3HalamanUtama 27

Tabel 3.4Tampilan Home 28

Tabel 3.5TampilanMateri 28

Tabel 3.6TampilanKuis 29

Tabel 3.7PengumpulanMusik 30

Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing 42

Tabel 4.2HasilKusioner 47

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Penelitian iniberjudulAnimasiPengenalanmakanankhasdaerahjawaberbasis android. Menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC adalah salah satu metode pengembangan sistem yang cocok dalam desain sistem berbasis multimedia. Bahan dan materi penelitian yang digunakan peneliti untuk mengerjakan tugas akhir ini adalah gambar-gambar dalam bentuk digital,internet yang didalamnya terdapat materi tentang makanankhasjawa. Aplikasi ini berisi materidan latihan soal yang ditampilkan dalam media animasi yang dibuat secara interaktif. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa SD dalam mengenal makanankhasjawamelalui aplikasi ini, diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk siswa SD menjadi efektif dan efisien.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Pembelajaran, PengenalanMakananKhasJawa, Animasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Disaat ini perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan sangat pesat, adapun salah satunya yaitu penggunaan aplikasi yang memanfaatkan teknologi elektronik mobile sebagai alat bantu media pengenalan. Penggunaan teknologi elektronik mobile sedang tren saat ini, dikarenakan kemudahannya dalam mengakses materi pembelajaran yang proses belajarnya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi edukasi biasanya memuat komponen-komponen mutimedia seperti gambar, teks, audio, vidio dan animasi. Aplikasi pembelajaran yang mengandung unsur multimedia didalamnya membuat pengenalan yang diberikan menjadi lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak dibandingkan dengan media gambar ataupun buku.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih, kita dapat membuat suatu media pengenalan interaktif yang lebih modern. Contohnya dengan cara membuat media pengenalan makanan khas daerah jawa untuk anak-anak. Pada umumnya metode pembelajaran mengenal makanan khas daerah jawa masih menggunakan buku, video dari internet atau dengan materi yang disampaikan oleh guru yang terkadang menimbulkan rasa bosan dan mengurangi ketertarikan anak-anak dalam belajar mengenal makanan khas daerah jawa.

Pada saat ini metode pengenalan yang digunakan di SD Negeri 2 Tangkil saat belajar pengenalan makanan khas daerah jawa yaitu menggunakan metode pengenalan secara manual dengan menggunakan buku. Dengan menggunakan metode pembelajaran manual tersebut tentunya juga mengalami permasalahan diantaranya yaitu anak-anak sulit untuk mengerti, kurang menarik, dan penyampaiannya sangat membosankan. Maka diperlukan suatu media penyampaian informasi dan pengenalan yang menarik dan mudah dimengerti yaitu dengan membuat media pengenalan makanan khas daerah jawa untuk anak-anak di SD Negeri 2 Tangkil

Manfaat dari penggunaan perangkat lunak pada bidang pendidikan ini yaitu diharapkan anak lebih semangat dan tertarik untuk mengenal makanan khas daerah Jawa karena adanya gambar, animasi, dan teks dalam media pengenalan ini sehingga memudahkan dalam proses belajar mengenal makanan khas jawa karena lebih efektif dan efisien.

Dari permasalahan tersebut, penulis ingin membuat suatu media pengenalan berbasis animasi yang menarik untuk anak SD dengan judul **"Animasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Jawa Berbasis Android"**. Media pengenalan ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi serta mempermudah anak untuk memahami materi yang disampaikan.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan pemilihan Judul **"Animasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Jawa Berbasis Android"**. karena terbatasnya alat bantu pengenalan yang menarik untuk anak-anak sehingga diperlukan suatu metode pengenalan yang efektif untuk mempermudah anak-anak dalam belajar serta mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru khususnya dalam pengenalan makanan khas daerah Jawa.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

a. Bagaimana cara pembuatan animasi media pengenalan makanan khas daerah Jawa untuk siswa SD Negri 2 Tangkil Berbasis *Android*?
b. Bagaimana media pembelajaran ini mampu membuat anak tertarik dan mudah paham dalam belajar mengenali makanan khas daerah Jawa ?

3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian berikut ini adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu :

a. Penelitian dilakukan untuk kelas 4 SD Negri 2 Tangkil.
b. Terdapat menu *game* berupa kuis untuk mengevaluasi seberapa paham siswa terhadap materi yang disampaikan.
c. Media pembelajaran ini dapat digunakan di komputer atau PC/laptop, smartphone, dan android.

4. Keaslian Penelitian

Penulis bermaksud untuk menunjukan bahwa sebelumnya belum pernah dibuat dan diteliti oleh peneliti lain, oleh karena itu penulis melakukan penelitian dan mengambil judul **"Animasi Pengenalan Makanan Khas Daerah Jawa Berbasis Android".**

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari peneliti ini yaitu :

a. Bagi SD Negeri 2 Tangkil

1) Dapat memberikan alternatif cara cepat dalam mengenal makanan khas daerah Jawa.
2) Siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar mengenal makanan khas daerah jawa dengan media animasi selain menggunakan buku.

b. Bagi Pembaca

1) Menambah wawasan mengenai pemahaman tentang penerapan aplikasi Adobe Animate.
2) Sebagai acuan bila menghadapi masalah yang sama.

c. Bagi Penulis

1) Penulis dapat mengkaji metode pengenalan animasi berbasis android yang diperoleh pada masa perkuliahan.
2) Memberi nilai tambah untuk penulis terhadap pembuatan media pengenalan.

3) Untuk memenuhi persyaratan formal bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

d. Bagi Universitas

Menambah kepustakaan akademik dan juga dapat memberikan informasi kepada pembaca sebagai bahan acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

B. Saran

Dalam pembuatan animasi pembelajaran pengenalan makanan khas daerah jawa ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Penelitian selanjutnya dapat diperbanyak animasi bergeraknya supaya terciptanya animasi multimedia yang interaktif.
2. Penelitian selanjutnya dapat ditambah beberapa jenis makanan agar lebih banyak contoh makanan khas.
3. Semoga dalam penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran yang berbeda atau suatu motivasi yang baru, agar tidak monoton atau membosankan agar terciptanya semangat belajar yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Hofstetter. (2001). *pengertian multimedia*. Sopyan.Com. http://tia-sopyan.blogspot.com/2015/02/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html

Pambudi, W. A., Juardi, D., & Heryana, N. (2020). Aplikasi Edukasi Mengenal Makanan Khas Karawang Untuk Raudhatul Athfal. *Jurnal Ilmiah Informatika*, *5*(1), 67–75. https://doi.org/10.35316/jimi.v5i1.782

Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*, 299–306.

Rahman & Tresnawati. (2016). *Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Jepin. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/25997

Yasin, F., & Irsyadi, A. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 27–40.

Yunita Setiyaningsih. (2021). *Pengertian Adobe Animate CC, Sejarah, Versi, Kelebihan, Fitur Utama*. Dianisa.Com. https://dianisa.com/pengertian-adobe-animate/