

**PENGENALAN NAMA MAKANAN KHAS JAWA TENGAH DI
SEKOLAH DASAR BERBASIS ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Chatarina Ines Risnawati 13.02.8507

Muawan Pramudhito 13.02.8492

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

**PENGENALAN NAMA MAKANAN KHAS JAWA TENGAH DI
SEKOLAH DASAR BERBASIS ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang
Program Diploma - Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Chatarina Ines Risnawati **13.02.8507**

Muawan Pramudhito **13.02.8492**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENGENALAN NAMA MAKANAN KHAS JAWA TENGAH DI
SEKOLAH DASAR BERBASIS ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chatarina Ines Risnawati 13.02.8507

Muawan pramuditho 13.02.8492

telah disetujui Dosen pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Mei 2016

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK.190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Pengenalan Nama Makanan Khas Jawa Tengah di Sekolah Dasar Berbasis Adobe Flash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chatarina Ines Risnawati 13.02.8507

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
pada tanggal 21 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

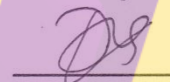
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu prsyarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Tanggal 28 Februari 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawa ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 28 Februari 2016

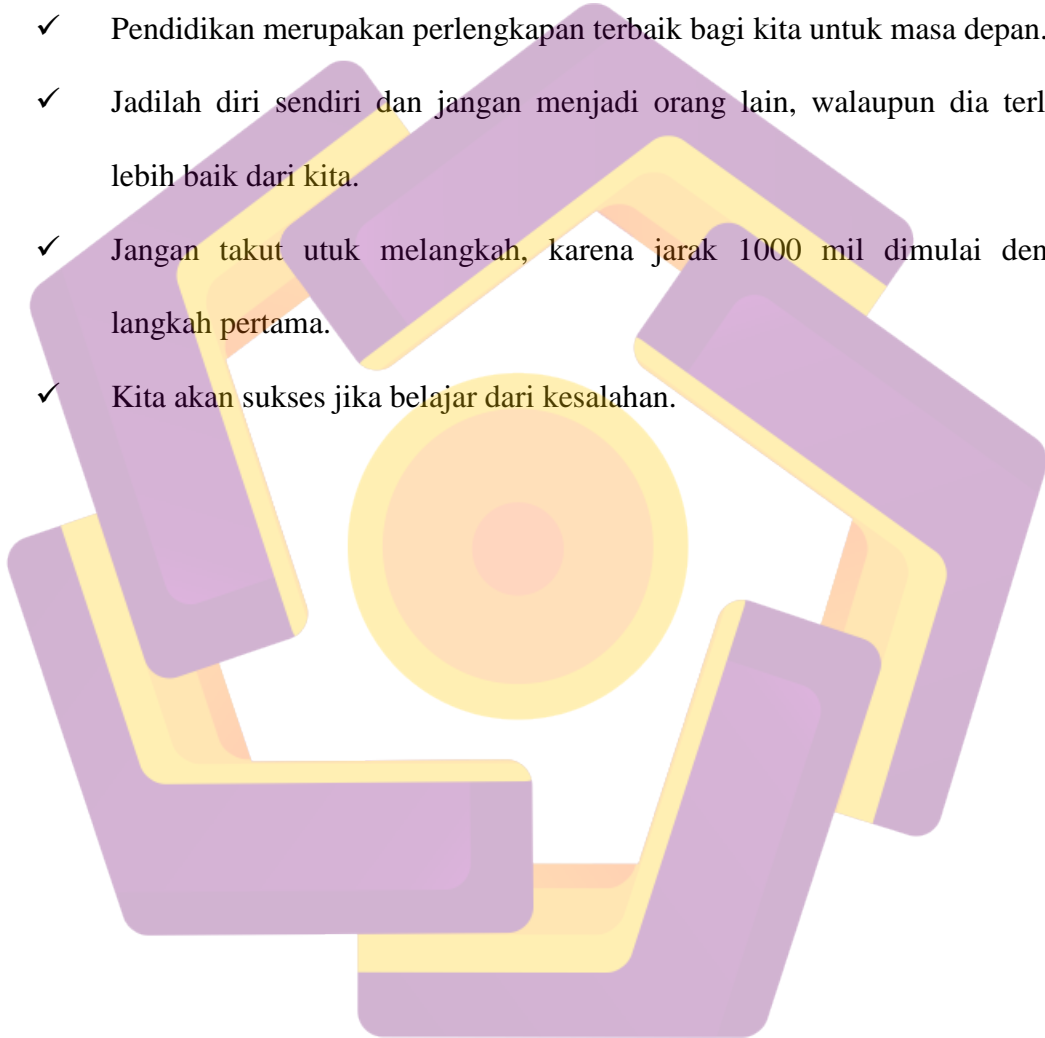


Chatarina Ines Risnawati

NIM 13.02.8507

HALAMAN MOTTO

- ✓ Pendidikan merupakan perlengkapan terbaik bagi kita untuk masa depan.
- ✓ Jadilah diri sendiri dan jangan menjadi orang lain, walaupun dia terlihat lebih baik dari kita.
- ✓ Jangan takut untuk melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama.
- ✓ Kita akan sukses jika belajar dari kesalahan.



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kebaikan yang diberikan. Berkat izin dari Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Naskah Tugas Akhir ini dengan lancar dan tepat pada waktunya. Naskah Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Pendidikan Diploma 3 Manajemen Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Naskah Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis berterimakasih dan mempersembahkan Naskah Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa dan restu kepada penulis dalam setiap kegiatan yang penulis lakukan guna menyelesaikan Naskah Tugas Akhir.
2. Seluruh anggota keluarga penulis yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
3. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajari serta membimbing penulis dari nol hingga sekarang.
4. Teman - teman penulis yang selalu memberi dukungan baik dalam materi maupun mental demi kelancaran kinerja penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahkmat dan restu-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas Akhir adalah studi akhir yang merupakan salah satu tugas akhir yang diwajibkan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta setelah lulus mata kuliah teori, praktikum, dan kerja praktik. Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Management Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Tugas Akhir yang berjudul “PENGENALAN NAMA MAKANAN KHAS JAWA TENGAH di SEKOLAH DASAR BERBASIS ADOBE FLASH”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Agustinus Haenis Ristanto, Ibunda Agustina Rosy Ruspartina, dan kakakku Rosalia Ayu Risnawati yang telah mendoakan penyusun agar menjadi orang yang beriman dan takwa kepada Tuhan serta selalu memberikan cinta yang tulus, kesabaran dan perhatian kepada penyusun.

2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak, Ibu, Keluarga dan Saudara-saudara, serta Sahabat-sahabat yang hebat yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak yang masih gemar bermain dan belum mengenal berbagai macam makanan Khas Jawa Tengah.

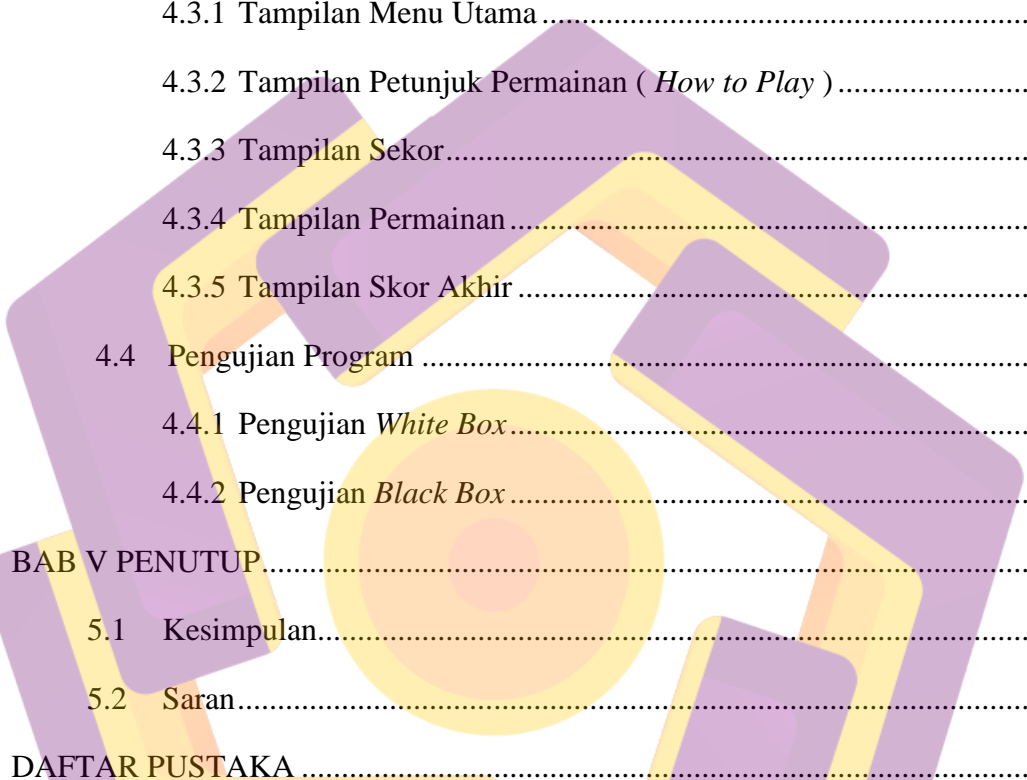
Yogyakarta, 21 februari 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 ManfaatPenelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Siswa-siswi Sekolah Dasar.....	4
1.5.3 Bagi Masyarakat.....	4
1.2 Metodologi Penelitian.....	4
1.2.1 Pengumpulan Data.....	5
1.2.2 MetodePengembanganAplikasi.....	5
1.3 SistematikaPenulisan.....	5

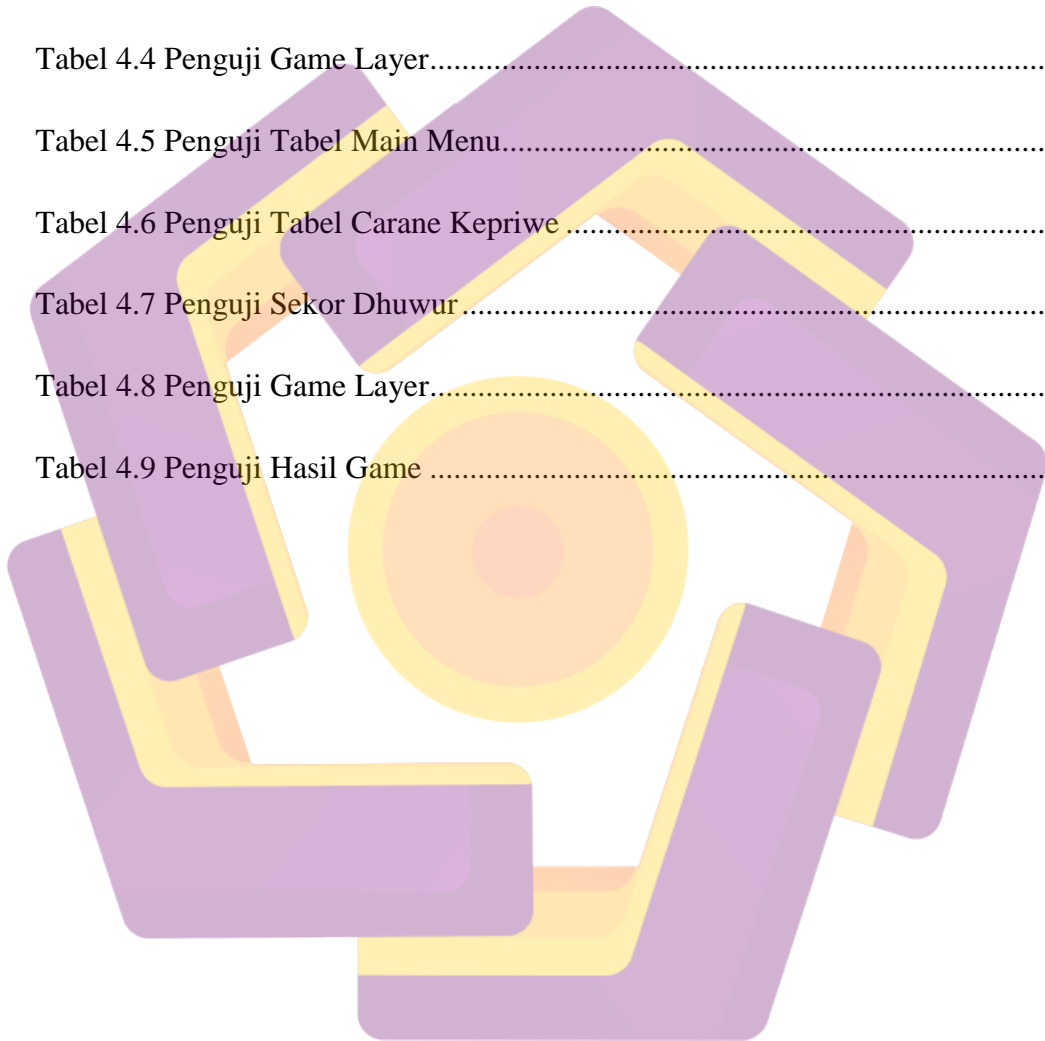
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Game	8
2.2.1 Pengertian Game.....	8
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	10
2.2.3 Genre Game atau Jenis Game.....	12
2.2.4 Pengertian Rating Game	17
2.3 Pengembangan Game.....	19
2.3.1 <i>Game Development Life Cycle</i>	19
2.3.2 <i>Indie Game Development</i>	19
2.4 Game Design Document	20
2.5 Definisi Makanan Khas Tradisional.....	21
BAB III PERANCANGAN	26
3.1 Gambaran Umum	26
3.2 Aturan permainan.....	26
3.3 Game Desain Dokumen	27
3.3.1 Merancang Karakter	27
3.3.2 Perancangan Antarmuka.....	29
3.3.3 Perancangan Suara.....	34
3.4 Flowchart Game	34
3.5 Kebutuhan Sistem	35
3.5.1 Kebutuhan Input	35
3.5.2 Kebutuhan Output.....	35
3.5.3 Kebutuhan Perangkat Keras	36
3.5.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36



BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	37
4.1 Spesifikasi Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	37
4.2 Spesifikasi Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	37
4.3 Pembuatan Program	38
4.3.1 Tampilan Menu Utama	38
4.3.2 Tampilan Petunjuk Permainan (<i>How to Play</i>).....	39
4.3.3 Tampilan Sekor.....	39
4.3.4 Tampilan Permainan.....	40
4.3.5 Tampilan Skor Akhir	41
4.4 Pengujian Program	42
4.4.1 Pengujian <i>White Box</i>	42
4.4.2 Pengujian <i>Black Box</i>	44
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penguji Menu Layer.....	42
Tabel 4.2 Petunjuk Layer	42
Tabel 4.3 Sekor Layer	43
Tabel 4.4 Penguji Game Layer.....	43
Tabel 4.5 Penguji Tabel Main Menu.....	44
Tabel 4.6 Penguji Tabel Carane Kepriwe	45
Tabel 4.7 Penguji Sekor Dhuwur.....	45
Tabel 4.8 Penguji Game Layer.....	46
Tabel 4.9 Penguji Hasil Game	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar3.1 Karakter Utama	28
Gambar3.2 Karakter Pendukung.....	29
Gambar3.3 Rancangan Intro	31
Gambar3.4 Rancangan Menu Utama	32
Gambar3.5 Rancangan Cara Bermain.....	32
Gambar3.6 Rancangan Tampilan Permainan(<i>How to Play</i>).....	33
Gambar3.7 Rancangan Tampilan Skor	33
Gambar3.8 <i>Flowchart</i> Game.....	34
Gambar4.1 Tampilan Menu Utama	38
Gambar4.2 Tampilan Petunjuk Permainan	39
Gambar4.3 Tampilan Skor.....	39
Gambar4.4 Tampilan Permainan	40
Gambar4.5 Tampilan Skor Akhir	41

INTISARI

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran identifikasi makanan khas tradisional sebagai media pembelajaran pada anak usia dini (SD) berbasis flash dan mengetahui kualitas media pembelajaran identifikasi makanan khas tradisional yang sudah langka di lingkungan anak-anak jaman sekarang.

Pengembangan aplikasi dilakukan tahapan pengumpulan data, perancangan desain dan implementasi program dengan menggunakan flash, setelah melakukan perancangan maka, penulis telah membuat tugas akhir yang berjudul “ *Aplikasi Pengenalan Nama Makanan Khas Jawa Tengah di Sekolah Dasar* “.

Sehingga penulis dapat memvisualisasikan penyampaian materi tentang pengenalan nama makanan khas tradisional di sekolah dasar agar mudah memahaminya, penyampai informasi yang terdapat didalam aplikasi ini, berupa gambar makanan tradisional di Jawa Tengah.

Kata kunci: Sekolah Dasar waringin Sari,
Data Informasi Siswa-Siswi.

ABSTRACT

This final project aims to know the steps to expand learning media. I identifying the traditional food as a learning media to the student in secondary school based on adobe flash and knowing quality of learning media, identifying the traditional food that was scarce in children's world today.

Do application development stages of data collection, designing and implementation of the program by using the flash, after designing it, the author has made a final project entitled "Application Introduce Name Foods Central java in an elementary school based on Adobe Flash".

So I can visualize submit material on the name recognition of traditional food in elementary schools to be easy to understand, in the information contained in this application, is an image of traditional food in Central Java.

Keywords :*SD Waringin Sari, Website, Data Information Student.*

