

**APLIKASI ANIMASI PEMBELAJARAN PEMBUATAN  
KUE TRADISIONAL**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh

**Sasanti Setlaningsih**

**11.01.2937**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**APLIKASI ANIMASI PEMBELAJARAN PEMBUATAN  
KUE TRADISIONAL**

**TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Gelar Ahli Madya  
Pada Jenjang Diploma III Jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

**Sasantl Setianingsih**

**11.01.2937**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**APLIKASI ANIMASI PEMBELAJARAN PEMBUATAN  
KUE TRADISIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sasanti Setiantingih

11.01.2937

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 18 Agustus 2014

Dosen Pembimbing



Hanif M. Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**APLIKASI ANIMASI PEMBELAJARAN PEMBUATAN**

**KUE TRADISIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sasanti Setianingsih**

**11.01.2937**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181



Dhani Ariatanto, M.Kom  
NIK. 190302197

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 22 Agustus 2014



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**  
**HASIL TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Sasanti Setianingsih                      11.01.2937

Dengan ini menyatakan, bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan tulisan atau karya yang saya ambil dengan menyalin, meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol atau program yang menunjukkan gagasan atau pemikiran dari orang lain, yang saya akui seolah – olah sebagai tulisan atau karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya kami, maka kami siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Agustus 2014

Penulis

## **HALAMAN MOTTO**

*"Tuhan akan membuat semuanya indah pada waktunya tidak terlalu cepat, dan tidak pernah terlalu terlambat, tetapi selalu tepat pada waktunya"*

*"Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya"*

*"Tanpa adanya perjuangan kemajuan takkan terjadi"*

*(Amaray Ferderick Donglex).*

*"Ketika semua perjuangan dan pengorbanan kita tidak sesuai dengan keinginan yang sudah lama kita rajut, maka jangan anggap semuanya itu sebagai suatu kegagalan tetapi anggaplah semua itu sebagai suatu cambukan untuk mewujudkan keinginan yang lebih dari apa yang dulu kita bayangkan"*

*(Sasanti. S)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya ilmiah ini penulis persembahkan untuk :*

- ✓ *Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta atas do'a yang telah diberikan dan terima kasih atas dukungannya baik moril maupun materil yang di berikan tanpa dukungan dan do'a orang tua tidak akan bisa memberikan ku semangat agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.*
- ✓ *Terima kasih kepada Om dan Tante yang tak lupa sering mengingatkan untuk segera menyelesaikan tugas akhir, dan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan.*
- ✓ *Terima kasih kepada teman seperjuangan tentunya buat mas "Heri dan Heru" yang mau ikut serta membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.*
- ✓ *Tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada bapak Hanif Al Fatta selaku Ketua Jurusan*
- ✓ *Dan buat teman sekelasku yang masih sama – sama berjuang menyelesaikan tugas akhir tidak lupa ucapan selamat buat teman ku yang sudah dinyatakan lulus dengan menyandang gelar Diploma 3 terima kasih atas perjuangan dan kenangan waktu mengikuti mata pelajaran di dalam kelas semoga setelah menyelesaikan perkuliahan ini kita semua dapat sukses dan meraih keinginan yang kita impikan dulu.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya diberi kesempatan untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Aplikasi Animasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional”** ini dengan lancar dan sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Komputer, Jurusan Teknik Informatika, STMIKAMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT. Atas segala hidayah, barokah dan taufiq-Nya.
2. Bapak M. Suyanto, M.M, selaku Pimpinan STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan ini.
4. Orang tua saya yang senantiasa memberi dukungan baik moril dan materi, memenuhi kebutuhan dan mendorong kami agar cepat lulus.
5. Om dan Tanteku yang tak lupa mengingatkan untuk segera menyelesaikan tugas akhir, dan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan.



6. Teman-teman seperjuangan D3 Teknik Informatika.
7. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekeliruan dan kekurangan. Untuk itu penulis menyampaikan permohonan maaf sebelumnya serta sangat diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Penulis

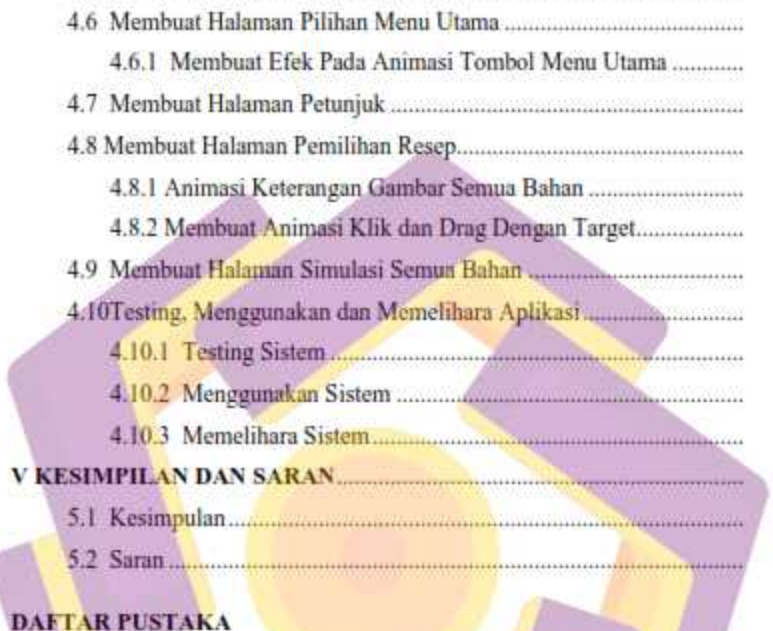
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.6.1. Pengumpulan Data .....	4
1.6.2. Analisis Sistem .....	4
1.6.3. Desain Sistem (Perancangan Sistem) .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
<b>II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1. Kue Tradisional .....	7
2.1.1. Definisi Kue Tradisional .....	7
2.2. Jenis – Jenis Kue Tradisional .....	8
2.2.1. Berlapis .....	8

2.2.2	Berbungkus Daun.....	8
2.2.3	Mempunyai Isi .....	8
2.2.4	Mirip Cake .....	9
2.2.5	Bersaus .....	9
2.3	Bahan Dasar Pembuatan Kue .....	10
2.3.1	Aneka Tepung dan Beras .....	10
2.3.1.1	Tepung Terigu Protein Tinggi.....	10
2.3.1.2	Tepung Terigu Protein Sedang.....	10
2.3.1.3	Tepung Terigu Protein Rendah.....	10
2.3.1.4	Tepung Kanji (Sagu).....	10
2.3.1.5	Tepung Beras .....	11
2.3.1.6	Tepung Ketan .....	11
2.3.1.7	Tepung Maizena atau <i>Hukave</i> .....	11
2.3.2	Umbi - Umbian.....	11
2.3.3	Lemak .....	11
2.3.3.1	Lemak Nabati atau Margarin .....	11
2.3.3.2	Lemak Hewani atau Mentega.....	12
2.3.3.3	Minyak .....	12
2.3.4	Santan .....	12
2.3.5	Gula .....	12
2.3.6	Pengembang .....	12
2.4	Kue – Kue Tradisional Yang Digunakan .....	13
2.4.1	Kue Bugis (Mendut).....	13
2.4.2	Bolu Kukus .....	15
2.4.3	Kue Donat.....	16
2.5	Multimedia.....	17
2.5.1	Definisi Multimedia.....	17
2.5.2	Sejarah Multimedia .....	18
2.5.3	Siklus Pengembangan Multimedia .....	19
2.5.3.1	Mendefinisikan Masalah .....	19

2.5.3.2 Studi Kelayakan .....	19
2.5.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
2.5.3.4 Merancang Konsep.....	20
2.5.3.5 Merancang Isi.....	20
2.5.3.6 Merancang Naskah.....	20
2.5.3.7 Merancang Grafik.....	20
2.5.3.8 Memproduksi Sistem.....	20
2.5.3.9 Mengetes Sistem.....	20
2.5.3.10 Menggunakan Sistem.....	21
2.5.3.11 Memelihara Sistem.....	21
2.5.4 Unsur – Unsur Multimedia.....	21
2.6 Animasi.....	22
2.6.1 Definisi Animasi.....	22
2.6.2 Sejarah Animasi.....	22
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	24
2.7.1 Pengertian Perangkat Lunak.....	24
2.8 Adobe Flash CS3.....	24
2.8.1 Riwayat Adobe Flash CS3.....	24
2.8.2 IDE Adobe Flash CS3 Professional.....	25
2.8.3 Action Script 2.0.....	27
2.9 CorelDraw X4.....	27
2.9.1 Pengertian CorelDraw X4.....	27
2.9.2 Fitur – Fitur yang Terdapat Dalam CorelDraw X4.....	28
2.9.3 Kotak Dialog Pada CorelDraw X4.....	28
2.9.4 Lembar Kerja CorelDraw X4.....	29
<b>III GAMBARAN UMUM.....</b>	<b>31</b>
3.1 Definisi Masalah.....	31
3.2 Studi Kelayakan.....	32
3.2.1 Studi Kelayakan Teknis.....	32
3.2.2 Studi Kelayakan Operasional.....	32
3.3 Kebutuhan Sistem.....	33

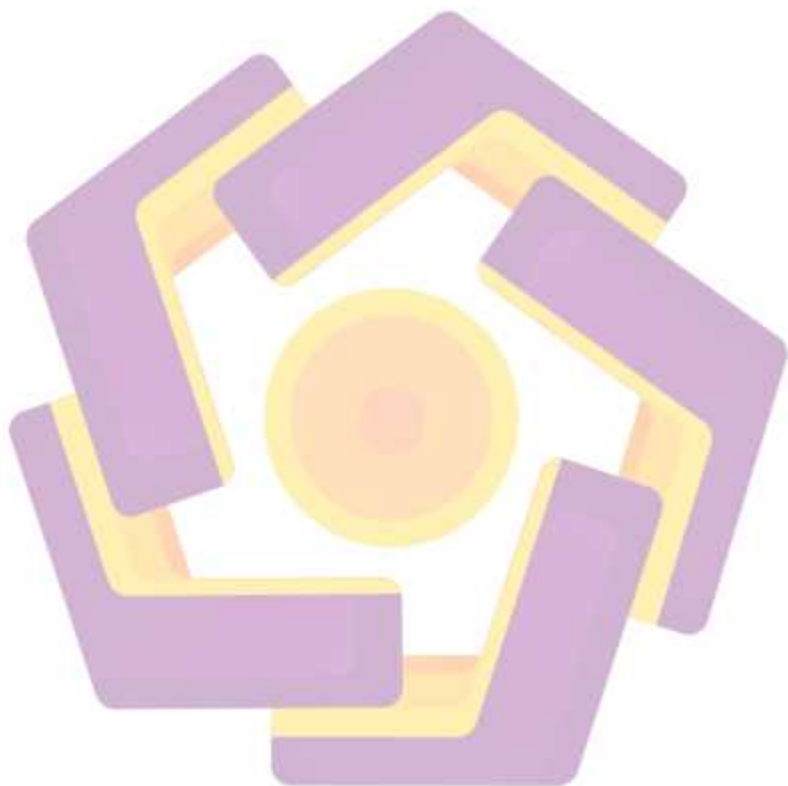
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	33
3.3.2.1	Perangkat Keras yang Digunakan .....	34
3.3.2.2	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	34
3.4	Perancangan Konsep.....	35
3.5	Perancangan Isi.....	37
3.6	Perancangan Naskah.....	37
3.6.1	Perancangan Diagram Flowchart .....	37
3.7	Perancangan Grafik Pada Multimedia.....	40
3.7.1	Perancangan Antar Muka .....	40
3.7.1.1	Rancangan Halaman Intro.....	41
3.7.1.2	Rancangan Halaman Mulai.....	41
3.7.1.3	Rancangan Halaman Pemilihan Resep.....	42
3.7.1.4	Rancangan Halaman Petunjuk .....	42
3.7.1.5	Rancangan Halaman Pilihan Menu.....	42
3.7.1.6	Rancangan Halaman Simulasi Semua Bahan .....	43
3.7.1.8	Rancangan Langkah – Langkah Proses Pembuatan.....	43
3.7.2	Perancangan Background dan Gambar Animasi.....	44
3.7.3	Perancangan Suara.....	44
3.7.4	Pengolahan Aplikasi.....	44
<b>IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1	Batasan Implementasi Sistem.....	45
4.2	Implementasi Desain Tampilan Aplikasi.....	46
4.2.1	Perancangan Background .....	46
4.2.2	Perancangan Gambar Animasi Bahan .....	48
4.2.3	Export Gambar Menjadi Png.....	49
4.2.3.1	Hasil Export Png Gambar Background.....	51
4.2.3.2	Hasil Export Png Animasi Semua Bahan .....	52
4.3	Menjalankan Aplikasi Dalam Adobe Flash Cs3.....	52
4.3.1	Membuat Layer Pada Frame.....	52
4.3.2	Import Gambar Animasi .....	53



4.4	Membuat Halaman Intro.....	54
4.5	Membuat Halaman Home.....	55
4.6	Membuat Halaman Pilihan Menu Utama .....	57
4.6.1	Membuat Efek Pada Animasi Tombol Menu Utama .....	58
4.7	Membuat Halaman Petunjuk .....	60
4.8	Membuat Halaman Pemilihan Resep.....	61
4.8.1	Animasi Keterangan Gambar Semua Bahan .....	61
4.8.2	Membuat Animasi Klik dan Drag Dengan Target.....	62
4.9	Membuat Halaman Simulasi Semua Bahan .....	65
4.10	Testing, Menggunakan dan Memelihara Aplikasi.....	66
4.10.1	Testing Sistem .....	66
4.10.2	Menggunakan Sistem .....	67
4.10.3	Memelihara Sistem.....	68
<b>V</b>	<b>KESIMPILAN DAN SARAN</b> .....	<b>69</b>
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tes Uji Kelayakan Komponen.....	67
---	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kue Bugis (Mendut).....	13
Gambar 2.2 Kue Bolu Kukus.....	15
Gambar 2.3 Kue Donat.....	16
Gambar 2.4 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 2.5 Interface Development Enviroment (IDE).....	25
Gambar 2.6 Layer dan Frame Pada Timeline.....	26
Gambar 2.7 Tampilan Lembar Kerja Coreldraw X4.....	29
Gambar 3.1 Sistem Flowchart.....	38
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Intro.....	41
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Mulai.....	41
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Pemilihan Resep.....	42
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Petunjuk.....	42
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Pemilihan Menu.....	43
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Simulasi Semua Bahan.....	43
Gambar 3.8 Rancangan Langkah – Langkah Proses Pembuatan.....	44
Gambar 4.1 Rancangan Background.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Background Home.....	47
Gambar 4.3 Export Gambar Menjadi Swf.....	48
Gambar 4.4 Perancangan Gambar Bahan.....	48
Gambar 4.5 Pewarnaan Dengan Uniform Fill.....	49
Gambar 4.6 Pewarnaan Dengan Fountain Fill.....	49
Gambar 4.7 Export Gambar Menjadi Png.....	50
Gambar 4.8 Export Gambar Dari Format Swf Menjadi Png.....	50
Gambar 4.9 Export Gambar Menjadi Png.....	51
Gambar 4.10 Hasil Gambar Background Dalam Format Png.....	52
Gambar 4.11 Hasil Gambar Bahan Dalam Format Png.....	52
Gambar 4.12 Membuat Layer.....	53
Gambar 4.13 Tampilan Import Gambar Dalam Flash.....	53
Gambar 4.14 Hasil Export Dalam Png.....	54



Gambar 4.15 Convert Symbol Animasi Movie Clip.....	54
Gambar 4.16 Menjalankan Animasi Intro.....	55
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Home .....	56
Gambar 4.18 Membuka Action Panel.....	56
Gambar 4.19 Tampilan Actionsript Pada Tombol Home.....	57
Gambar 4.20 Tampilan Button Pada Pilihan Menu Utama .....	57
Gambar 4.21 Tampilan Mengubah Ukuran Tombol.....	58
Gambar 4.22 Membuat Efek Animasi .....	59
Gambar 4.23 Membuat Efek Gelombang Pada Tombol.....	60
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Pemilihan Resep .....	61
Gambar 4.25 Membuat Animasi Klik dan Drag Dengan Target.....	62
Gambar 4.26 Tampilan Klik dan Drag Bahan Dalam Target .....	65
Gambar 4.27 Tampilan Simulasi Semua Bahan .....	66



## INTISARI

Indonesia merupakan negara yang banyak memiliki kebudayaan salah satunya dalam bidang kuliner pasti setiap daerah memiliki kue tradisional yang khas sesuai dengan kebudayaan masing – masing. Akan tetapi seiring perkembangan zaman banyak terjadi perubahan, salah satu perubahan berpengaruh terhadap kuliner di Indonesia karena banyak sekali produk makanan luar negeri yang dapat bebas masuk ke Indonesia, akibatnya dapat menggeser kedudukan kue tradisional di hati masyarakat.

Kue merupakan makanan ringan atau kudapan tetapi bukan termasuk makanan utama, kue biasanya memiliki cita rasa manis, tetapi ada juga yang memiliki cita rasa gurih dan asin. Pada awalnya istilah kue memang di tunjukkan untuk kue tradisional yang merupakan kebudayaan bangsa Indonesia yang sudah ada sejak zaman nenek moyang, kue tradisional syarat akan unsur simbolisme, biasanya keberadaanya digunakan untuk upacara adat. Sehingga sejak zaman dahulu kue tradisional sangat banyak digunakan dalam upacara perlintasan seperti : acara pernikahan, kehamilan, kelahiran, ulang tahun dan kematian.

Agar lebih mudah mengetahui proses pembuatan dan bahan yang digunakan maka penulis tugas akhir ini membuat suatu aplikasi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami oleh pengguna aplikasi tersebut dengan judul “Aplikasi Animasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional”. Aplikasi simulasi pembuatan kue tradisional ini tentunya di gunakan sebagai pembelajaran untuk mengetahui semua resep bahan dan proses pembuatan kue tradisional dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah bentuk animasi sederhana agar mudah dimengerti oleh pengguna.

**Kata Kunci :**Kebudayaan, Roti Tradisional, dan Aplikasi Animasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional

## **ABSTRACT**

*Indonesia is a country that has many cultural one in the culinary field for sure every area has a typical traditional cookies in accordance with their culture - each. But as the times many changes, one change affects the culinary in Indonesia because a lot of foreign food products that can freely enter Indonesia, the impact can shift the position of a traditional cake at the heart of society.*

*The cake is a light meal or snack but not including main meals, cakes usually have a sweet taste, but there also has savory and salty taste. At first the term cake was in the show for a traditional cake which is Indonesian national culture that has existed since the time of the ancestors, traditional cakes terms will be elements of symbolism, its existence is usually used for traditional ceremonies. So since time immemorial cake is very widely used in traditional ceremonies such crossings: weddings, pregnancy, birth, and death anniversary.*

*In order to more easily determine the manufacturing process and the materials used, the author of this thesis makes an application of learning to make it more interesting and easy to understand by the user of the application entitled "Application of Learning Animation Making Traditional Cake". Application simulation is certainly making traditional cakes used as learning materials to find out all the recipes and the traditional cake-making process and applying it into a simple animated form that is easily understood by the user.*

**Keywords** :Culture, Traditional Bread, Animation Learning Application Development Traditional Bread