

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kue tradisional populer atau jajanan pasar memang tak pernah lekang ditelan zaman. Walaupun banyak kue modern di berbagai tempat, kue jajanan pasar tetap dicari dan di sukai. Cita rasanya yang lezat, menjadikan kue warisan nenek moyang ini tetap istimewa. Kini kue jajanan pasar tampil lebih cantik dengan ragam bentuk dan cita rasa. Hasilnya, kue warisan resep pusaka kuliner nusantara ini tak kalah dengan kue – kue modern cake, kue, pie, cookies, dan roti. Tingginya minat kue tradisional di masyarakat pun akhirnya mendorong penulis untuk membuat suatu aplikasi yang digunakan untuk proses pengetahuan informasi tentang resep dan pembuatan kue tradisional yang berjudul : **“Aplikasi Animasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional”**. Selain membantu para pengguna khususnya bagi ibu rumah tangga yang ingin mencari informasi tentang resep di sertai dengan proses pembuatan kue tradisional, aplikasi ini juga digunakan sebagai media permainan anak – anak dimana di dalam aplikasi ini terdapat pengetahuan tentang resep dan cara pembuatan kue tradisional<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>R.Adie Wibowo & Noorkhairani.2013. *Koleksi Resep Jajan Pasar*. Jakarta: Kawan Pustaka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran kue tradisional yang dapat digunakan untuk pengguna, sehingga dapat membantu sebagai media belajar untuk masyarakat?
2. Bagaimana cara memanfaatkan Aplikasi Animasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional berbasis 2D sebagai media Pembelajaran untuk masyarakat?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan aplikasi penulis mengambil beberapa poin penting agar dapat membatasi ruang lingkup yang lebih terperinci sehingga dapat mencapai tujuan sebagai berikut :

1. Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional merupakan aplikasi pembelajaran untuk mengetahui resep dan cara pembuatan kue tradisional.
2. Untuk membatasi masalah aplikasi ini menggunakan tiga kue sebagai pilihan menu utama yaitu : Kue Bugis, Kue Bolu Kukus, dan Kue Donat.
3. Aplikasi pembelajaran ini hanya berupa aplikasi animasi 2D yang di jalankan lewat komputer.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari aplikasi yang dibuat dengan judul : "Aplikasi Animasi Pembelajaran Pembuatan Kue Tradisional", yaitu sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi pembelajaran 2D untuk digunakan sebagai aplikasi permainan yang di dalamnya terdapat pengetahuan tentang resep dan cara pembuatan kue tradisional yang ada di Indonesia.
2. Untuk lebih melestarikan kue tradisional kepada masyarakat dengan cara mengenalkan resep bahan dan cara pembuatan kue tradisional melalui aplikasi pembelajaran pembuatan kue tradisional tersebut.
3. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu metode aplikasi game yang di dalamnya terdapat metode pembelajaran berupa animasi 2D dalam komputer.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian tentang aplikasi animasi pembelajaran tersebut maka terdapat manfaat penelitian, yaitu :

1. Bagi Penulis

Penulis dapat membuat suatu aplikasi dari hasil penelitian untuk selama menempuh pelajaran di perguruan tinggi Stmik Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua masyarakat yang akan mencari resep kue tradisional berupa animasi 2D dalam komputer karena di

dalam aplikasi ini terdapat informasi mengenai resep bahan dengan petunjuk berupa teks dan cara pembuatan kue tradisional dengan tampilan animasi bergerak, sehingga aplikasi ini cocok digunakan untuk anak – anak selain mendapatkan hiburan dari permainan aplikasi ini juga akan memberikan pengetahuan mengenai resep dan cara pembuatan kue tradisional.

### 3. Bagi Akademis

Untuk kedepannya agar aplikasi ini dapat bermanfaat dan dijadikan salah satu referensi dari hasil suatu penelitian aplikasi dalam komputer.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menulis naskah maupun dalam pembuatan program aplikasi dilakukan dalam beberapa metode penelitian yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Metode ini meliputi pengumpulan data dari buku – buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, mempelajari dokumen, laporan penelitian, atau mencari dari situs – situs internet.

### 1.6.2 Analisis Sistem

Analisis system merupakan suatu proses bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail kebutuhan dari system yang akan dibuat yang nantinya akan menghasilkan suatu aplikasi pembelajaran desktop yang dijalankan lewat komputer dengan sistem operasi windows.

### **1.6.3 Desain Sistem (Perancangan Sistem)**

Desain sistem merupakan suatu teknik pemecahan masalah dengan menyusun kembali bagian – bagian komponen menjadi sistem yang lengkap, dengan melakukan penambahan, penghapusan, dan perubahan pada bagian – bagian yang perlu diubah. Dalam desain sistem ini meliputi gambaran umum dari aplikasi pembelajaran yang dibuat, perancangan antar muka, media input, dan media output.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang dalam pemilihan judul, rumusan masalah, preview penelitian sejenis, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab landasan teori ini berisi tentang landasan teori system, meliputi penjelasan singkat tentang kue tradisional, komponen – komponen multimedia yang digunakan, dan juga teori tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

### **BAB III GAMBARAN UMUM**

Pada bab gambaran umum ini akan membahas tentang metode dan analisi kebutuhan apa saja yang digunakan dalam sistem aplikasi seperti gambaran umum tentang aplikasi pembelajaran dan pembuatan konsep antar



muka (interface) dan perlu dilakukanya pengujian pada sistem perangkat lunak sistem aplikasi.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memuat uraian tentang hasil dan pembuatan aplikasi dan kemudai akan dilakukan pengujian system aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan sehingga akan menarik kesimpulan – kesimpulan dari hasil pembahasa sistem aplikasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab penutup ini merupakan isi dari semua kesimpulan untuk hasil permasalahan yang ada pada bab-bab sebelumnya.

