

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
KULINER JOGJA BERBASIS ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *SI Teknologi Informasi*



disusun oleh

Rahmat Fitrah Muhammad

20.60.0116

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN MEDIA INTERACTIVE PENGENALAN
KULINER JOGJA BERBASIS ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *SI Teknologi Informasi*



disusun oleh

RAHMAT FITRAH MUHAMMAD

20.60.0116

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERACTIVE PENGENALAN KULINER
JOGJA BERBASIS ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Rahmat Fitrah Muhammad

20.60.0116

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal **20 Mei 2024**

Haryoko, M.Cs

Haryoko, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERACTIVE PENGENALAN KULINER
JOGJA BERBASIS ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Rahmat Fitrah Muhammad

20.60.0116

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rokhmatullah Batik Firmansyah,
S.Kom., M.Kom
NIK. 190302277

Haryoko, M.Cs
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rahmat Fitrah Muhammad
NIM : 20.60.0116

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Media Interactive Pengenalan Kuliner Jogja Berbasis Adobe Animate

Dosen Pembimbing : Haryoko, M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

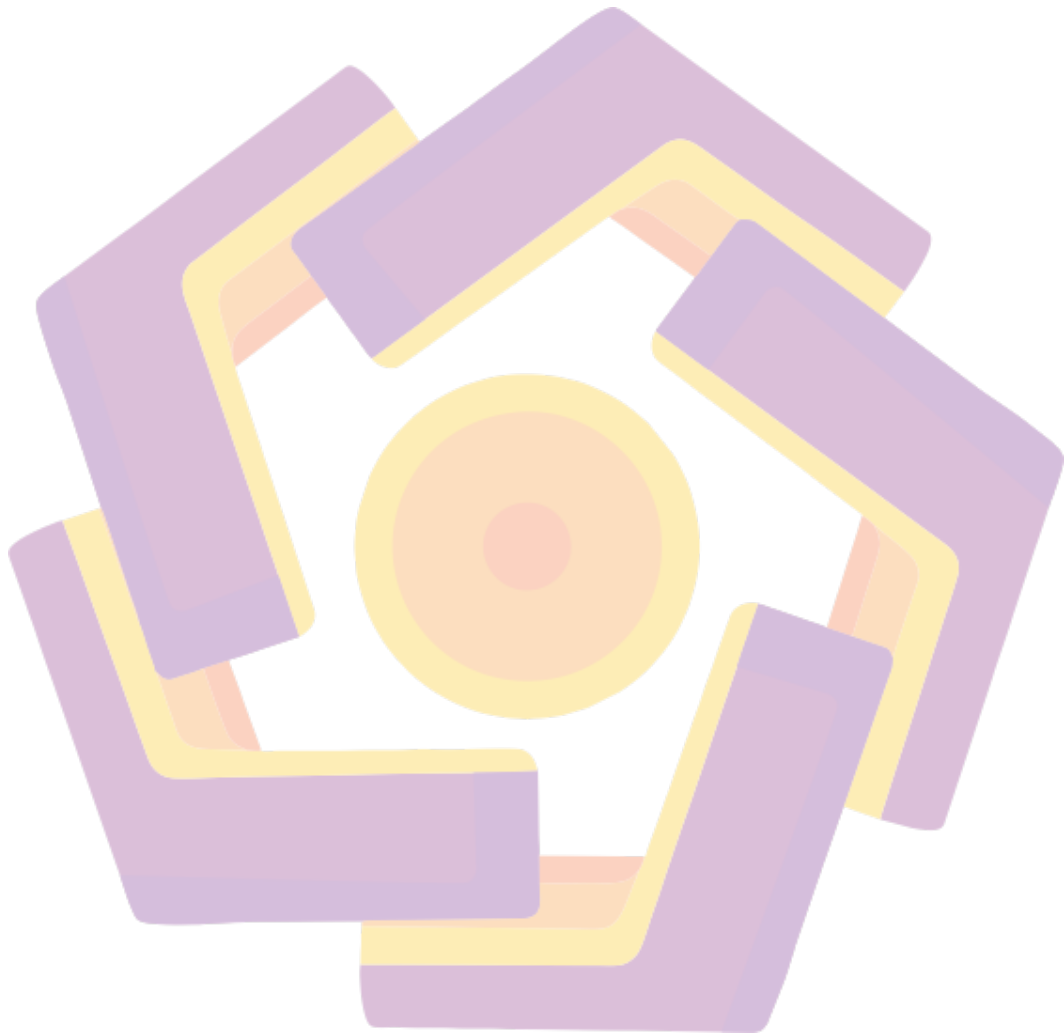
Yogyakarta, 20 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Rahmat Fitrah Muhammad

HALAMAN PERSEMBAHAN



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini berjudul Perancangan Media Interactive Pengenalan Kuliner Jogja Berbasis Adobe Animate. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya daerah berupa kuliner dengan media yang intractive dan inovatif. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pak Haryoko, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada [nama penguji] selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca yang ingin mengetahui lebih dalam tentang Perancangan Media Interactive Pengenalan Kuliner Jogja Berbasis Adobe Animate. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

DAFTAR ISI

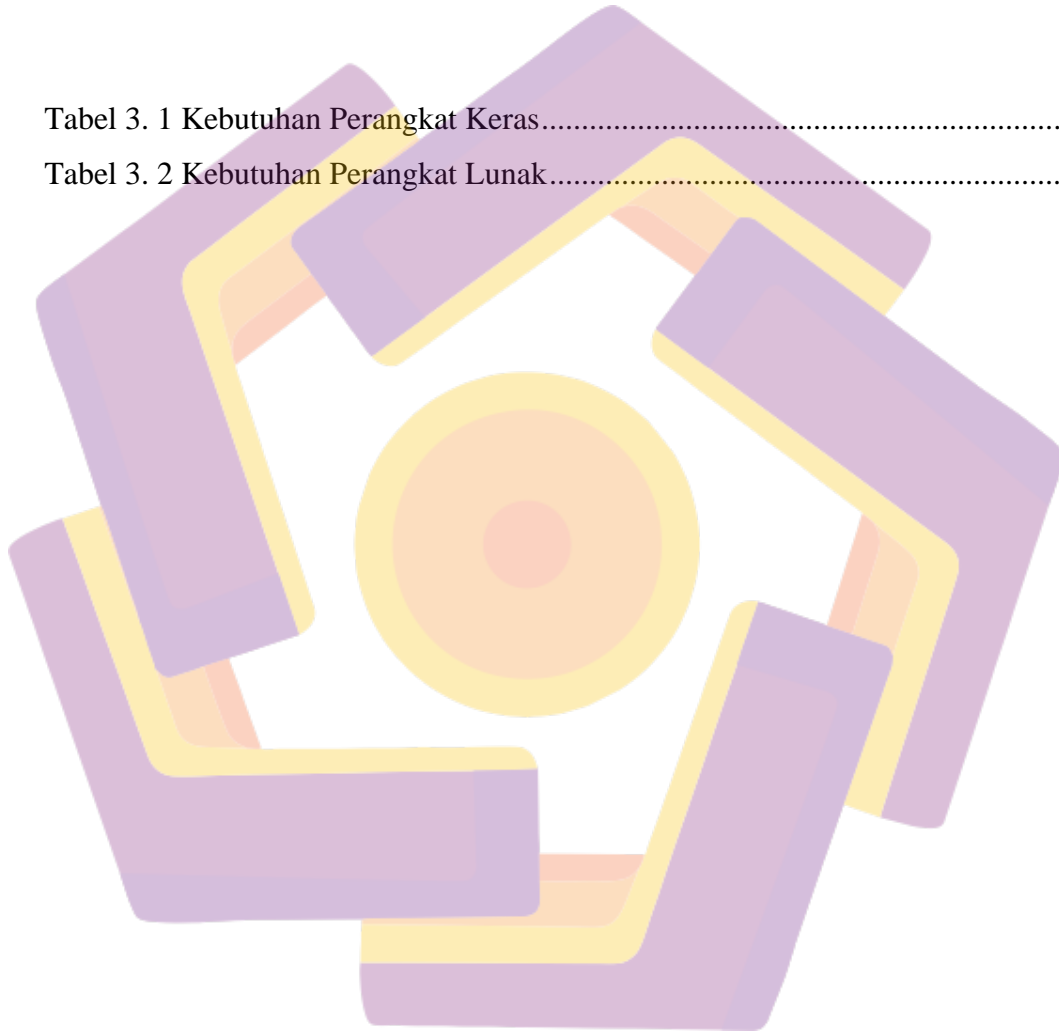
(gunakan tools table of content pada menu references di Word)

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	15
DAFTAR ISTILAH	16
INTISARI	17
ABSTRACT.....	18
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	3

1.7	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		5
2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Gambaran Umum Media Interaktif “Pengenalan Kuliner Jogja”	21
3.2	Alur Penelitian.....	21
3.3	Alat dan Bahan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Produksi	28
4.1.1	Pembuatan Asset.....	28
4.1.2	Perancangan Media Interaktif	29
4.1.3	Penerapan Script	45
4.2	Evaluasi	59
4.2.1	Alpha Testing.....	59
4.2.2	Beta Testing	60
4.2.3	Perhitungan Skala Likert.....	61
BAB V PENUTUP		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
REFERENSI		67
LAMPIRAN.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27

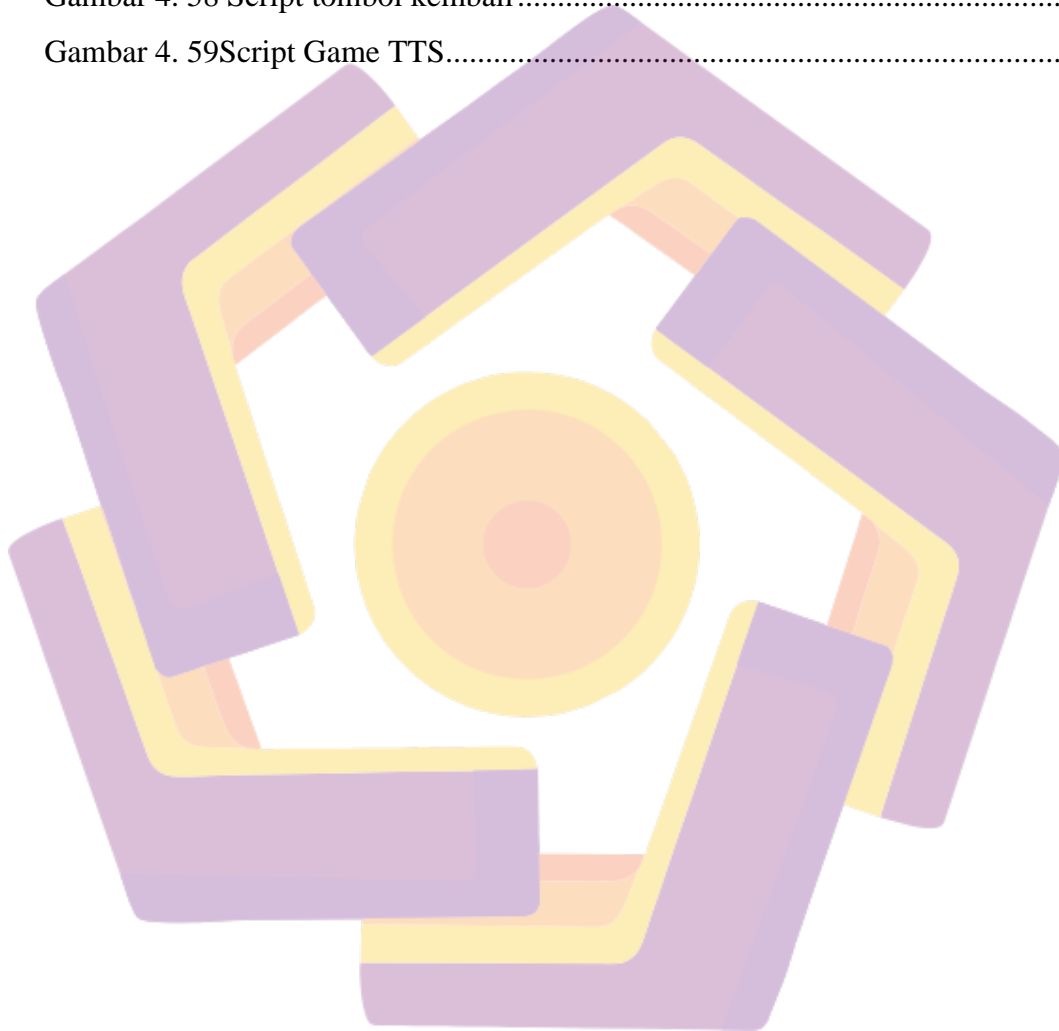


DAFTAR GAMBAR

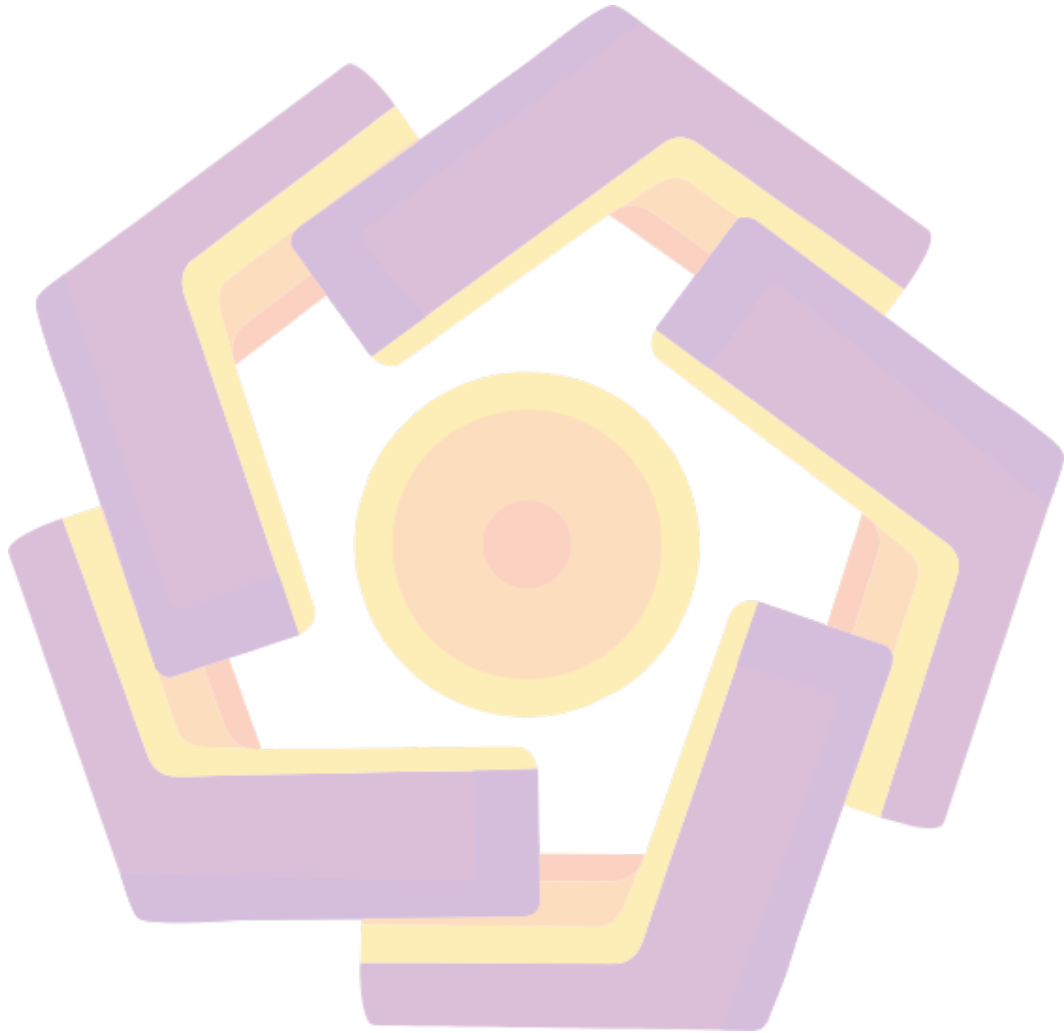
Gambar 3. 1 Main Menu	21
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	23
Gambar 4. 1 Asset Makanan	28
Gambar 4. 2 Asset tombol	29
Gambar 4. 3 Scene Main Menu	29
Gambar 4. 4 Scene Map	30
Gambar 4. 5 Scene Kota Yogyakarta	30
Gambar 4. 6 Scene Gunung Kidul	31
Gambar 4. 7 Scene Sleman	31
Gambar 4. 8 Scene Bantul	32
Gambar 4. 9 Scene Kulon Progo	33
Gambar 4. 10 Scene Gudeg	33
Gambar 4. 11 Scene Bakpia	34
Gambar 4. 12 Scene Yangko	34
Gambar 4. 13 Scene Kipo	35
Gambar 4. 14 Scene Nasi Tiwul	35
Gambar 4. 15 Scene Pathilo	36
Gambar 4. 16 Scene Gatot	37
Gambar 4. 17 Scene Jangan Lombok ijo	37
Gambar 4. 18 Scene Dodol Salak	38
Gambar 4. 19 Scene Jadah Tempe	38
Gambar 4. 20 Scene Slondok	39
Gambar 4. 21 Scene Sate Klatak	40

Gambar 4. 22 Scene Geplak.....	40
Gambar 4. 23 Scene Abangan.....	41
Gambar 4. 24 Scene Gudeg Manggar	42
Gambar 4. 25 Scene Gebleg.....	42
Gambar 4. 26 Scene Growol	43
Gambar 4. 27 Scene Dawet Sambal.....	44
Gambar 4. 28 Scene Besengek Tempe Benguk	44
Gambar 4. 29 Scene Game TTS	45
Gambar 4. 30 Script tombol explore.....	46
Gambar 4. 31 Script tombol TTS.....	46
Gambar 4. 32 Script tombol close.....	46
Gambar 4. 33 Script tombol sleman	47
Gambar 4. 34 Script tombol Yogyakarta	47
Gambar 4. 35 Script tombol bantul.....	48
Gambar 4. 36 Script tombol gunung kidul.....	48
Gambar 4. 37 Script tombol kulon progo	49
Gambar 4. 38 Script tombol Menu	49
Gambar 4. 39 Script tombol gudeg.....	50
Gambar 4. 40 Script tombol Bakpia	50
Gambar 4. 41 Script tombol yangko.....	51
Gambar 4. 42 Script tombol kipo.....	51
Gambar 4. 43 Script tombol Dodol Salak.....	52
Gambar 4. 44 Script tombol Jadah Tempe.....	52
Gambar 4. 45 Script tombol slondok	52
Gambar 4. 46 Script tombol sate klatak.....	53
Gambar 4. 47 Script tombol geplak	53
Gambar 4. 48 Script tombol Abangan	54
Gambar 4. 49 Script tombol gudeg manggar	54
Gambar 4. 50 Script tombol nasi tiwul	54
Gambar 4. 51 Script tombol pathilo.....	55
Gambar 4. 52 Script tombol gatot.....	55

Gambar 4. 53 Script tombol lombok ijo	56
Gambar 4. 54 Script tombol gepleeg	56
Gambar 4. 55 Script tombol growol	56
Gambar 4. 56 Script tombol Dawet Sambal	57
Gambar 4. 57 Script tombol Besengek tempe benguk.....	57
Gambar 4. 58 Script tombol kembali.....	57
Gambar 4. 59Script Game TTS.....	58

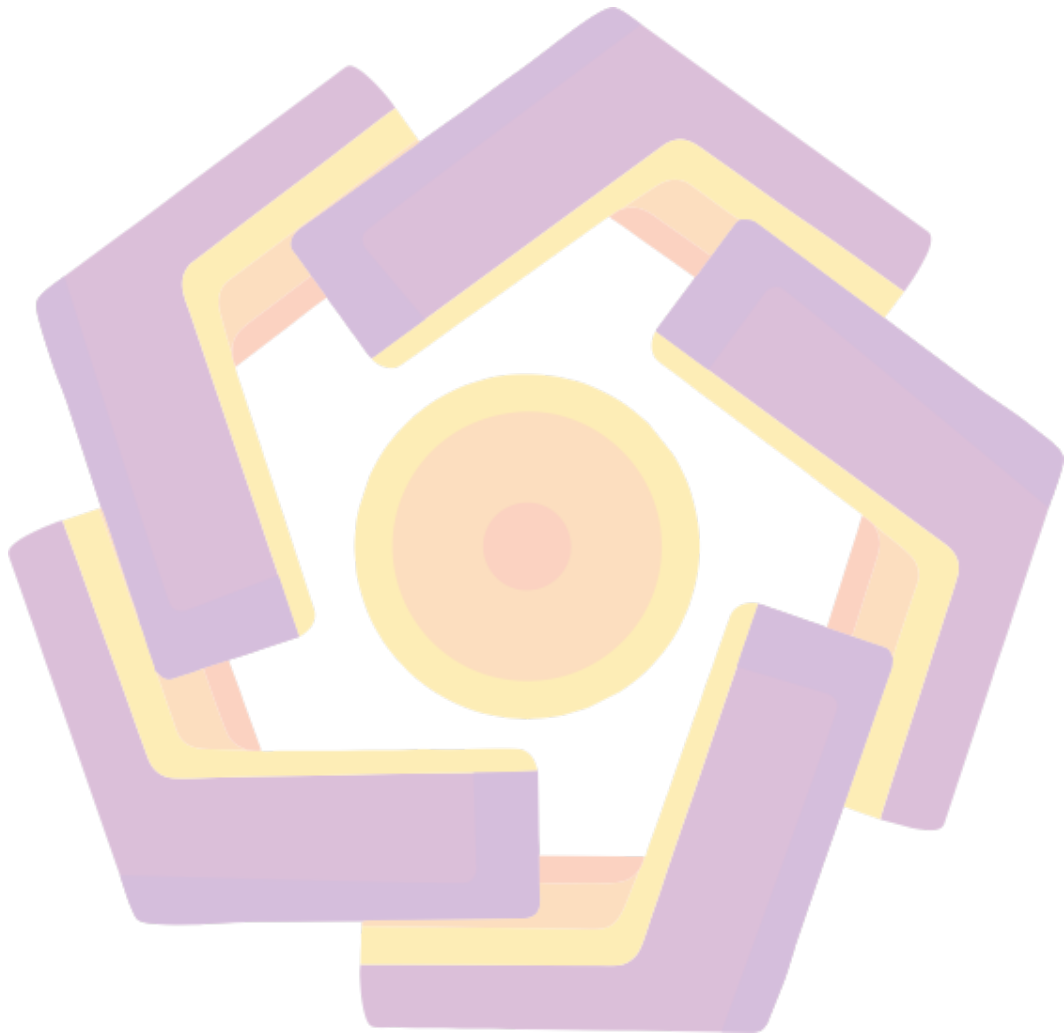


DAFTAR LAMPIRAN

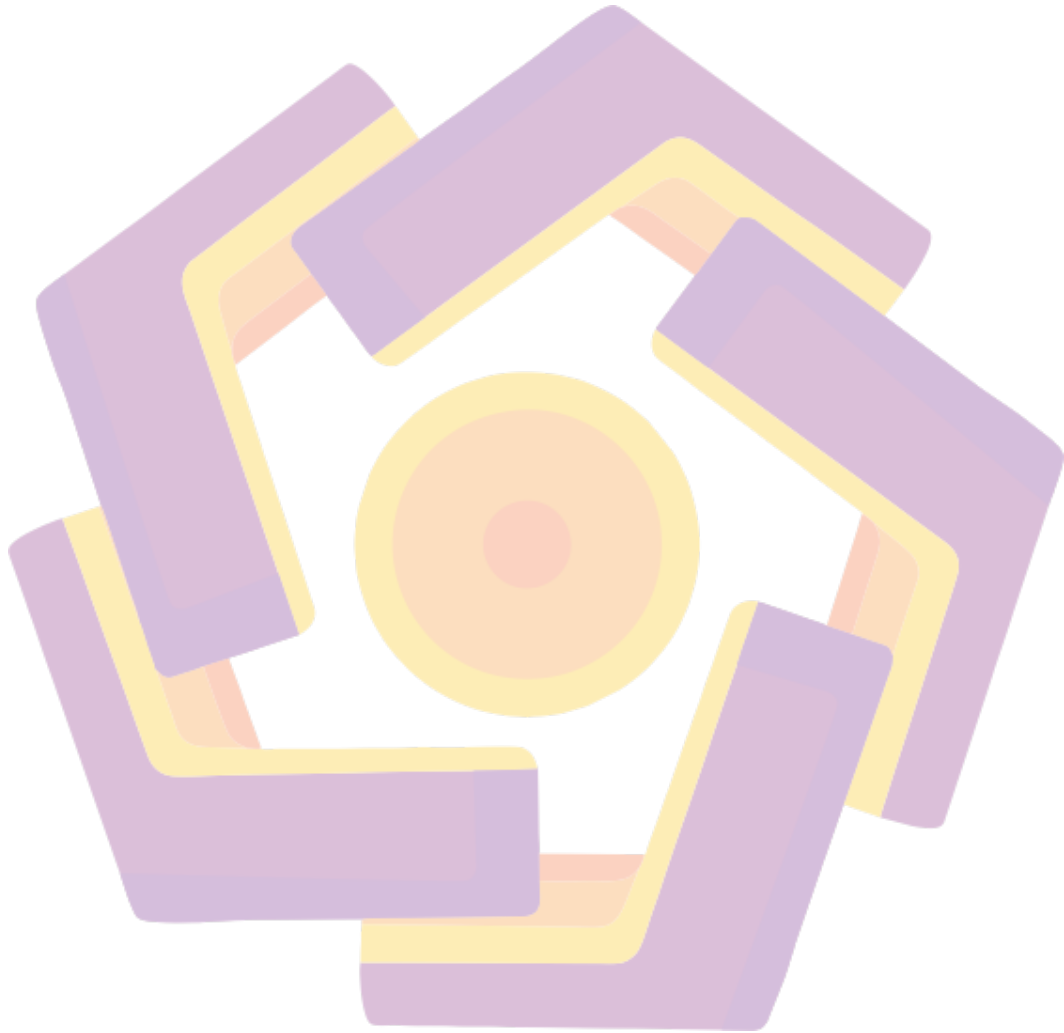


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC *Multimedia Development Life Cycle*



DAFTAR ISTILAH



INTISARI

Skripsi ini Membahas tentang perancangan media interaktif menggunakan Adobe Animate untuk mengenalkan keanekaragaman kuliner Jogja. Penelitian ini berfokus dalam pemanfaatan teknologi animasi berupa aplikasi perancangan seperti adobe animate Untuk Menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan informatif. Media Interaktif ini tidak hanya menyediakan informasi tentang asal-usul dan bahan-bahan kuliner, tetapi juga menyediakannya melalui animasi yang menarik pengguna.

Penelitian ini Menghadirkan suatu pendekatan yang menarik dan inovatif dalam menyampaikan informasi budaya. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis untuk menyampaikan pengetahuan budaya secara menyeluruh. Proses Pengembangan melibatkan tahapan analisis kebutuhan, Perancangan antarmuka yang responsive, Implementasi elemen-elemen animasi, dan evaluasi melalui pengujian pengguna.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi animasi dan informasi budaya kuliner, dengan harapan dapat dijadikan contoh untuk pengenalan kuliner khas daerah lainnya. Hasil penelitian ini dapat membuka peluang untuk mengaplikasikan jenis media serupa dalam Pendidikan serta mendukung promosi kekayaan kuliner di tingkat lokal

Kata kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Interaktif, Pengenalan Kuliner Jogja, Promosi Budaya, Inovasi Pembelajaran

ABSTRACT

This thesis discusses the design of interactive media using Adobe Animate to introduce the diversity of Yogyakarta's culinary delights. The research focuses on utilizing animation technology through design applications like Adobe Animate to create an engaging and informative learning experience. This interactive media not only provides information about the origins and ingredients of culinary delights but also presents them through captivating animations for users.

The study introduces an interesting and innovative approach to conveying cultural information. The aim of this approach is to create a more engaging and dynamic learning experience to impart comprehensive cultural knowledge. The development process involves stages such as needs analysis, responsive interface design, implementation of animation elements, and evaluation through user testing. The research concentrates on developing learning media that combines animation technology with cultural culinary information, with the hope that it can serve as an example for the introduction of distinctive local cuisines.

The results of this research may open opportunities to apply similar media types in education and support the promotion of culinary richness at the local level.

Keyword: *Interactive Media, Interactive Learning, Introduction to Jogja Cuisine, Cultural Promotion, Learning Innovation*