



Sistem Informasi Mengenalkan Makanan Khas Jawa Tengah Menggunakan Multimedia Interaktif

Abimanyu^{1)*}, Edwin Adhi Wijaya²⁾, Endro Muhammad Akbar Wijiantoro³⁾, Farhan Rasyid Kamaludin⁴⁾, Jaka Lintang Ramadhan⁵⁾, Dasril Aldo⁶⁾

1,2,3,4,5,6) Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

email: 19102054@ittelkom-pwt.ac.id¹, 19102053@ittelkom-pwt.ac.id²

, 19102035@ittelkom-pwt.ac.id³, 19102047@ittelkom-pwt.ac.id⁴, 19102285@ittelkom-pwt.ac.id⁵, dasril@ittelkom-pwt.ac.id⁶

Abstrak

Masakan daerah Indonesia sangat beragam dan hampir setiap daerah memiliki makanan tradisional yang mewakili gaya budaya daerah tersebut, namun dalam banyak kasus makanan tersebut tidak diketahui masyarakat luas. Dalam studi ini, peneliti menganalisis makanan khas di Jawa Tengah untuk memahami isu-isu yang ada, membuat pengenalan ini melalui media multimedia interaktif, dan mengedukasi masyarakat luas tentang topik ini. Dalam hal ini peneliti membuat animasi edukasi yang memperkenalkan makanan khas Jawa Tengah. Multimedia interaktif adalah format yang menggunakan teknologi yang memungkinkan Anda untuk menyajikan informasi secara interaktif menggunakan laptop atau smartphone Anda, sehingga perkembangan multimedia ini memungkinkan Anda untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi ke dalam proses pembelajaran Anda. Penggunaan media yang monoton tidak dapat memberikan visualisasi yang nyata, yang berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap apa yang diungkapkan, terutama dalam proses menghafal ciri-ciri daerah yang memerlukan visualisasi. Model pengembangan dimulai dengan menggunakan metode pembelajaran baru untuk menganalisis apa yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem dan menguji kelayakan dan persyaratan untuk mengembangkan metode baru. Selanjutnya peneliti membuat desain antarmuka dan skenario dari animasi yang kita buat. Selanjutnya untuk mendapatkan pengguna yang tertarik dengan animasi, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Flash untuk mendesain animasi yang sesuai dengan konsep desain sebelumnya. Ini memungkinkan Anda untuk mengimplementasikan animasi yang sudah jadi di dunia nyata. Kami akan terus mengevaluasinya secara berkala dan memperbaiki bug yang dapat segera diperbaiki. Hasil akhir berupa halaman yang meliputi halaman pembuka, halaman awal, halaman awal, tentang, info, peta, brebes, dan wilayah Jawa Tengah. Survei yang dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE menciptakan sistem analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dan forum tempat Anda dapat mempelajari cara menambahkan wawasan ke detail wilayah Jawa Tengah.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Makanan Tradisional, Kuliner.

Abstract

Indonesian regional cuisine is very diverse and almost every region has traditional foods that represent the cultural style of the region, but in many cases these foods are not known to the wider community. In this study, the researcher analyzes the typical food in Central Java to understand the issues that exist, make this introduction through interactive multimedia media, and educate the wider community about this topic. In this case, the researcher made an educational animation that introduced the typical food of Central Java. Interactive multimedia is a format that uses technology that allows you to present information interactively using your laptop or smartphone, so the development of this multimedia allows you to integrate the use of



technology into your learning process. The use of monotonous media cannot provide real visualization, which results in a lack of understanding of what is expressed, especially in the process of memorizing the characteristics of areas that require visualization. The development model begins by using the new learning method to analyze what is needed for system development and test the feasibility and requirements for developing the new method. Next, the researchers made interface designs and scenarios from the animations that we made. Furthermore, to get users who are interested in animation, the researcher uses the Adobe Flash application to design animations that are in accordance with the previous design concept. It allows you to implement ready-made animations in the real world. We will continue to evaluate it regularly and fix bugs that can be fixed soon. The final result is a page that includes the opening page, start page, start page, about, info, map, Brebes, and the Central Java region. Surveys conducted using the ADDIE method create a system of analysis, design, development, implementation and evaluation, and a forum where you can learn how to add insight into the details of the Central Java region.

Keywords: *Multimedia, Interactive, Traditional Food, Culinary*

PENDAHULUAN

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang disajikan dalam media komputer [1]. Multimedia interaktif adalah format yang menggunakan teknologi yang memungkinkan Anda untuk menyajikan informasi secara interaktif menggunakan laptop atau smartphone Anda. Dengan berkembangnya multimedia ini, pemanfaatan teknologi dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran [2]

Produksi lokal untuk konsumsi lokal merupakan suatu bentuk budaya dengan corak dan jenis ciri khas daerah yang berbeda-beda yang mencerminkan potensi alam masing-masing daerah. Setiap daerah memiliki ciri khasnya masing-masing, dan ada berbagai makanan tradisional atau lokal yang telah lama dikembangkan secara khusus, dan juga dapat dipelajari untuk menjadi kuliner keluarga. [3] salah satunya makanan khas dari daerah jawa tengah, didominasi oleh rasa manis dan gurih, beberapa makanan khas jawa tengah sudah

sangat dikenali dan digemari oleh masyarakat luas seperti wingko babat dan lumpia semarang, namun banyak sekali makanan khas jawa tengah yang kurang dikenali oleh masyarakat luas, Adanya media elektro multimedia interaktif ini sanggup sebagai sebuah wahana mudah & efektif buat

mempromosikan kuliner-kuliner khas jawa tengah lainnya.

Banyak makanan yang berasal dari daerah provinsi jawa tengah yang kurang dikenali oleh masyarakat ,terutama masyarakat yang tinggal di luar provinsi jawa tengah, padahal banyak makanan tersebut yang enak dan memiliki ciri khasnya tersendiri .

Alasan kenapa kami ingin mengambil topik ini adalah untuk bisa memperkenalkan makanan khas dari jawa tengah untuk lebih dikenal dari orang di luar jawa tengah dengan cara yang lebih modern.

METODE PENELITIAN

2.1 Teknik dalam Pengumpulan data

Metode diartikan sebagai cara atau teknik yang dilakukan dalam proses penelitian. Kajian itu sendiri diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan untuk memperoleh fakta dan prinsip dengan sabar, cermat dan sistematis untuk mengidentifikasi kebenaran. [16] Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Diantaranya adalah cara belajar sastra.

2.2 Metode pengembangan sistem

Kami menggunakan metode ADDIE yang di kembang kan oleh Dick dan Carry dalam menegembakan sistem didalam penelitian .tahapannya dalam pengembangan sistemnya:



1. Analisis

Analisis memiliki kegiatan utama menggunakan metode pembelajaran baru ini untuk menganalisis apa yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem dan menguji kelayakan dan persyaratan untuk mengembangkan sebuah metode yang baru. Dalam penelitian ini kami membuat animasi edukasi yang memperkenalkan makanan khas Jawa Tengah, sehingga peneliti dapat menganalisis makanan khas apa saja yang terdapat di Jawa Tengah dan memahami permasalahan .

2. Design

Dalam fase ini ,peneliti membuat desain antarmuka dan juga skenario dari animasi yang kita buat.untuk bisa memikat para pengguna agar tertarik menonton animasi kami.

3. Development

Di fase ini peneliti merancang animasi yang disesuaikan dengan konsep design sebelumnya dengan menggunakan aplikasi adobe flash

4. Implementation

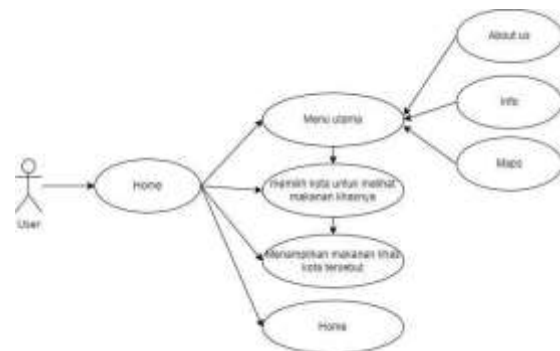
Dalam fase ini animasi sudah di implementasikan ke dalam dunia nyata, sehingga sudah siap digunakan.

5. Evaluation

Di dalam fase ini ,peneliti melakukan evaluasi untuk memperbaiki apabila ada kesalahan dan bisa segera diperbaiki.

2.3 Rancangan Sistem

Pada gambar use case di bawah ini menjelaskan bahwa 1 actor dapat mengakses beberapa halaman di dalam animasi makanan khas Jawa Tengah.



Gambar 1. Use Case

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa unsur media yang disajikan dalam media komputer. [1] Multimedia interaktif adalah bentuk penggunaan teknologi yang memungkinkan penyajian informasi secara interaktif menggunakan laptop atau smartphone. Sehingga dengan berkembangnya multimedia ini dimungkinkan untuk memasukkan pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran. [2]

2.4.2 Objek penelitian

Pangan lokal merupakan wujud budaya dengan ciri khas daerah dengan berbagai jenis dan jenis yang mencerminkan potensi alam masing-masing daerah. Berbagai makanan khas daerah atau tradisional yang dikembangkan dalam kurun waktu yang lama dengan ciri khasnya masing-masing dapat dijadikan sebagai hidangan keluarga. Masyarakat Desa pada umumnya memiliki banyak sekali makanan khas yang diolah tetapi tidak pernah terpublikasikan secara umum karena keterbatasan biaya maupun pengetahuan masyarakat akan hal itu terbatas (Telaumbanua, 2019). [4]

2.4.3 Sistem informasi

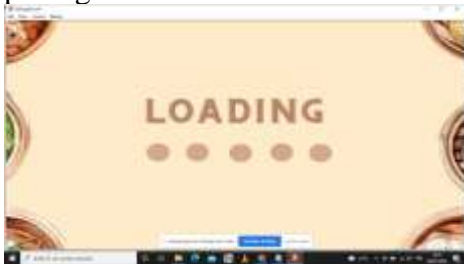
Sistem informasi adalah seperangkat elemen yang saling terkait yang membentuk satu kesatuan untuk integrasi data, pemrosesan, penyimpanan, dan penyebaran informasi. Menurut [5] Menurut Mulyanto (2009) Sistem informasi adalah kombinasi



dari prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan dalam suatu organisasi.[6]

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Opening



Gambar 2. Halaman loading

Ketika pengguna baru membuka animasi ini, halaman akan ditampilkan. Halaman ini menampilkan layar pemuatan yang memberi tahu pengguna bahwa animasi sedang dimuat.

2. Halaman home



Gambar 3. Halaman home

Halaman ini berfungsi sebagai pintu gerbang sebelum animasi dimulai dan juga berfungsi sebagai pemberitahuan bahwa animasi siap dijalankan.

3. Halaman awal



Gambar 4. halaman awal

Halaman animasi ini memiliki tiga opsi. Yaitu, buka peta dan tentang kami dan informasinya.

4. Halaman About us



Gambar 5. Halaman About us

Pada halaman ini menampilkan nama pembuat animasi dan tugas - tugasnya.

5. Halaman Info



Gambar 6. Halaman info

Halaman ini memuat informasi tugas ini dikerjakan dari kelompok apa

6. Halaman Maps



Gambar 7. Halaman maps

Pada halaman ini menampilkan map provinsi jawa tengah dan pada maps ini setiap daerahnya nanti bisa dipilih untuk melihat informasi makanan khas yang daerah yang diketahui.

7. Halaman brebes



Gambar 8. Halaman brebes



Halaman ini menjelaskan tentang makanan yang menjadi ciri khas kota Brebes. Salah satunya adalah Sate Blengong. Halaman ini juga menjelaskan rasa makanan.

8. Halaman cilacap



Gambar 9. Halaman cilacap

Di halaman ini menjelaskan makanan yang menjadi ciri khas kota Cilacap, termasuk tahu. Halaman ini juga menjelaskan rasa makanan.

9. Halaman Tegal



Gambar 10. Halaman Tegal

Halaman ini menjelaskan tentang makanan khas kota Tegal. Salah satunya adalah Tahu Achi. Halaman ini juga menjelaskan rasa makanan.

10. Halaman banyumas



Gambar 11. Halaman banyumas

Pada halaman ini menyebutkan mengenai kuliner apa yg sebagai ciri khas kota banyumas salah satunya merupakan tempe mendoan, pada halaman ini juga

menyebutkan mengenai rasa yg dimiliki kuliner nya .

11. Halaman pemalang



Gambar 12. Halaman pemalang

Halaman ini menjelaskan tentang makanan yang menjadi ciri khas kota Pemalang. Salah satunya adalah Kue Kamir. Halaman ini juga menjelaskan rasa makanan.

12. Halaman kebumen



Gambar 13. Halaman kebumen

Dihalaman ini menjelaskan tentang makanan apa yang menjadi ciri khas kota kebumen salah satunya adalah sate Ambal, halaman ini juga menjelaskan tentang rasa yang dimiliki makanan nya.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode ADDIE menghasilkan sistem analysis, design, development Implementation, evaluation sehingga menghasilkan wadah untuk masyarakat belajar menambah wawasan tentang makanan khas daerah di jawa tengah.



DAFTAR RUJUKAN

- [1] F. Armansyah, Sulton och Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar - Dasar Animasi," JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, vol. 2, pp. 224 - 229, 2019.
- [2] R. Wahyugi och Fatmariza, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 3, pp. 785 - 793, 2021.
- [3] R. Mulyana och A. Mulyani, "Rancangan Bangun Aplikasi Informasi Katalog Makanan Lokal Berbasis Android," Jurnal Algoritma, pp. 1 - 8, 2019.
- [4] H. T. Sitohang, "Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan," Journal Of Informatic Pelita Nusantara, vol. 3, pp. 6 - 9, 2018.
- [5] Y. Utami, A. Nugroho och A. F. Wijaya, "Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Pada Dinas Perindustrian Dan Tenaga Kerja Kota Salatiga," Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), vol. 5, pp. 253 - 260, 2018.
- [6] D. Harefa, "Pemanfaatan Sole Sebagai Media Penghantar Panas Dalam Pembuatan Babae Makan Khas Nias Selatan," KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang, vol. 1, pp. 87 - 91, 201