

## MEDIA INFORMASI RAGAM JENIS MAKANAN TRADISIONAL KHAS LOMBOK BERBASIS *MOBILE*

Rezky Ramdhaningsih<sup>1</sup>, Dian Syafitri Chani Saputri<sup>2</sup>, Syahroni Hidayat<sup>3</sup>, Abdurahim<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Teknik Informatika Universitas Bumigora Mataram d.l STMIK Bumigora Mataram  
Email: <sup>1</sup>kykyrezkyaja@gmail.com, <sup>2</sup>dscs3426@yahoo.co.id, <sup>3</sup>syahroni.hidayat@stmikbumigora.ac.id,  
<sup>4</sup>aim.math13@gmail.com

### Abstrak

Lombok memiliki berbagai macam jajanan tradisional yang harus dilestarikan keberadaannya. Jajanan tradisional Lombok merupakan salah satu dari ciri khas dan harta kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia, tidak hanya dari sisi rasa, bentuk, keanekaragamannya saja yang bermacam-macam dan menarik, tetapi dari warna-warnanya beraneka ragam. Lombok memiliki potensi pariwisata yang cukup besar, sebagai salah satu pusat tujuan wisata kuliner. Namun media promosi dan informasi masih terbatas, maka penelitian ini ingin memperkenalkan atau mempromosikan jajanan tradisional khas Lombok dengan mudah dan cepat dengan memanfaatkan teknologi berbasis *mobile*. Pembuatan media informasi ragam jenis jajanan tradisional khas Lombok dengan 2 bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sedangkan metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia yaitu Luther Sutopo. Adapun tahapannya adalah *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Untuk *tools* yang digunakan dalam membuat aplikasi *mobile* tersebut adalah *Adobe flash* dan *Adobe photoshop*. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi Media Informasi Ragam Jenis Makanan Tradisional Khas Lombok. Di dalam aplikasi ini terdapat konten-konten informasi bahan, cara pembuatan dan lokasi yang menyediakan makanan dan jajanan khas Lombok.

**Kata kunci:** *media informasi, multimedia, jajanan tadisional, lombok*

## A *MOBILE BASED INFORMATION MEDIA FOR VARIOUS TYPES OF LOMBOK TRADITIONAL FOOD*

### Abstract

*Lombok has a variety of traditional Lombok foods that must be preserved. Traditional Lombok foods are one of the characteristics and treasures of culture owned by Indonesia, not only in terms of taste, form, and variety, but also from diverse colors. Lombok has considerable tourism potential, as one of the centers of culinary tourism destinations. However, promotional media and information are still limited, so this research want to introduce or promote traditional Lombok foods with easily and quickly by utilizing mobile-based technology. Making information media on various of traditional foods of Lombok with 2 languages, Indonesian and English. While the method used in multimedia development was Luther Sutopo. The steps are Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution. The tools used in making these mobile applications are Adobe flash and Adobe Photoshop. The results of this research is a Media Application for Variety of Traditional Foods of Lombok.*

**Keywords:** *information media, multimedia, traditional foods, lombok*

### 1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki ragam seni dan budaya yang keberadaannya perlu dikembangkan dan dilestarikan agar tidak hilang ditelan waktu. Bukan hanya seni dan budaya Indonesia saja yang harus dilestarikan, akan tetapi makanan tradisional juga perlu dikembangkan dan dilestarikan, karena makanan juga dapat menjadi salah satu daya tarik bagi para wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia. Banyak makanan dari daerah luar Indonesia yang masuk dan kemudian dikenal oleh masyarakat

Indonesia. Di Indonesia sendiri sebenarnya mempunyai begitu banyak jenis masakan dan jajanan dari berbagai bahan dasar yang ada ditiap-tiap daerah di Indonesia. Makanan dan jajanan khas daerah merupakan aset wisata bagi suatu daerah dan mempunyai peranan penting sebagai daya tarik wisatawan. Juga merupakan kekayaan bangsa di bidang kuliner[1].

Lombok memiliki berbagai macam jajanan tradisional yang harus dilestarikan keberadaannya. Jajanan tradisional Lombok merupakan salah satu

dari ciri khas dan harta kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia, tidak hanya dari sisi rasa, bentuk, keanekaragamannya saja yang bermacam-macam dan menarik, tetapi dari warna-warnanya beraneka ragam[2].

Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa jajanan tradisional sudah mulai sulit untuk ditemukan, dan mulai ditinggalkan oleh masyarakat karena dianggap tidak menarik dibandingkan jajanan-jajanan modern serta lebih mudah mendapatkan jajanan modern dibandingkan dengan jajanan tradisional.

Perkembangan teknologi komputer dalam berbagai bidang semakin memudahkan bagi para pengguna dalam menjalankan segala tugas ataupun segala kebutuhannya, seperti contohnya pada bidang pariwisata memanfaatkan teknologi komputer dalam bentuk website atau portal untuk sekedar pemberian layanan informasi dan promosi[3]. Sedangkan dalam bidang kuliner menggunakan teknologi komputer PDA (Personal Digital Assistant) para pelayan mencatat pesanan para pengunjung tidak lagi menggunakan kertas dan pulpen melainkan menggunakan PDA (Personal Digital Assistant) untuk membuat pekerjaan pelayan menjadi lebih efisien dan efektif dari aspek biaya, waktu dan tenaga.

Perkembangan teknologi dan kemajuan komputer, membuat semua informasi dapat di akses dan didapatkan dengan mudah dan cepat[4], [5]. Jajanan tradisional daerah Lombok yang bermacam-macam dan beraneka ragam namun akses informasi tentang jajanan tradisional khas Lombok tersebut tidak terlalu banyak diketahui oleh orang-orang dan masih kurang serta terbatasnya sebuah informasi dengan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Dari hasil pencarian di internet hanya ada beberapa website yang khusus mengulas tentang jajanan khas Lombok seperti website Sasambotour, Lombok society dan Booking Lombok Holiday, tetapi website – website tersebut masih menggunakan satu bahasa dan belum memuat informasi yang lengkap tentang resep dan lokasi penjualannya.

## 2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini, terbagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak, seperti diuraikan berikut ini:

### 2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah salah satu metode yang digunakan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini. Dimana data-data dikumpulkan kemudian dianalisis mengenai ragam jenis makanan tradisional khas Lombok berbasis *mobile*. Adapun beberapa metode yang digunakan dalam

pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini yaitu[6]:

- a. *Metode Studi Literatur*  
Metode ini dilakukan pencarian data-data dengan membaca buku-buku, jurnal-jurnal, dan beberapa bahan referensi dari internet untuk memperoleh informasi yang mendukung dalam pendefinisian masalah dan berkaitan dengan ragam jenis makanan tradisional khas Lombok.
- b. *Browsing Internet*  
Metode pengumpulan data dengan mencari data-data yang berkaitan dengan ragam jenis makanan tradisional khas Lombok kemudian mengunduhnya berupa teks, gambar, video maupun suara dan komponen pendukung lainnya dari internet sebagai pelengkap pembuatan media informasi.
- c. *Observasi*  
Merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengunjungi langsung tempat penjualan jajanan tradisional dan mengamati langsung semua proses yang terjadi.
- d. *Wawancara*  
Teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai penelitian pendahuluan dalam bentuk Tanya jawab langsung dengan narasumber dari Dinas Pariwisata Kota Mataram.

### 2.2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia menurut Luther yang dikembangkan oleh Sutopo yang dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*[7].

- a. *Concept* (Konsep)  
Tahap *concept* (pengonkonsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu, tahap ini juga menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain). Dasar aturan untuk merancang juga ditentukan pada tahap ini dan tujuan proyek yang akan dicapai
- b. *Design*  
Tahap *design* (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenal arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan, *material* untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*.
- c. *Material Collecting*  
*Material collecting* (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan parallel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart, image,

animasi, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart, view, struktur, navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap *design*.

e. *Testing*

Tahapan *testing* (pengujian) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini hanya beta test yang digunakan. Beta *testing* dilakukan dengan metode angket untuk pengguna dengan cara mendemokan aplikasi Media Informasi kemudian memberikan kuisioner kepada pengguna. Berdasarkan data hasil kuisioner, dapat dicari persentase dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

di mana

*P* = persentase

*F* = frekuensi jawaban angket

*N* = jumlah responden

Daftar pertanyaan yang diberikan dalam angket dirangkum pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Beta Test

no	pertanyaan
1	Aplikasi menyediakan informasi yang lengkap dan sesuai?
2	Gambar yang terdapat pada aplikasi dapat memperjelas informasi?
3	Aplikasi mudah digunakan?
4	Setelah menggunakan aplikasi ini, pengguna mengetahui ragam jenis jajanan dan makanan tradisional khas Lombok dan cara pembuatannya?
5	Teks yang terdapat pada aplikasi dapat terlihat dengan jelas dan Tombol dapat berjalan sesuai fungsinya?
6	Setelah menggunakan aplikasi ini pengguna menjadi tahu lokasi tempat / restoran yang menyediakan makanan dan jajanan khas Lombok?
7	Aplikasi ini bisa menjadi media bantu untuk mempromosikan jajanan dan makanan tradisional khas Lombok?

f. *Distribution*

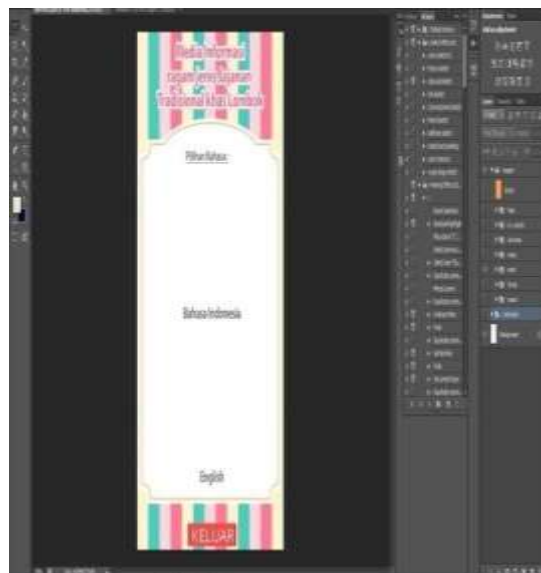
Tahap *distribution* (distribusi) juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dikembangkan sistem yang lebih baik di kemudian hari.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Membuat Desain Interface

Pembuatan desain *interface* ini seluruhnya menggunakan perangkat lunak *Adobe photoshop CS6*. Ada empat desain yang dibuat pada langkah ini, yaitu desain halaman *Home*, *Menu*, *Makanan*,

dan *Jajanan*. Langkah pertama buat layer baru kemudian masukkan gambar *background* yang telah disiapkan Selanjutnya buat teks media informasi ragam jenis jajanan tradisional khas Lombok, pilihan bahasa, bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan keluar dengan *font Myriad Pro* kemudian atur sesuai dengan gambar dibawah ini.



Gambar 1. Desain *interface* halaman *Home*

Masukkan gambar *background* yang telah disiapkan. Selanjutnya buat teks menu, bantuan, makanan, jajanan, tentang dan kembali dengan format *font Myriad Pro* seperti pada gambar dibawah ini:



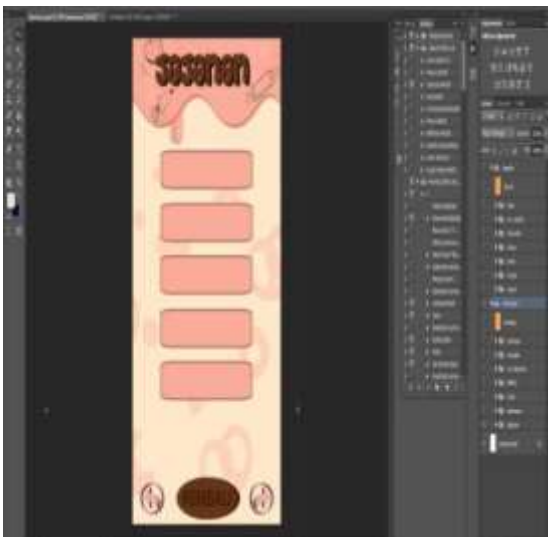
Gambar 2. Desain *interface* halaman *Menu*

Langkah selanjutnya masukkan *background* yang telah disediakan dan tambahkan teks makanan seperti pada gambar dibawah ini;



Gambar 3. Desain *interface* halaman Makanan

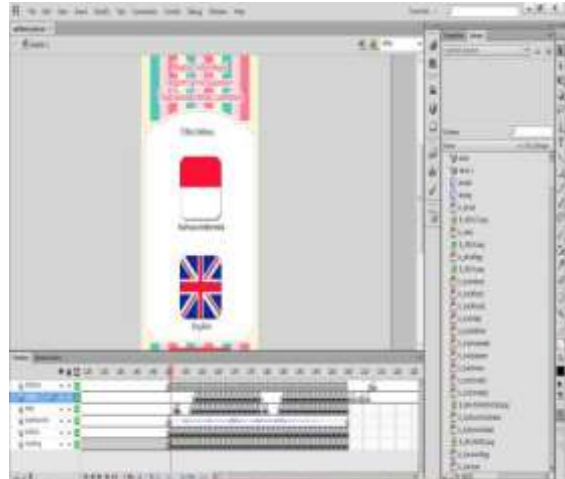
Pada bagian ini sama seperti desain halaman makanan sebelumnya hanya teksnya diganti menjadi jajanan seperti pada gambar berikut:



Gambar 4. Desain *interface* halaman Jajanan

#### 4.2. Membuat Halaman Home

Langkah pertama yaitu Import file PSD halaman intro yang sebelumnya sudah di buat di *Adobe photoshop CS 6* ke aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*. Kemudian masukkan gambar bendera Indonesia dan bendera Inggris. Kemudian seleksi gambar bendera pada halaman *home* kemudian *Convert to Symbol* gambar setelah itu ubah menjadi tipe Button.



Gambar 5. Desain halaman Home

#### 4.3. Membuat Halaman Menu

Import file PSD halaman menu yang sebelumnya sudah di buat di *Adobe photoshop CS 6* ke aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*. Kemudian masukkan gambar tombol dan komponen lainnya, Kemudian seleksi gambar tombol pada halaman *home* kemudian *Convert to Symbol* gambar setelah itu ubah menjadi tipe Button.



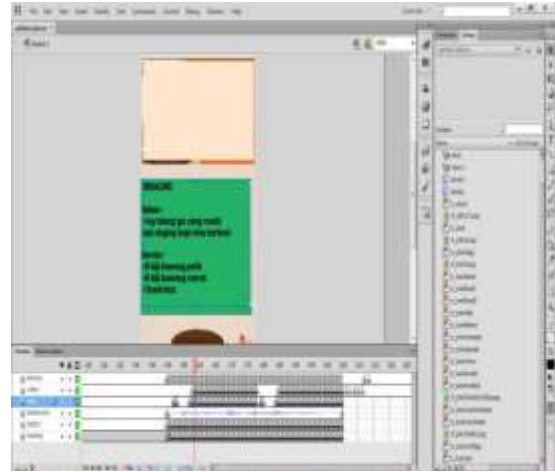
Gambar 6. Desain halaman Menu

#### 4.4. Membuat Halaman Bantuan

Langkah pertama yaitu Import gambar bantuan yang sudah tersedia ke aplikasi *Adobe flash Professional CS 6*. Berikutnya yaitu membuat tempat *text*, langkahnya yaitu pertama pilih *Text Tool* kemudian masukkan *text* sesuai dengan penjelasan masing-masing dengan format font KG Second Chances Solid. Masukkan gambar tombol kembali seperti gambar di atas. Selanjutnya seleksi gambar tombol kembali yang berada paling bawah kemudian *Convert to Symbol* gambar setelah itu ubah menjadi tipe Button.



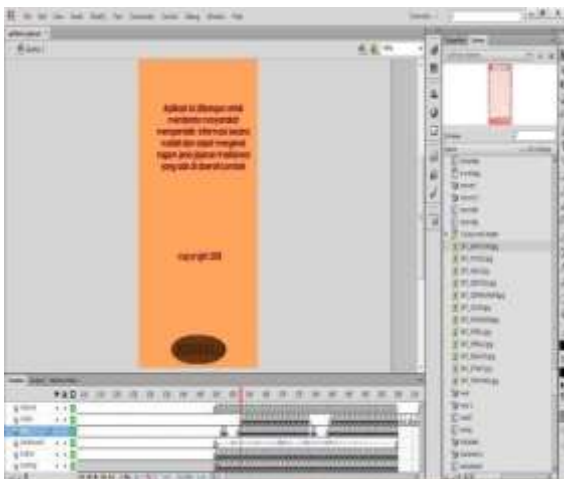
Gambar 7. Desain Halaman Bantuan



Gambar 9. Desain Halaman Penjelasan Materi

#### 4.5. Membuat Halaman Tentang

Import gambar tentang yang sudah tersedia. Berikutnya masukkan teks pada halaman tentang dan tambahkan button kembali.



Gambar 8. Desain Halaman Tentang

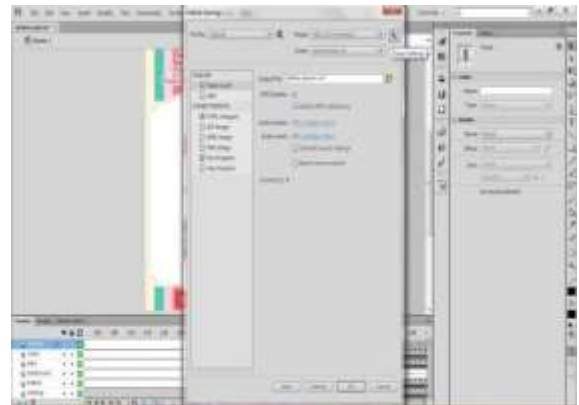
#### 4.7. Export ke file .apk



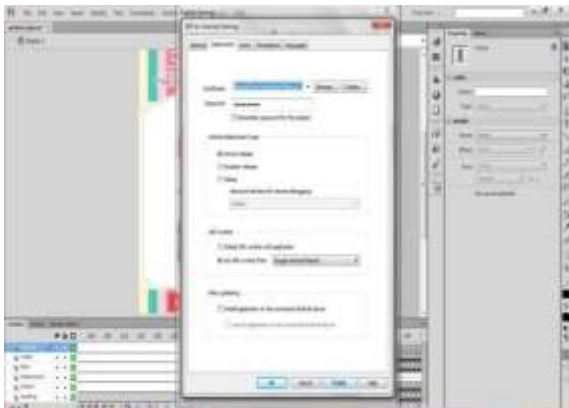
Gambar 10. Tampilan Publish Setting

#### 4.6. Membuat Halaman Penjelasan

Import gambar halaman penjelasan yang sudah tersedia. Kemudian buat tempat *text*, pertama pilih *Text Tool* kemudian pada *Properties Text* ubah *type* menjadi *Dynamic Text* dan buat berbentuk segiempat kemudian masukkan sebagian *text*. Pilih icon *Components* dan pilih *UIScrollBar* kemudian drag dan taruh di *text* setelah itu masukkan sebagian *text* yang belum di masukkan sebelumnya.



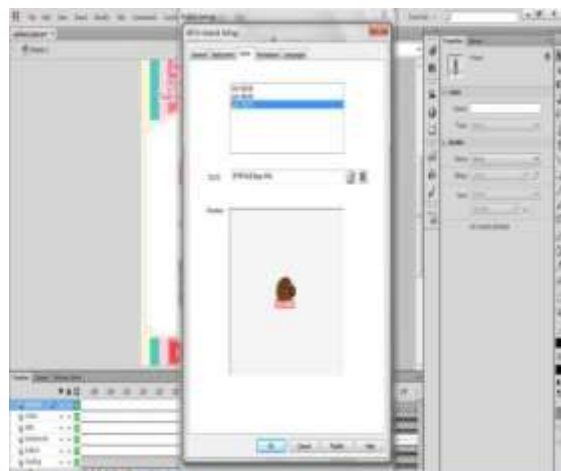
Gambar 11. Tampilan Panel Publish Setting



Gambar 12. Tampilan Panel Deployment



Gambar 15. Tampilan loading



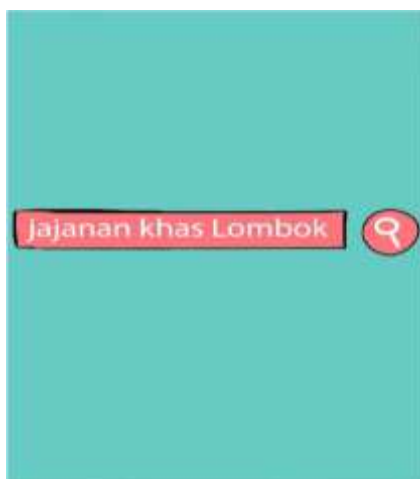
Gambar 13. Tampilan Panel Icons



Gambar 16. Tampilan Home

#### 4.8. Interface Aplikasi

*Interface* ditampilkan dari hasil pembuatan aplikasi sebagai hasil akhir sebagai media informasi seperti berikut:



Gambar 14. Tampilan Awal Intro



Gambar 17. Tampilan Menu



Gambar 18. Tampilan Bantuan



Gambar 21. Tampilan Tentang Aplikasi



Gambar 19. Tampilan Makanan Bagian 1



Gambar 20. Tampilan Jajanan

#### 4. KESIMPULAN

Telah dibangun sebuah aplikasi Media Informasi Ragam Jenis Jajanan Tradisional Khas Lombok Dengan 2 Bahasa Berbasis *Mobile*, yang dapat memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai resep dan lokasi jajanan khas Lombok, serta bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembuatan jajanan. Dapat memperkaya pengetahuan tentang jajanan khas Lombok dan dapat melestarikan jajanan khas Lombok. Berdasarkan hasil uji coba oleh 20 responden dari 7 kriteria penilaian bahwa rata-rata 75% responden sangat setuju dengan aplikasi yang telah dibangun.

Saran pengembangan aplikasi ini diantaranya memperbanyak jumlah informasi mengenai jenis jajanan khas Lombok. Aplikasi ini hanya menampilkan satu tempat atau restoran yang menyediakan jajanan dan makanan khas Lombok, maka diharapkan akan ada lebih banyak lagi yang mengembangkan lokasi tempat atau restoran yang menyediakan jajanan dan makanan khas Lombok. Penerapan LBS (location based service) juga dapat diterapkan untuk pengembangan aplikasi ini.

#### REFERENSI

- [1] A. Adrianto, "Jajan Pasar Makanan Tradisional Masyarakat Jawa," *Jantra*, vol. 9, no. 1, pp. 11-18, 2014.
- [2] Y. Maladi, *Gumi Sasak Dalam Sejarah*. Lombok: Penerbit Yayasan Budaya Sasak Lestari, 2007.
- [3] Anonim, "BAB II," 2001. [Online]. Available: [https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/577/jbptuni\\_kompp-gdl-purwitaang-28844-9-unikom\\_p-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/577/jbptuni_kompp-gdl-purwitaang-28844-9-unikom_p-i.pdf).
- [4] C. I. R. Marsiti, N. M. Suriani, and N. W. Sukerti, "Strategi Pengembangan Makanan Tradisional Berbasis Teknologi Informasi

Sebagai Upaya Pelestarian Seni Kuliner Bali,” in *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 2017, pp. 517–521.

- [5] I. Kanedi, Yupianti, and F. H. Utami, “Media Sarana Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis Website Menggunakan Script PHP,” *J. Media Infotama*, vol. 9, no. 2, pp. 206–225, 2013.
- [6] I. Binanto, *Multimedia Dasar – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- [7] M. Suyanto, *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004.