

ABSTRAK

Deasy Tjiptadi
Tugas Akhir
Rancang Bangun Aplikasi *Game* “Quenic”

Kue tradisional merupakan bagian dari tradisi kuliner yang dapat menjadi salah satu media promosi dan daya tarik bagi para wisatawan. Namun saat ini, di Indonesia keberadaan kue tradisional semakin sulit untuk ditemukan. Hal ini disebabkan semakin minimnya minat masyarakat terhadap kue tradisional dan semakin banyaknya ragam kuliner mancanegara yang masuk ke Indonesia sehingga menyebabkan semakin sedikit juga yang mengenali kue tradisional terutama pada kalangan generasi muda. Disisi lain, setiap orang memiliki kebutuhan akan kesenangan dan hiburan untuk dipenuhi. Aplikasi *game* merupakan salah satu media hiburan yang dimainkan oleh setiap kalangan. Pada era modern ini, seluruh perkembangan aplikasi mengarah pada aplikasi *smartphone* khususnya berbasis Android. Hal ini terjadi dikarenakan semakin banyaknya pengguna *smartphone* di Indonesia yang meliputi seluruh kalangan. Dengan mengamati keadaan tersebut, *game* dirasa dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan kue tradisional kepada generasi muda dengan metode pendekatan yang menyenangkan. Hal ini tentunya dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk pelestarian kue tradisional Indonesia khususnya bagi generasi muda.

Kata Kunci: *Game*, Android, Kue Tradisional.

ABSTRACT

Deasy Tjiptadi
Thesis
Design of *Game* Application “Quenic”

Traditional cakes are part of the culinary tradition which can be one of the media promotion and attraction for the tourists. But this day, in Indonesia existence of traditional cake is getting harder to find. It is due to the lack of public interest in traditional cakes and increasing number of foreign culinary variety to Indonesia, thus is causing fewer people who know traditional cakes especially younger generation. On the other hand, everyone has fun and entertainment needs to be met. Applications game is one of the entertainment media played by each circle. In the modern era, the entire application development leads to a particular application based on Android smartphone. This happens because of the increasing number of smartphone users in Indonesia that covers all circles. By observing these circumstances, the game considered can be utilized as a media introduction to the younger generation of traditional cake with a fun approach. This of course can be used as one of means for the preservation of traditional Indonesian cake especially for the younger generation.

Keywords: Game, Android, Traditional Cakes.