SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) *GROOMING* KARYAWAN PADA SFA STEAK & RESTO

Disusun oleh:

Nama : Muhammad Rafi Salman
NIM : 2213010363

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) *GROOMING* KARYAWAN PADA SFA STEAK & RESTO

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Rafi Salman
NIM : 2213010363

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) *GROOMING* KARYAWAN PADA SFA STEAK & RESTO

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Rafi Salman

2213010363

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 1 Oktober 2026

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 1 Oktober 2026

Ketua

Muhammad Setiawan, M.Kom.

NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) *GROOMING* KARYAWAN PADA SFA STEAK & RESTO

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Rafi Salman

2213010363

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 1 Oktober 2026

Pembimbing Utama

Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102.

Anggota Tim Penguji

Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom
NIDN. 0624108503

Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205.

Pembimbing Pendamping

Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603.

Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 1 Oktober 2026
Ketua

Muhammad Setiyawan, M.Kom.
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUHAMMAD RAFI SALMAN
NIM : 2213010363

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) GROOMING KARYAWAN PADA SFA STEAK & RESTO

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Hadis Turmudi, M.H

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim 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 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
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

Sukoharjo, 1 Oktober 2026
Yang Menyatakan,



Muhammad Rafi Salman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas limpahan rahmat, karunia, kesehatan, serta kemudahan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Dadang Harjanto & Amri Barokah yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, motivasi, serta segala bentuk pengorbanan yang tidak ternilai selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, kritik, dan saran yang sangat berarti dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pembelajaran selama penulis menempuh pendidikan.
5. Pihak SFA Steak & Resto, yang telah memberikan izin, informasi, serta dukungan kepada penulis sehingga penelitian dan proses penyusunan skripsi ini dapat terlaksana.
6. Teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Diri sendiri, atas segala usaha, kesabaran, kerja keras, dan perjuangan dalam menghadapi setiap proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

HALAMAN MOTTO

‘‘ Karna sesungguhnya bersama kesulitan, ada kemudahan ’’

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

‘‘ Dunia boleh saja menahanku atau perlahan bongkar mimpiku, dunia boleh saja melawanku, ku punya doa ibu ’’

(Tapi – Perunggu)

‘‘ Melamban bukanlah hal yang tabu, kadang itu yang kau butuh bersandar hibahkan bebanmu. Tak perlu kau berhenti kurasi, ini hanya sementara bukan ujung dari rencana ’’

(33x – Perunggu)

‘‘ Pelan pasti ku kabulkan segala catatan harapmu tentang masa depan, tentang masa terang, kebul jalan kuterjang ’’

(Gemilang – Perunggu)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **"Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi Standar Operasional Prosedur (SOP) *Grooming* Karyawan pada SFA Steak & Resto"** dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta. Dengan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom., selaku Ketua STMIK AMIKOM
2. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Bapak Dr. Hadis Turmudi, M.H., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, selama proses penelitian
3. Pihak SFA Steak & Resto, yang telah memberikan izin, informasi, serta bantuan yang diperlukan selama proses penelitian
4. Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi, dukungan dan mendoakan yang terbaik untuk penulis
5. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan dukungan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terimakasih atas perhatian dan waktu yang telah diberikan

Sukoharjo, 1 Oktober 2026

Muhammad Rafi Salman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN PERSETUJUAN iv

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

HALAMAN MOTTO vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAr xiii

DAFTAR RUMUS xiv

INTISARI xv

ABSTRACT xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Rumusan Masalah 11

1.3. Batasan Masalah 11

1.4. Tujuan Penelitian 12

1.5. Manfaat Penelitian 13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 14

2.1. Tinjauan Pustaka 14

2.2. Keaslian Penelitian 21

2.3. Landasan Teori 27
2.3.1. Standar Operasional Prosedur (SOP) 27
2.5 Pemahaman Karyawan 28
2.6 Pemahaman Karyawan 29
2.7 Media Edukasi 30
2.8 Teori Multimedia Learning 31
2.9 Animasi 2D 31
2.10 Model Pengembangan ADDIE 32
2.11 Analisis SWOT 34
2.12 Skala Likert 36
2.13 Uji Kelayakan Media 37
2.14 N-Gain Score 39
BAB III METODE PENELITIAN 41
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian 41
3.2. Lokasi Penelitian 42
3.3. Informan Penelitian 44
3.4. Teknik Pengumpulan Data 46
3.5. Teknik Analisis Data 48
3.6. Alur Penelitian 53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 55
4.1. Pengumpulan Data 55
4.1.1 Observasi 55
4.1.2 Wawancara 58

4.1.3 Studi Pustaka 61
4.1.4 Kuesioner 62
4.1.5 Indikator SOP *Grooming* 63
4.2. Tahap Analisis (*Analysis)* 64
4.2.1 Analisis Materi 64
4.2.2 Analisis SWOT 65
4.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 69
4.2.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 70
4.3. Tahap Desain (*Design)* 72
4.4. Tahap Pengembangan (*Development)* 76
4.4.1 Asset Adegan Animasi 77
4.4.2 Tampilan Hasil 81
4.4.3 Tahap ValidasiVideo Animasi 89
4.5. Tahap Penerapan (*Implementation)* 97
4.6. Tahap Evaluasi (*Evaluation)* 101
BAB V PENUTUP 104
5.1. Kesimpulan 104
5.2. Saran 105
DAFTAR PUSTAKA 106
LAMPIRAN 109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks literatur review dan posisi penelitian 21

Tabel 2. 1 Tabel Lanjutan 22

Tabel 2. 1 Tabel Lanjutan 23

Tabel 2. 1 Tabel Lanjutan 24

Tabel 2. 1 Tabel Lanjutan 25

Tabel 2. 1 Tabel Lanjutan 26

Tabel 2. 1 Analisis Uji KelayakanTabel 39

Tabel 3. 1 Analisis Uji Kelayakan 50

Tabel 3. 2 Hasil Persentase 51

Tabel 3. 3 Interpretasi Nilai N-Gain 52

Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner Tingkat Pemahaman SOP *Grooming* 62

Tabel 4. 2 Indikator SOP 63

Tabel 4. 3 Spesifikasi 71

Tabel 4. 4 *Storyboard* 73

Tabel 4. 5 Jenis Audio 79

Tabel 4. 6 Tabel Kriteria 90

Tabel 4. 7 Daftar validator video animasi 90

Tabel 4. 8 Pertanyaan ahli media 91

Tabel 4. 9 Pertanyaan ahli materi frontline 94

Tabel 4. 10 Pertanyaan ahli materi kitchen 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Alur ADDIE 33

Gambar 3. 1 *Flowchart* Alur Penelitian 1 54

Gambar 4. 1 Tampilan Karakter 77

Gambar 4. 2 Tampilan Background 78

Gambar 4. 3 Tampilan Audio 79

Gambar 4. 4 Tampilan *Scene* 1 81

Gambar 4. 5 Tampilan *Scene* 2 82

Gambar 4. 6 Tampilan *Scene* 3 83

Gambar 4. 7 Tampilan *Scene* 4 84

Gambar 4. 8 Tampilan *Scene* 5 85

Gambar 4. 9 Tampilan *Scene* 6 86

Gambar 4. 10 Tampilan *Scene* 7 87

Gambar 4. 11 Tampilan *Scene* 8 88

Gambar 4. 12 Penerapan video animasi di SFA Steak & Resto 98

Gambar 4. 13 Diagram Hasil Kuesioner Pasca Video Animasi 100

Gambar 4. 14 Publikasi Pada Youtube 100

DAFTAR RUMUS

Rumus 2. 1 Rumus *Skala Likert* 40

Rumus 3. 1 Rumus N-Gain: 52

Rumus 4. 1 Jumlah Skor 92

Rumus 4. 2 Jumlah Skor 94

Rumus 4. 3 Jumlah Skor 96

INTISARI

Penelitian ini berjudul "Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi Standar Operasional Prosedur (SOP) *Grooming* Karyawan pada SFA Steak & Resto". Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media edukasi berbasis animasi 2D yang dapat membantu karyawan SFA Steak & Resto memahami SOP *grooming* pada bagian frontline dan kitchen. Materi yang disampaikan dibatasi pada standar penampilan, kerapian, kebersihan diri, dan penggunaan atribut kerja sesuai ketentuan perusahaan. Pengembangan media menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengujian media dilakukan melalui validasi ahli dan *User Acceptance Test* (UAT), sedangkan peningkatan pemahaman karyawan diukur melalui pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil penelitian berupa media edukasi animasi 2D yang menyajikan SOP *grooming* karyawan secara visual, terstruktur, dan komunikatif. Media dirancang dengan memadukan unsur visual, teks, audio, narasi, dan gerakan sehingga informasi mengenai standar *grooming* dapat disampaikan secara lebih konkret kepada karyawan. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan UAT, diperoleh tingkat kelayakan dan penerimaan media sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan. Pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman karyawan setelah menggunakan media, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, animasi 2D yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media edukasi pendukung dalam penyampaian SOP *grooming* karyawan pada SFA Steak & Resto. Media ini diharapkan dapat membantu menyampaikan standar *grooming* dengan cara yang lebih menarik, terstruktur, dan mudah dipahami, serta dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk orientasi karyawan baru maupun penyegaran pemahaman bagi karyawan lama

Kata kunci: Animasi 2D, media edukasi, SOP *grooming*, ADDIE, N-Gain