

	<h1 style="color: red;">Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)</h1>	
	<p>Vol. 15 No. 2 (2024)</p>	<p>ISSN Media Cetak : 2089 - 4384</p>

## ANIMASI REKOMENDASI TANDA DAFTAR GUDANG PADA DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN KABUPATEN OKU

**Regi Setiawan<sup>1</sup>, Salamudin<sup>2</sup>, Dian Meilantika<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

<sup>12,3</sup>Jl. Jend A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

E-mail : gglemon03@gmail.com<sup>1</sup>, Salamudin@unmaha.ac.id<sup>2</sup>,  
dianmeisalam@gmail.com<sup>3</sup>.

**ABSTRAK-** *The Ogan Komering Ulu Regency Industry and Trade Service is an element of government affairs in the field of industry and trade. One of the services available at the OKU Regency Industry and Trade Service is making warehouse registration certificates at the OKU Regency industry and trade service. In this case, there are still many people who do not understand the procedures for making recommendations. The main problems that often occur.*

*at the Department of Industry and Trade when people want to register for warehouse registration, such as inefficient or inaccurate stock management, difficulties in managing the delivery and receipt of goods, as well as limitations in the system used for warehouse management.*

*Based on this, an animated film was made about the procedures for making animated warehouse registration signs at the OKU Regency Industry and Trade Service. The hope is that this animation can make it easier for the public to understand the procedure for making recommendations.*

**Keywords:** *OKU Regency Trade and Industry Service, Adobe Animate cc 2021 and Capcut*

**Intisari-** Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Ogan Komering Ulu merupakan unsur urusan pemerintahan di bidang perindustrian dan perdagangan. Salah satu pelayanan yang ada di Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten OKU adalah pembuatan tanda daftar Gudang pada dinas perindustrian dan perdagangan Kabupaten OKU. Dalam hal ini, masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang prosedur

Pembuatan rekomendasi tersebut. Permasalahan utama yang sering terjadi.

pada Dinas Perindustrian dan Perdagangan Ketika masyarakat ingin mendaftar tanda daftar Gudang seperti pengelolaan stok yang tidak efisien atau kurang akurat, kesulitan dalam mengelola pengiriman dan penerimaan barang, serta keterbatasan dalam sistem yang digunakan untuk manajemen Gudang.

Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah film animasi tentang prosedur pembuatan Animasi tanda daftar Gudang pada Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten OKU. Harapannya dengan adanya animasi tersebut dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memahami tentang prosedur pembuatan rekomendasi tersebut.

**Kata Kunci :** Dinas perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten OKU, Adobe Animate cc 2021 dan Capcut.

**PENDAHULUAN**

**1. Latar Belakang Masalah**

pada bidang komputer, teknologi informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting. Ada berbagai macam media untuk menyampaikan informasi. Salah satu media yang efektif yaitu melalui animasi.

Istilah animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu anima, yang artinya jiwa, hidup. Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup terhadap sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup.

Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Ogan Komering Ulu merupakan unsur urusan pemerintahan di bidang perindustrian dan perdagangan. Salah satu pelayanan yang ada di Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten OKU adalah pembuatan tanda daftar Gudang pada dinas perindustrian dan perdagangan Kabupaten OKU. Dalam hal ini, masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang prosedur pembuatan rekomendasi tersebut. Permasalahan utama yang sering terjadi pada Dinas Perindustrian dan Perdagangan Ketika masyarakat ingin mendaftar tanda daftar Gudang seperti pengelolaan stok yang tidak efisien atau kurang akurat, kesulitan dalam mengelola pengiriman dan penerimaan barang, serta keterbatasan dalam sistem yang di gunakan untuk manajemen Gudang.

**2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, Maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara pembuatan animasi tentang prosedur pembuatan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten OKU menggunakan Adobe animate?
- 2) Bagaimana cara mempromosikan animasi prosedur pembuatan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten OKU agar dapat disebarluaskan kepada masyarakat?

**3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

- 1) Pembuatan animasi menggunakan Adobe Animate cc sebagai informasi melalui animasi.
- 2) Animasi ini berisi tentang prosedur pembuatan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang
- 3) Animasi ini akan disebarluaskan melalui media sosial yang ada facebook, Instagram, dan youtube.

Dengan semakin berkembangnya ilmu teknologi saat ini juga diikutip perkembangan

**4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan media informasi berupa animasi Prosedur Pembuatan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten OKU.
- 2) Memberikan kemudahan bagi Masyarakat Dalam Memahami Tentang Prosedur Pembuatan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang.

**5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja
  - 1) Untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam implementasi materi yang telah diajarkan dalam proses perkuliahan.
  - 2) Mengetahi kesiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja dan Sebagai media promosi UNMAHA kepada masyarakat luas melalui produk yang dihasilkan.
- b. Bagi Mahasiswa
  - 1) Memahami tentang Rekomendasi Tanda Daftar Gudang
  - 2) Bertambahnya wawasan dalam berkomunikasi dan pengumpulan data di Dinas Perdagangan Dan Perindustrian KAB OKU
- c. Bagi Dinas Perikanan Kabupaten OKU
  - 1) Memiliki tools atau alat promosi dalam bentuk iklan layanan masyarakat.
  - 2) Menyampaikan informasi tentang Rekomendasi Tanda Daftar Gudang kepada masyarakat.

**KAJIAN TEORI**

**1. Animasi**

Animasi adalah serangkaian gambar yang disusun satu jika urutan gambar ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka urutan gambar ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka urutan gambar tampak bergerak Hidayatullah (dalam Suprianto, 2022). Menurut Munir (dalam Suprianto, 2022) “Animasi berasal dari Bahasa Inggris, animation dari kata to anime, artinya memulai.

Menurut (Putri, 2021) Berikut ini adalah pembahsan mengenai jenis-jenis animasi:

1. Animasi 2D
 

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk 2 dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkan dengan Gerakan.
2. Infografis
 

Animasi Infografis adalah cara memvisualisasikan informasi menggunakan

kombinasi pencitraan, ilustrasi, bagan, grafik, teks dan elemen lain yang dianimasikan untuk menambah Gerakan.

3. *Stop Motion*

Animasi *Stop Motion* dibuat dengan cara mengambil foto satu objek, lalu gerakkan sedikit objek tersebut dan ambil foto lainnya.

4. *Motion Graphics*

*Motion Graphics* adalah percabangan dari seni Desain Grapchis yang merupakan penggabungan dari ilustrsi, Tipografi, Fotografi dan Vidiografi dengan menggunakan Teknik animasi.

5. *Isometric*

Animasi *Isometric* dikenal dengan bentuk geometris dan mudah dibaca, Seperti gaya animasi infografis adalah alat yang hebat untuk menjelaskan ide-ide kompleks.

6. Animasi 3D

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atay model 3D dalam sebuah software untuk mengolah dan membuat animasi Mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi Gerakan.

2. **Rekomendasi Tanda Daftar Gudang**

a. Pengertian Tanda Daftar Gudang

Pengertian tanda daftar Gudang adalah perizinan yang diberikan kepada suatu ruangan yang digunakan untuk penyimpanan (Gudang) atau dengan singkatan TDG (Tanda Daftar Gudang) Dasar Hukum peraturan Menti Perdagangan Republik Indonesia Nomor 90/M- DAG/PER/12/2014 tentang penataan dan pembinaan Gudang.

b. Syarat pembentukan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang

- 1) DATAPEMOHON(KTP/AKTA)
- 2) DATAGUDANG (Foto Tampak depan belakang samping)
- 3) NIB(NIB dengan kode Pergudangan dan penyimpanan)
- 4) PBG(Persetujuan Bangunan Gedung) dengan kualitas Gudang
- 5) PKKPR/KKKPR Persetujuan Ruang Gudang
- 6) Dokumen Teknis yang disetujui oleh Dinas

c. Adapun Angka Waktu Tanda Daftar Gudang

- 1) Jangka Kepengurusan Tanda Daftar Gudang (10 hari kerja)
- 2) Keberlakuan Tanda Daftar Gudang (Berlaku 5 Tahun dan dapat diperpanjang 3 Bulan Sebelum Jangka Waktu Habis)
- 3) Perubahan Dilakukan Apa Bila Ganti Pemilik Atau Ganti Alamat

d. Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Ogan Komering Ulu

Dinas Perdagangan dan Perindustrian merupakan unsur urusan pemerintahan di bidang perdagangan dan perindustrian, yang dipimpin oleh Kepala Dinas, yang berada dibawah bertanggungjawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah Kabupaten. Dinas Perdagangan dan Perindustrian mempunyai tugas melaksanakan urusan Pemerintahan dan tugas pembantuan di bidang perdagangan dan perindustrian, serta perlindungan konsumen.

Dinas Perdagangan dan Perindustrian menyelenggarakan fungsi:

- 1) Perumusan kebijakan teknis dibidang perdagangan dan perindustrian serta perlindungan konsumen;
- 2) Pelaksanaan urusan pemerintahan dan pelayanan umum dibidang perdagangan dan perindustrian serta perlindungan konsumen
- 3) Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan dibidang perdagangan dan perindustrian serta perlindungan konsumen;
- 4) Pelaksanaan administrasi di Dinas Perdagangan dan Perindustrian serta perlindungan konsumen;
- 5) Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan tugas dan fungsi di Dinas Perdagangan dan Perindustrian.

- 1) Kepala Dinas
- 2) Sekretaris
- 3) Bidang Pengembangan Perdagangan
- 4) Bidang Perindustrian
- 5) Bidang Kemetrologian
- 6) Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD);
- 7) Kelompok Jabatan Fungsional

3. **Adobe Animate 2019**

Adobe Animate cc 2019 merupakan software yang digunakan untuk membuat

beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif dan video game. Adapun juga fitur-fitur Adobe Animate antara lain animasi berbasis motion, mengelolah audio dan video, dan action script 3.0, serta menghasilkan output dalam berbagai format. Labrecque (dalam Lutfiana, 2020).

**4. TTS Maker**

TTSMaker adalah alat text-to-speech gratis yang menyediakan layanan sintesis ucapan dan mendukung berbagai bahasa, termasuk Inggris, Prancis, Jerman, Spanyol, Arab, Cina, Jepang, Korea, Vietnam, dll., Serta berbagai gaya suara. Anda dapat menggunakannya untuk membaca teks dan e-book dengan keras, atau mengunduh file audio untuk penggunaan komersial (sepenuhnya gratis). Sebagai alat TTS gratis yang luar biasa, TTSMaker dapat dengan mudah mengonversi teks menjadi ucapan online.

**METODOLOGI PENELITIAN**

**1. Subjek Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini penulis mengambil Subjek pembuatan Animasi Prosedur Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten OKU.

**2. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2024 sampai dengan bulan Juli 2024 bertempat di Kantor Dinas Perdagangan Dan Perindustrian KAB OKU

**3. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian ini yaitu :

a. Metode wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dari seorang narasumber yang diberikan pertanyaan untuk mendapat informasi dan memperoleh data yang akurat dan jelas Secara yang langsung dari narasumber bapak octa lilyandi,S.t dan bapak Iskandar z,S.p

b. Metode Referensi

Metode referensi dalam metode ini pengumpulan data oleh penulis dilakukan secara tidak langsung dari sumber-sumber yang diperoleh dari buku-buku, referensi dan

situs internet yang berhubungan dengan penelitian yang diambil.

**4. Alat Penelitian**

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

a. *Hardware*

- 1) HP elitebook, Ram 8GB).
- 2) Flasdisk ezashy turbo 16GB.
- 3) Mouse

b. *Software*

- 1) Adobe Animate cc 2019,Sistem Operasi Microsoft Windows 10 pro
- 2) Microsoft word 2019
- 3) capcut

**5. Perancangan Pembuatan Animasi**

a. Ide Cerita

Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul pembuatan Animasi Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada dinas Perdagangan Dan Perindustrian Ogan Komering Ulu.

b. Sinopsis

**Animasi Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten OKU**

Animasi pembuatanan didaftar Gudang pada dinas prindustrial dan perdangan kabupaten OKUAnimasi ini bertujuan memberikan pandangan yang jelas dan lebih menarik dengan menggunakan teknologi animasi. Pemirsa akan diajak melalui setiap Langkah Langkah dan prosedur yang akan di jelas kan. Animasi prosedur pembuatan tanda daftar gudang pada Dinas Perindustrian Kabupaten OKUdapat dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut: Identifikasi persyaratan pengajuan, pengumpulan dokumen yang diperlukan, pengisian formulir permohonan secara lengkap,dan penyerahan dokumen ke Dinas Perindustrian. Selanjutnya, dilakukan verifikasi dokumen oleh petugas, pemeriksaan lokasigudang, danpenilaian kelayakan. Setelah itu, penerbitan tanda daftar Gudang dan pengumuman ke pada pemohon.animasi ini

**6. Desain karakter**

Adapun tokoh dalam Animasi Rekomendasi Tanda daftar Gudang Pada Dinas Perdagangan Dan Perindustrian KAB OKU bapak Octa Lilyandi,S.t



Gambar 1. Tokoh Bapak

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil**

Dari hasil penelitian tugas akhir yang dilakukan penulis menghasilkan karya “ Animasi Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Oku”. Harapannya dengan adanya animasi ini dapat Menambah Pengetahuan Dan Wawasan Masyarakat Dalam Mengetahui Rekomendasi Tanda Daftar Gudang, agar dapat disebarluaskan ke masyarakat. Dalam video animasi ini terdiri dari beberapa tampilan informasi penjelasan langkah- Langkah Pembuatan nya

a. Tampilan 1

Pada saat “Animasi Rekomendasi Tanda Daftar Gudang ” ini dijalankan, maka yang pertama kali ditampilkan yaitu bagian pembukaan berikut ini :



Gambar 2. Tampilan logo Dinas dan Logo Kampus

b. Tampilan 2

Setelah tampilan judul ditampilkan, maka tampilan berikutnya adalah tampilan, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3. Tampilan mempersembahkan

c. Tampilan 3

Setelah tampilan mempersembahkan kan ditampilkan, maka tampilan berikutnya adalah tampilan Dinas Perikanan Kabupaten Oku, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4. Tampilan Dinas Perdagangan dan perindustrian

d. Tampilan 4

Bagian ini menampilkan pengenalan karakter utama



Gambar 5. Tampilan sarat sarat tgd

e. Tampilan 5

Bagian ini menampilkan Penjelasan Tantang sarat sarat tgd



Gambar 6. Tampilan Penjelasan angka waktu tanda daftar gudang

f. Tampilan 6

Bagian ini Menjelas kan angka waktu tgd



Gambar 7. Tampilan Pergudangan

- g. Tampilan 7  
Bagian ini menjelaskan tentang pergudangan



Gambar 8. Tampilan sop gudang

- h. Tampilan 8  
Bagian ini menampilkan setandar ke amanan gudang



Gambar 9. Tampilan penjelasan oss rba

- i. Tampilan 9  
Bagian ini menampilkan Langkah-langkah Penjelasan oss rba



**PENATAAN DAN PEMBINAAN GUDANG**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**  
**MENTRI PERDAGANGAN REPUBLIK INDONESIA**

Gambar 10 . Tampilan Langkah-Langkah Pembentukan

- j. Tampilan 10  
Bagian ini menampilkan Akhiran

**2. Pembahasan**

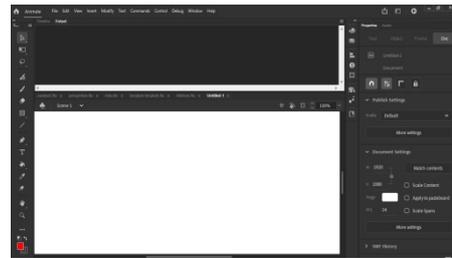
Dalam pembuatan animasi, hal pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan tema cerita dan alur cerita. Dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan aplikasi Adobe Animate 2021

- a. Pembuatan Gambar  
Langkah-langkah untuk pembuatan gambar Adobe Animate 2021 adalah sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang dilakukan adalah

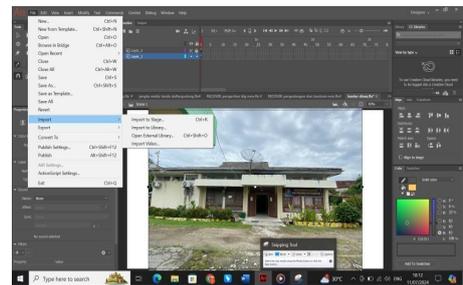
menjalankan aplikasi Adobe Animate 2021, dengan cara pilih double klik icon pada desktop.

- 2) Setelah tampilan Adobe Animate 2021 muncul, pilih new kemudian atur stage atau lembar kerja dengan ketentuan dimensions = 1280px (width) x 720 px (height) dan frame rate = 24 fps pada document *properties*. Adapun tampilan dokumen *properties* Adobe Animate 2021 adalah sebagai berikut :



Gambar 12. Tampilan properties Adobe Animate

- 3) Langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar menggunakan alat Line Tool di Adobe Animate 2021 sebelumnya masukan gambar yang akan di buat animasi, klik file lalu arahkan kursor ke import setelah itu pilih import to stage seperti gambar berikut ini :



Gambar 13. Tampilan Import

- 4) Selanjutnya setelah gambar masuk ke dalam stage lalu klik layer 2 untuk menggambar di atas layer 1 dengan cara mengikuti garisnya, seperti gambar berikut ini :



Gambar 14. Tampilan Stage

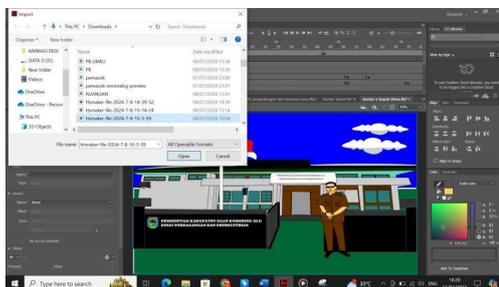
- 5) Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu

maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam cerita film yang diinginkan. Adapun teknik animasi *frame by frame* dan *classic tween*, tetapi Sebagian teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah teknik animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar berbeda dari gambar yang sebelumnya di *frame* yang berbeda juga agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.



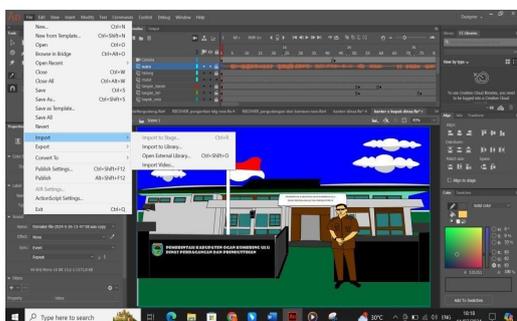
Gambar 15. Tampilan *frame by frame*

- 6) Adapun langkah-langkah memasukan suara kedalam Adobe Animate
  - a. Awali dengan mengklik *file > import > import to stage*



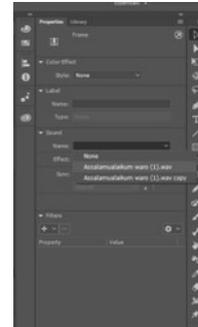
Gambar 16. Tampilan memasukan Suara

- b. Pilih suara yang akan di import seperti gambar berikut ini:



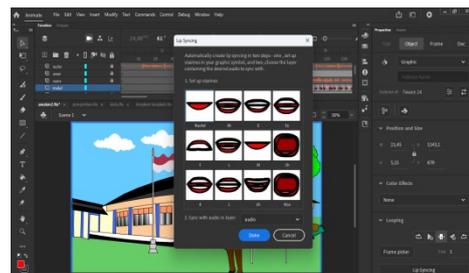
Gambar 17. Tampilan Imfort untuk Memasukkan suara

- c. Lalu klik open dan tunggu hingga proses selesai.
    - d. Kemudian setelah di import, pada properties klik tanda panah di bagian name, lalu pilih suara yang di inginkan. Seperti gambar di bawah ini



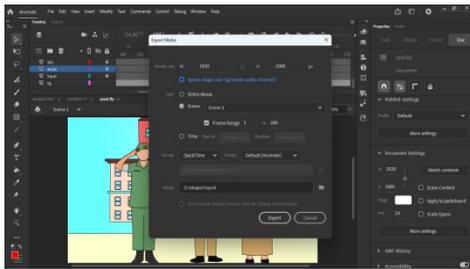
Gambar 18. Tampilan Suara yang telah di Imfort

- e. Sesuaikan gerakan mulut dengan suara yang telah di import atau bisa juga di sesuaikan dengan menggunakan fitur lip syncing yang ada di Adobe Animate.



Gambar 19. Tampilkan lip Syncing

- f. Sehingga animasi gerak sempurna dan mencapai frame tertentu, maka hasil animasi tersebut dapat dilihat dengan cara menekan *ctrl+enter* pada keyboard untuk melihat keseluruhan animasi yang dibuat atau mengklik pada posisi frame yang diinginkan lalu tekan enter untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai klik file pilih save untuk menyimpan animasi tersebut.
      - g. Langkah selanjutnya adalah *export video/media*, proses ini merupakan bagian yang paling penting untuk pembuatan animasi kartun dari hasil Adobe Animate, format file dari proses *export video/media* adalah *h264*. Adapun Langkah-langkah proses *export movie/video* yaitu file, export, export video/media, simpan dokumen dengan ekstensi *h264*, lalu atur dimensi menjadi *1280 x 720* pixel, seperti gambar berikut ini :



Gambar 20. Tampilan Eksport Movie

- b. Untuk melakukan pengisian suara, penulis menggunakan suara Alkemudian disesuaikan dengan alur cerita dalam animasi yang sudah dibuat di Adobe Animate 2021. Suara AI tersebut langsung di import ke dalam Adobe Animate 2021.

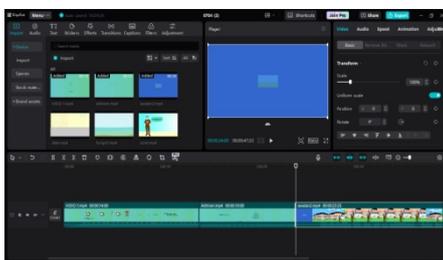
Adapun langkah-langkah membuat suara AI di situs Narakeet adalah sebagai berikut :

- 1) Ketik synopsis yang akan di ubah menjadi suara kemudian format file nya di setting menjadi WAV.
- 2) Setelah itu import file suara tersebut ke dalam program animasi di Adobe Animate 2021.
- 3) Kemudian sinkronkan suara dan gerakan mulutnya menggunakan fitur lip syncing.

- c. Proses Editing Video Menggunakan Capcut

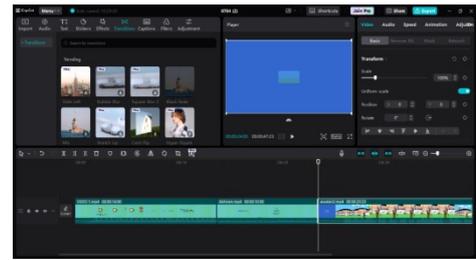
Setelah semua file telah menjadi MP4 dari hasil export movie, maka file animasi tersebut dapat di edit dan digabungkan pada aplikasi Capcut di laptop. Adapun proses editing dan penggabungan adalah sebagai berikut :

- 1) Jalankan aplikasi Capcut dengan cara klik icon, pilih proyek baru dan gabungkan semua video yang sudah di ekspor dari Adobe Animate 2021.



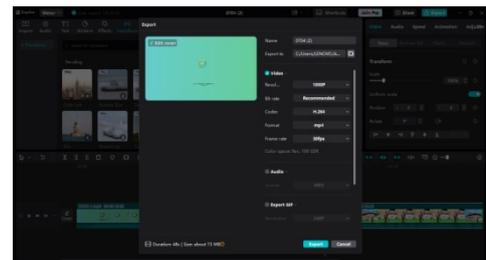
Gambar 21. Tampilan Menggabungkan Semua Vidio

- 2) Untuk memperhalus perpindahan video yang digabungkan gunakan efek transisi.



Gambar 22. Tampilan Editing Vidio

- 3) Setelah selesai melakukan pengeditan video animasi, kemudian di ekspor



Gambar 23. Tampilan Hasil Eksport di Capcut

- 4) Pilih folder yang di inginkan untuk menyimpan hasil film yang telah di export, seperti pada gambar di bawah ini.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Iklan layanan yang dihasilkan dalam penelitian ini dalam bentuk animasi dengan durasi 3 menit 36 detik.
2. Pada iklan layanan masyarakat ini, materi yang disampaikan tentang pembentukan kelompok mulai dari syarat pembentukan dan langkah-langkah pembentukannya .
3. Dalam tugas akhir ini, penggunaan Adobe Animate memberikan kemampuan untuk membuat animasi yang menarik dan interaktif. Hal ini memungkinkan penyampaian pesan yang efektif kepada khalayak.
4. Animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman proses Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada Dinas Perdagangan Dan Perindustrian KAB OKU
5. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam menciptakan media pengembangan, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam menciptakan media pengembangan.
6. Tujuan penelitian ini antara lain meningkatkan informasi tentang Pembentukan Rekomendasi Tanda Daftar Gudang Pada dinas perdagangan dan perindustrian kab oku

**SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran pengembangan diantaranya:

1. Mengikuti perkembangan jaman dan Melakukan uji coba lebih lanjut untuk mengukur efektifitas animasi agar pengembangan animasi yang kita buat tidak ketinggalan. Sehingga memastikan aplikasi yang kita pakai sama dengan kualitasnya.
2. Mengembangkan versi animasi yang lebih efektif dengan fitur-fitur yang baru, contoh seperti pengisian suara memakai AI Naraket dan Tts Maker
3. Menggunakan perangkat lunak yang lebih baru akan memberikan akses ke fitur-fitur terbaru dan meningkatkan kualitas animasi.
4. Proses pembuatan animasi selanjutnya diharapkan lebih diperhalus pada gerakan dan setiap karakter memiliki sifat
5. Dalam iklan layanan masyarakat berbasis animasi ini diperlukan komputer dan perangkat keras dengan spesifikasi yang tinggi dan di atas rata-rata untuk kelancaran dalam proses pembuatannya

**DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, A. R., Kadarsih, & Suryanto. (2023, Juni). *Membuat Film Animasi Edukasi Mencintai Makhluk Hidup*. Jurnal Teknik Informatika Mahakarya , 1.
- Labrecque, & d. L. (2020). Lutfiana Dwi Kirani. Retrieved Juli 12, 2024, from unnes: lib.unnes.ac.id
- Widyahabsari, D. (2023, Agustus 5). *Media Video Animasi Materi Bangun Ruang*. Revolusi Pendidikan diera VUCA , 3.