

**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TABLE MANNER  
UNTUK TINGKAT SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
BIDANG KEAHLIAN JASA BOGA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Adhi Wardani**

**11.22.1354**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TABLE MANNER  
UNTUK TINGKAT SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
BIDANG KEAHLIAN JASA BOGA**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan  
Sistem Informasi



disusun oleh

**Adhi Wardani**

**11.22.1354**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Table Manner  
Untuk Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan  
Bidang Keahlian Jasa Boga**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adhi Wardani**

**11.22.1354**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Januari 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Harif Al Fatta, M, Kom**

**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Table Manner  
Untuk Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan  
Bidang Keahlian Jasa Boga**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh  
**Adhi Wardani**  
11.22.1354

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2013

#### Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

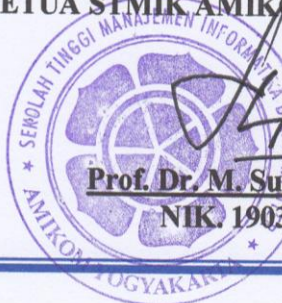
**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
NIK. 190302029

**Krisnawati, S.Si., MT**  
NIK. 190302038

**Hanif Al Fatta, M. Kom.**  
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Februari 2013



Adhi Wardani

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- “*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan*”
- “*Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu*”
- “*Ilmu lebih baik dari pada harta, karena ilmu akan menjaga kamu dan semakin berkembang bila dimanfaatkan. Sedangkan harta kamulah yang menjaganya dan habis bila dinafkahkan*”

*Puji syukur Alhamdulillah aku ucapkan kehadirat-Mu ya Allah SWT atas segala rahmat yang telah Engkau berikan kepadaku hingga saat ini dan perlindungan-Mu slama ini yang selalu menyertaiku.*

*Skripsi ini aku persembahkan untuk Bapak & Ibu tercinta terimakasih atas segala dukungan dan doanya. Untuk NenkQ kamu adalah pelangi putihku. Untuk teman-teman Transfer SI S1 (Badroen, Payro, Gundul, Ndole, Zidni, Jaja, Darsih, Mbembem, Pitik, Pendoz, Didik, Putri, Pita, & semua temen yang nggak disebut satu per-satu, sukses buat kalian semua), D3miF\*\*\*er (GC tercintah, Tutud & Tebo semangat!!, & semua temen yang nggak disebut satu per-satu, sukses buat kalian semua), Kontrakan biru (To, Upik, Ngadenho, Teguh, Vian, & Iyox), dan semua teman-teman yang udah aku kenal. Untuk Pak Hanif terimakasih atas bimbingannya, senang bisa dibimbing Bapak.*

*Ardhan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat-Nya Skripsi “Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Table Manner Untuk Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Jasa Boga” dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk. Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Keluarga besar di rumah atas doa dan dukungannya.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 14 Februari 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistem Penelitian.....	6
BAB II.....	8

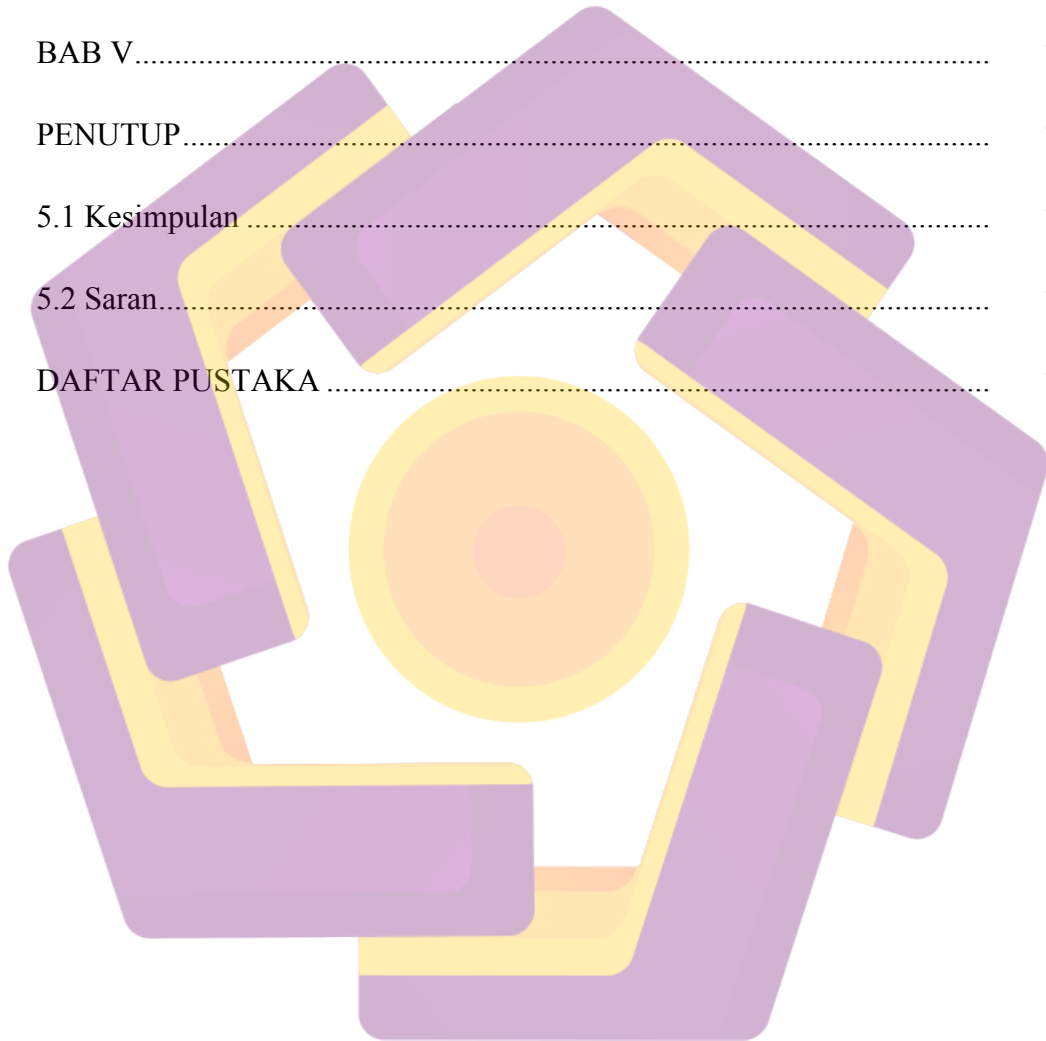


LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Definisi Multimedia .....	8
2.2 Obyek-obyek Multimedia .....	8
2.2.1 Teks .....	8
2.2.2 Grafik .....	9
2.2.3 Audio/Suara .....	10
2.2.4 Video .....	10
2.2.5 Animasi .....	11
2.3 Struktur Sistem Multimedia .....	12
2.3.1 Struktur Linier .....	12
2.3.2 Struktur Hierarkis .....	12
2.3.3 Struktur Nonlinier .....	13
2.3.4 Struktur Komposit .....	13
2.4 Pengembangan Sistem Multimedia .....	14
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	17
2.5.1 Macromedia Director MX .....	17
2.5.2 Swish Max .....	19
2.5.3 Adobe Photoshop CS 4 .....	21
2.5.4 Adobe Audition .....	23
BAB III .....	25
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	25

3.1 Tinjauan Umum .....	25
3.1.1 Pengertian Table Manner .....	25
3.1.2 Sejarah Table Manner .....	26
3.2.3 Sistem Pembelajaran Table Manner .....	28
3.2 Analisis Sistem.....	29
3.3 Identifikasi Masalah .....	29
3.4 Analisis SWOT .....	30
3.4.1 Strength .....	31
3.4.2 Weakness .....	31
3.4.3 Opportunity .....	32
3.4.4 Threat .....	32
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	33
3.5.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional .....	33
3.6 Analisis Studi Kelayakan .....	35
3.6.1 Kelayakan Teknologi .....	35
3.6.2 Kelayakan Hukum.....	36
3.6.3 Kelayakan Operasional .....	36
3.6.4 Kelayakan Strategik .....	36
3.7 Perancangan Sistem .....	37
3.7.1 Merancang Konsep.....	37

3.7.2 Merancang Isi.....	38
3.7.3 Merancang Naskah.....	39
3.7.4 Merancang Grafik .....	48
<b>BAB IV .....</b>	<b>53</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	53
4.1.1 Memproduksi Sistem .....	53
4.1.1.1 Adobe Photoshop.....	53
4.1.1.2 Swish Max.....	55
4.1.1.3 Adobe Audition.....	56
4.1.1.4 Macromedia Director .....	57
4.2 Tampilan Aplikasi.....	62
4.2.1 Tampilan Pembuka.....	62
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	63
4.2.3 Tampilan Table Setting.....	63
4.2.4 Tampilan Table Ware.....	64
4.2.5 Tampilan Silver Ware .....	64
4.2.6 Tampilan Glass Ware.....	65
4.2.7 Tampilan China Ware .....	65
4.2.8 Tampilan Linen .....	66
4.2.9 Tampilan Furniture.....	66

4.2.10 Tampilan Video.....	67
4.3 Menggunakan Sistem.....	67
4.4 Melakukan Penguji Pemakai.....	69
4.5 Memelihara Sistem.....	70
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Tabel 4.1 Questioner Uji Pemakai .....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	12
Gambar 2.2 Struktur Hierarkis .....	12
Gambar 2.3 Struktur Nonlinier .....	13
Gambar 2.4 Struktur Komposit .....	13
Gambar 2.5 Pengembangan Sistem Multimedia .....	14
Gambar 2.6 Macromedia Director .....	17
Gambar 2.7 Swish Max .....	19
Gambar 2.8 Adobe Photoshop CS4 .....	21
Gambar 2.9 Adobe Audition .....	24
Gambar 3.1 Struktur Hierarkis .....	39
Gambar 3.2 Tampilan Pembuka/Intro .....	49
Gambar 3.3 Tampilan Menu .....	50
Gambar 3.4 Table Setting .....	51
Gambar 3.5 Table Ware .....	51
Gambar 3.6 Sub-menu .....	52
Gambar 4.1 Image Size .....	54
Gambar 4.2 Halaman Photoshop .....	54
Gambar 4.3 Halaman Swish Max .....	56
Gambar 4.4 Dialog New Session .....	57

Gambar 4.5 Tombol Record.....	57
Gambar 4.6 Image Option.....	58
Gambar 4.7 Update Movies Option .....	59
Gambar 4.8 Publish Setting .....	61
Gambar 4.9 Pembuka.....	62
Gambar 4.10 Menu Utama.....	63
Gambar 4.11 Table Setting .....	63
Gambar 4.12 Table Ware.....	64
Gambar 4.13 Silver Ware.....	64
Gambar 4.14 Glass Ware.....	65
Gambar 4.15 China Ware.....	65
Gambar 4.16 Linen.....	66
Gambar 4.17 Furniture.....	66
Gambar 4.18 Video.....	67

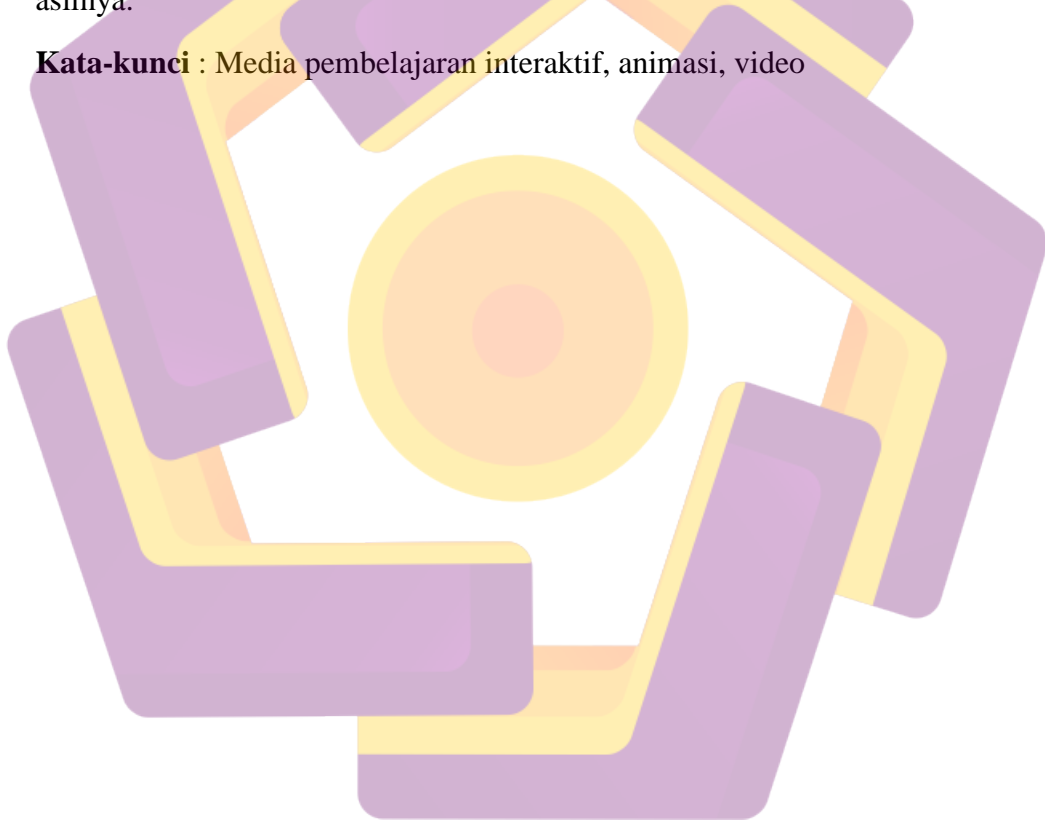
## INTISARI

Sekolah saat ini sangat membutuhkan perkembangan teknologi untuk dapat meningkatkan mutu sekolah tersebut juga mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan, untuk pelajaran Table Manner.

Dalam hal ini diperlukan media pembelajaran interaktif, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dalam media pembelajaran Table Manner ini menggunakan animasi dan video sehingga gambaran tentang materi yang disampaikan lebih terlihat nyata.

Dalam skripsi ini peneliti mencoba untuk membuat semua materi yang ada dengan animasi dan disertai juga dengan video Table Manner agar terlihat seperti aslinya.

**Kata-kunci :** Media pembelajaran interaktif, animasi, video





## **ABSTRACT**

*School is now in dire need of technological development in order to improve the quality of the school is also developing a student's ability to learn. One is a vocational high school, for learning Table Manner.*

*In this case the required media interactive learning, so that students can more easily understand the subject matter presented. In this manner of learning media Table Manner using animation and video that presented an overview of the material more visible.*

*In this paper the researcher tries to make all the material is also accompanied with animation and video Table Manner to make it look like the original.*

**Key Words:** *interactive learning media, animation, video*

