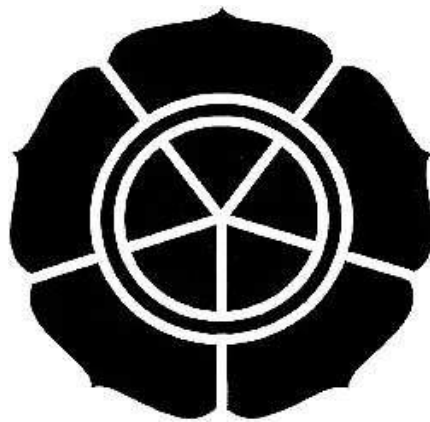


**PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
FOOD & BEVERAGE SERVICE DI SMK AMERTA WONOGIRI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wartini**

**10.22.1248**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

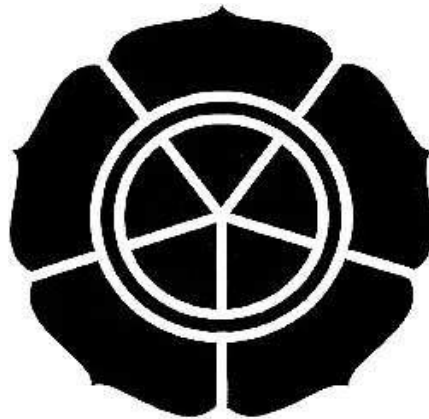
**2012**

XV

**PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
FOOD & BEVERAGE SERVICE DI SMK AMERTA WONOGIRI**

**Skripsi**

Diajukan sebagai persyaratan kelulusan  
Strata 1 jurusan Sistem Informasi  
Pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh

**Wartini**

**10.22.1248**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2012**

XV

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Food & Beverage  
Service di SMK AMERTA Wonogiri**

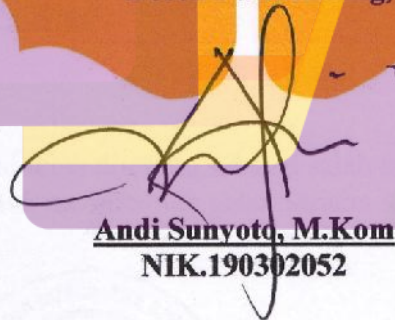
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wartini**

**10.22.1248**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 27 Oktober 2011

**Dosen Pembimbing,**



**Andi Sunyoto, M.Kom**

**NIK.190302052**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Food & Beverage  
Service di SMK AMERTA Wonogiri**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wartini**

**10.22.1248**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Maret 2012

#### Susunan Dewan Penguji

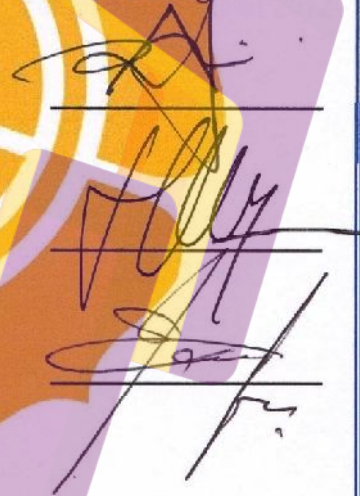
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**


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

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Maret 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 Institusi 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, 8 Maret 2012

Wartini  
10.22.1248



## HALAMAN MOTO

- 🌸 Jangan sia-siakan waktumu meski hanya sebentar saja, karena hidup hanya sekali dan takkan pernah kembali.
- 🌸 Tak ada yang tak mungkin di dunia ini, segala sesuatu bisa kau raih dan miliki, namun hal terpenting adalah melepas semua itu pergi, tapi ketika sesuatu itu kembali, nyatanya memang semua itu adalah benar-benar milikmu.
- 🌸 Yakinkanlah bahwa pilihanmu adalah yang terbaik meski kadang terlihat samar, namun percayalah akan ada hikmah di dalamnya, yang buat hidupmu jauh lebih berarti.
- 🌸 Apapun masalahmu, kondisimu, latar belakangmu, percayalah pada hatimu, yakinkanlah bahwa kau mampu, bersyukurlah atas dirimu karena tak ada seorangpun di dunia ini yang bisa menggantikanmu.

## PERSEMBAHAN

بِاللّٰهِمَّ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua.

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- 👩‍👧 Bundaku yang selalu membimbing dan mendoakanku, terimakasih atas kesabaran, kasih sayang, pendidikan yang telah Bunda limpahkan untukku, tanpa bunda tak mungkin bisa seperti sekarang ini.
- 👩‍👧 Mz n' Mb ku Matur Thanxs you ,yang selalu memsuport dan mengajarku banyak hal.
- 👩‍👧 Ke-2 ponakanku yang selalu memberiku keceriaan
- 👩‍👧 Pak. Andi Sunyoto, M.Kom, terimakasih sudah membimbingku sampai SKRIPSI ini terselesaikan
- 👩‍👧 Bp N' Ibu , Terimakasih telah menyemangati dan mendoakanku hingga aku bisa hadapi pendadaran kemaren.
- 👩‍👧 Umi, Makasih Banget telah merepotkan dan selalu menemaniku ke mana-mana
- 👩‍👧 Temen-temen S1 SI Transfer '10 terimakasih atas 2 semester yang penuh dengan warna.
- 👩‍👧 Astuty N' Mega Ayo Semangat , S.Kom udah di depan mata
- 👩‍👧 Tata, Intan ,Mel makasih ya, udah mau di ganggu
- 👩‍👧 Yang jauh di sana makasih buat semua-muanya
- 👩‍👧 'N buat temen2 yang belum tercantum makasih banyak tas Support N' doanya, gak bisa disebutin 1/1. GREEN HOUSE thanxs to all.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, dan tak lupa shalawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad saw.

Salam hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini beserta Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya. Penulis juga sangat berterima kasih kepada keluarga penulis, teman-teman S1 SI-transfer 2010 karena berkat dukungan dan semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai prasyarat untuk menyelesaikan study di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu masukan serta saran yang mendukung sangat dinantikan oleh penulis sebagai acuan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 08 Maret 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Daftar Isi .....	ix
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Table .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	2
1.3.Batasan Masalah .....	2
1.4.Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1. Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1. Media Pembelajaran .....	7
2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.1.4. Ciri – ciri Media Pembelajaran .....	11
2.2. Dasar Teori .....	14
2.2.1. Pengertian Multimedia .....	14
2.2.2. Sejarah Multimedia .....	15
2.2.3. Komponen Multimedia .....	16
2.2.3.1. Teks .....	16
2.2.3.2. Grafik .....	16
2.2.3.3. Suara .....	18
2.2.3.4. Video .....	18
2.2.3.5. Animasi .....	20

2.2.4. Langkah – langkah Dalam Pengembangan Multimedia .....	20
2.2.4.1. Siklus Hidup Perkembangan Multimedia .....	20
2.2.4.2. Sasaran dan Batas Sistem Multimedia .....	23
2.2.4.3. Struktur Aplikasi Multimedia .....	24
2.3. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	26
2.3.1. Macromedia Director .....	26
2.3.2. Adobe Photoshop .....	27
2.3.3. Macromedia Flash .....	29
2.3.4. Adobe Audition .....	30
<b>BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM</b> .....	31
3.1. Tinjauan Umum .....	31
3.1.1. Pengertian Ilmu Food & Beverage services .....	31
3.1.2. Sejarah Food & Beverage Services .....	31
3.2. Analisis .....	32
3.2.1. Analisis SWOT .....	32
3.2.1.1. Strength (Kekuatan) .....	33
3.2.1.2. Weaknes (Kelemahan) .....	33
3.2.1.3. Opportunity (Peluang) .....	33
3.2.1.4. Threat (Ancaman / Hambatan ) .....	33
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	34
3.2.2.1. Kebutuhan Fungsional .....	34
3.2.2.2. Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.3. Perancangan Sistem .....	36
3.3.1. Merancang Konsep .....	37
3.3.2. Merancang Isi .....	37
3.3.3. Merancang Naskah .....	39
3.3.4. Merancang Grafik .....	42
3.3.4.1. Intro .....	42
3.3.4.2. Menu Utama .....	42
3.3.4.3. Materi .....	43
3.3.4.4. Game Tebak Nama .....	46

3.3.4.5. Game Table Setting .....	47
3.3.4.6. Help .....	48
<b>BAB IV IMLEMENTASI SISTEM .....</b>	<b>49</b>
4.1. Memproduksi Sistem .....	49
4.1.1. Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS4 .....	49
4.1.1.1. Membuat Background .....	50
4.1.1.2. Membuat Button / Tombol .....	51
4.1.2. Mengolah Animasi Gambar dengan Macromedia Flash .....	53
4.1.2.1. Membuat Documen Baru .....	53
4.1.2.2. Membuat Animasi Intro .....	54
4.1.3. Mengolah Suara Dengan Adobe Audition .....	58
4.1.4. Membuat Aplikasi Dengan Macromedia Director MX .....	61
4.1.4.1. Langkah – langkah Membuat Aplikasi .....	62
4.1.4.2. Membuat Game Tebak Nama .....	64
4.1.4.3. Membuat Game Table Setting .....	65
4.1.4.4. Membuat Fullscreen .....	68
4.1.4.5. Tahap Pengintegrasian .....	69
4.1.4.6. Membuat File *.exe .....	73
4.1.4.7. Proses Burning CD .....	74
4.2. Mengetes Sistem .....	75
4.2.1. Tes Sistem Secara Umum .....	76
4.2.2. Tes Aplikasi .....	77
4.3. Menggunakan Sistem .....	78
4.4. Pemeliharaan Sistem .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
5.1. Kesimpulan .....	81
5.2. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	20
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia oleh Reymond Me Leod .....	23
Gambar 2.3. Model Simbol .....	24
Gambar 2.4. Struktur Linier .....	24
Gambar 2.5. Struktur Hierarki .....	25
Gambar 26. Struktur Piramida .....	25
Gambar 2.7. Struktur Polar .....	26
Gambar 2.8. Macromedia Director .....	27
Gambar 2.9. Adobe Photoshop .....	28
Gambar 2.10. Tampilan Awal Program Macromedia Flash .....	29
Gambar 2.11. Adobe Audition .....	30
Gambar 3.1. Struktur Aplikasi Multimedia Food & Beverage Service .....	39
Gambar 3.2. Tampilah Halaman Intro .....	42
Gambar 3.3. Tampilan Halaman Menu Utama .....	42
Gambar 3.4. Tampilan Halaman Materi .....	43
Gambar 3.5. Tampilan Halaman Materi Pengertian F & B Service .....	44
Gambar 3.6. Tampilan Halaman Materi Cara Menghidangkan Makanan .....	44
Gambar 3.7. Tampilan Halaman Materi Table Setting .....	45
Gambar 3.8. Tampilan Halaman Materi Jenis-jenis Glassware .....	45
Gambar 3.9. Tampilan Halaman Materi Jenis-jenis Cutlery .....	46
Gambar 3.10. Tampilan Halaman Game Tabak Nama .....	46
Gambar 3.11. Tampilan Halaman Game Table Setting .....	47
Gambar 3.12. Tampilan Halaman Help .....	48
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama Untuk Mengatur Ukuran File Baru .....	49
Gambar 4.2. Tampilan Menu Image SIZE .....	50
Gambar 4.3. Tampilan Rezise Gambar .....	50
Gambar 4.4. JPEG Option .....	51
Gambar 4.5. Tampilan Pembuatan Button dengan Adobe Photoshop .....	52

Gambar 4.6. Tampilan Save (simpan) Button .....	52
Gambar 4.7. Tampilan Utama Macromedia Flash .....	53
Gambar 4.8. Tampilan Menu Documen Properties .....	54
Gambar 4.9. Tampilan Menu import to Library .....	55
Gambar 4.10. Tampilan Dialog Box Import to Library .....	55
Gambar 4.11. Objek Yang Terorganisir di Library .....	56
Gambar 4.12. Proses Memasukkan Objek ke dalam Stage .....	56
Gambar 4.13. Stage Pemberian Motion Tweening .....	57
Gambar 4.14. Tampilan Stage Export Movie .....	58
Gambar 4.15. Ekport File Menjadi File Berekstensi *.swf .....	58
Gambar 4.16. Membuat Documen Baru di Adobe Audition .....	59
Gambar 4.17. Pemotongan Suara Pada Adobe Audition .....	60
Gambar 4.18. Format Suara Menjadi Mp3 .....	60
Gambar 4.19. Tampilan Macromedia Director .....	61
Gambar 4.20. Tampilan Frame Movie .....	62
Gambar 4.21. Tampilan Import file .....	62
Gambar 4.22. Tampilan Image Option .....	62
Gambar 4.23. Tampilan Intro Setelah di Drag ke Layer Kerja .....	63
Gambar 4.24. Tampilan Menu setelah Gambar di Drag ke Layer kerja .....	63
Gambar 4.25. Tampilan Layer Game Setelah Gambar di Drag ke Layer Kerja .....	64
Gambar 4.26. Tampilan layar Game table setting setelah gambar di drag ke layer kerja .....	66
Gambar 4.27. Tampilan Save Movie .....	68
Gambar 4.28. Halaman Intro .....	70
Gambar 4.29. Tampilan Menu Utama .....	70
Gambar 4.30. Halaman Materi .....	71
Gambar 4.31. Tampilan Halaman Game Tebak Nama .....	72
Gambar 4.32. Tampilan Halaman Game Table Setting .....	73
Gambar 4.33. Tampilan Create Projector .....	74
Gambar 4.34. Tampilan Save Projector As .....	74



Gambar 4.35. Cara Membuka Aplikasi Nero7 ..... 75

Gambar 4.36. Tampilan Utama Nero7 ..... 75

### DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Testing Aplikasi dan Hasil ..... 78



## INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, keberadaan CD Pembelajaran sebagai media pembelajaran menjadi pendukung dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting. Hal itu dikarenakan CD Pembelajaran dapat memberikan Manfaat yang besar untuk proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan pembelajaran secara manual, CD pembelajaran lebih mudah di terima siswa, karena terstruktur. Dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi.

Perancangan Multimedia sebagai media pembelajaran merupakan bentuk aplikasi yang tepat untuk mempermudah penyampaian materi secara terstruktur. Kelebihan perancangan Multimedia sebagai media pembelajaran itu sendiri karena perancangan Multimedia sebagai media pembelajaran menggunakan Aplikasi software multimedia yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa melalui bentuk gambar, animasi, teks dan suara.

Dalam hal ini menjelaskan mengenai pembelajaran FOOD & BEVERAGE SERVICE untuk kelas X SMK AMERTA supaya siswa menjadi lebih mudah dalam menerima mata pelajaran tersebut. Dimana FOOD & BEVERAGE SERVICE dibuat seperti kurikulum yang dibuat dengan image atau objek dalam kehidupan sehari-hari agar siswa lebih dapat dimengerti dan mudah memahaminya.

**Kata kunci** : *Media Pembelajaran, Multimedia, Food & Beverage Services*

## ABSTRACT

Along with perkembangan technology education, where learning CD as a medium to support learning in the learning process becomes very important. That's because the CD Learning can provide great benefits to the learning process. When compared with the learning manual, CD learning easier in trima students, because it is structured. With advances in technology, required the participation of a Computer in the presentation of information

Multimedia design as a medium of learning is an appropriate application form to facilitate delivery of content in a structured way. Multimedia design advantages as a medium of learning itself because the design of multimedia as a medium of learning using multimedia software application that provides information needed by the students through the form of images, animation, text And sound

In this case study describes the FOOD & BEVERAGE SERVICE for class X students to SMK Amrita becomes easier to accept these subjects. FOOD & BEVERAGE SERVICE where such a curriculum created for the image or object in daily life so that students are more understandable and easier To understand

**Key words :** Learning Media, Multimedia, Food & Beverage Services

