

**APLIKASI E-LEARNING BAHASA INGGRIS PERHOTELAN
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Alfian Syafrudin Hidayat

10.11.3859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**APLIKASI E-LEARNING BAHASA INGGRIS PERHOTELAN
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Alfian Syafrudin Hidayat

10.11.3859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI E-LEARNING BAHASA INGGRIS PERHOTELAN
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Syafrudin Hidayat

10.11.3859

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Mei 2018

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI E-LEARNING BAHASA INGGRIS PERHOTELAN
BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Syafrudin Hidayat

10.11.3859

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

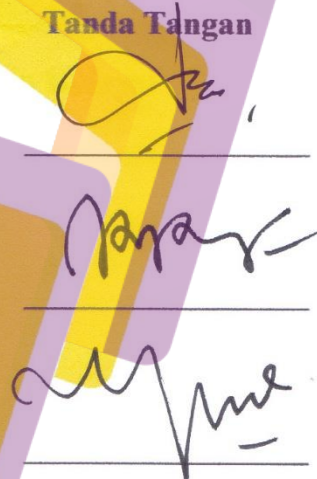
Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Krisnawati, S.SI., M.T.
NIK. 190302038

Yudi Sutanto, M. Kom
NIK. 190302039

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.SI., M.T.
NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Mei 2018



Alfian Syafrudin Hidayat

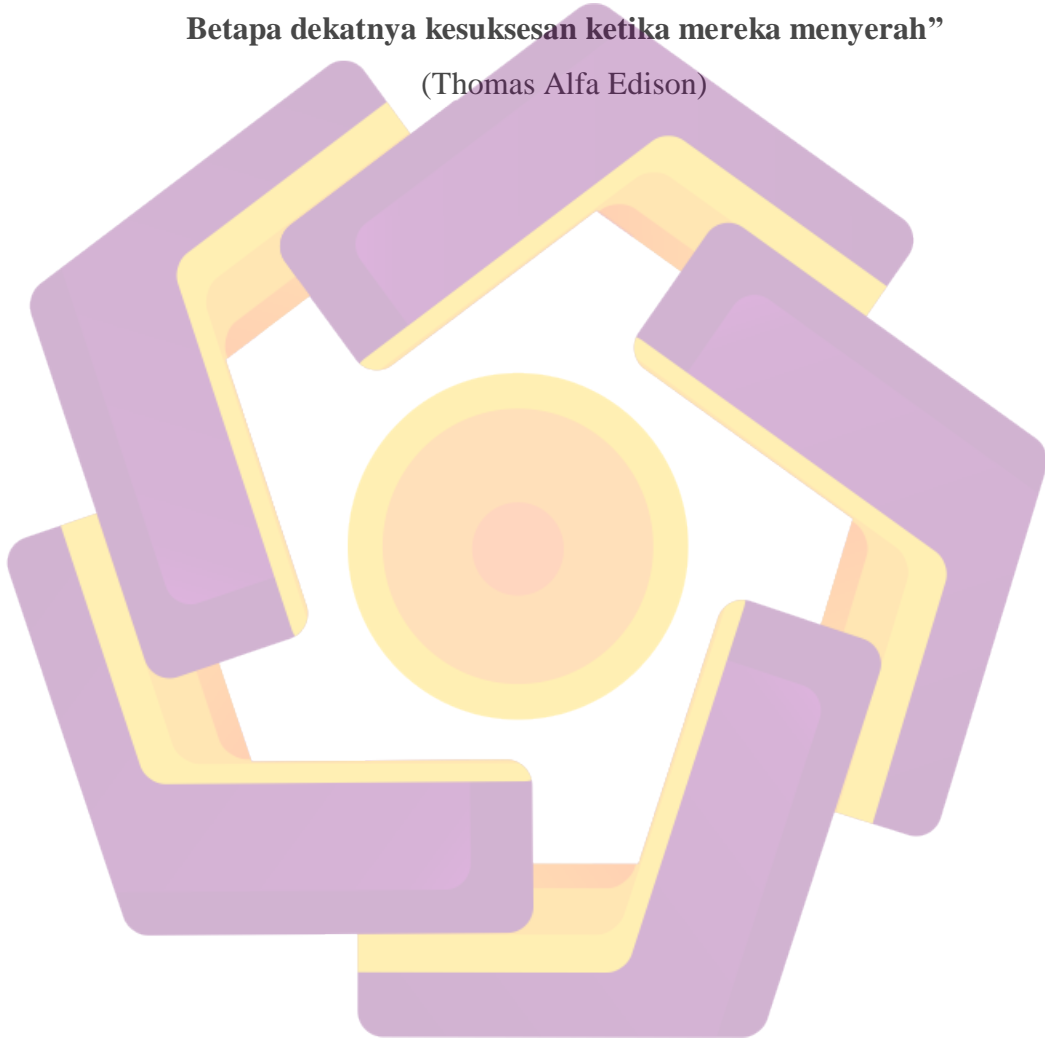
NIM. 10.11.3859

MOTTO

“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari

Betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah”

(Thomas Alfa Edison)



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.

Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.

Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.

Saudara saya (Kakak dan Adik), yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.

Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, dengan Judul “Aplikasi E-Learning Bahasa Inggris Perhotelan Berbasis Multimedia” Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Didalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. Selaku Pembimbing yang telah membimbing saya dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Drs. Basuki Murdowo, MSi Selaku kepala Balai Latihan Kerja dan Pengembangan Produktivitas Yogyakarta.
3. Kedua Orang tua saya yang tidak Lelah mendoakan saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman saya yang sudah mensupport hingga skripsi ini selesai

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan karunianya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Amin.

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

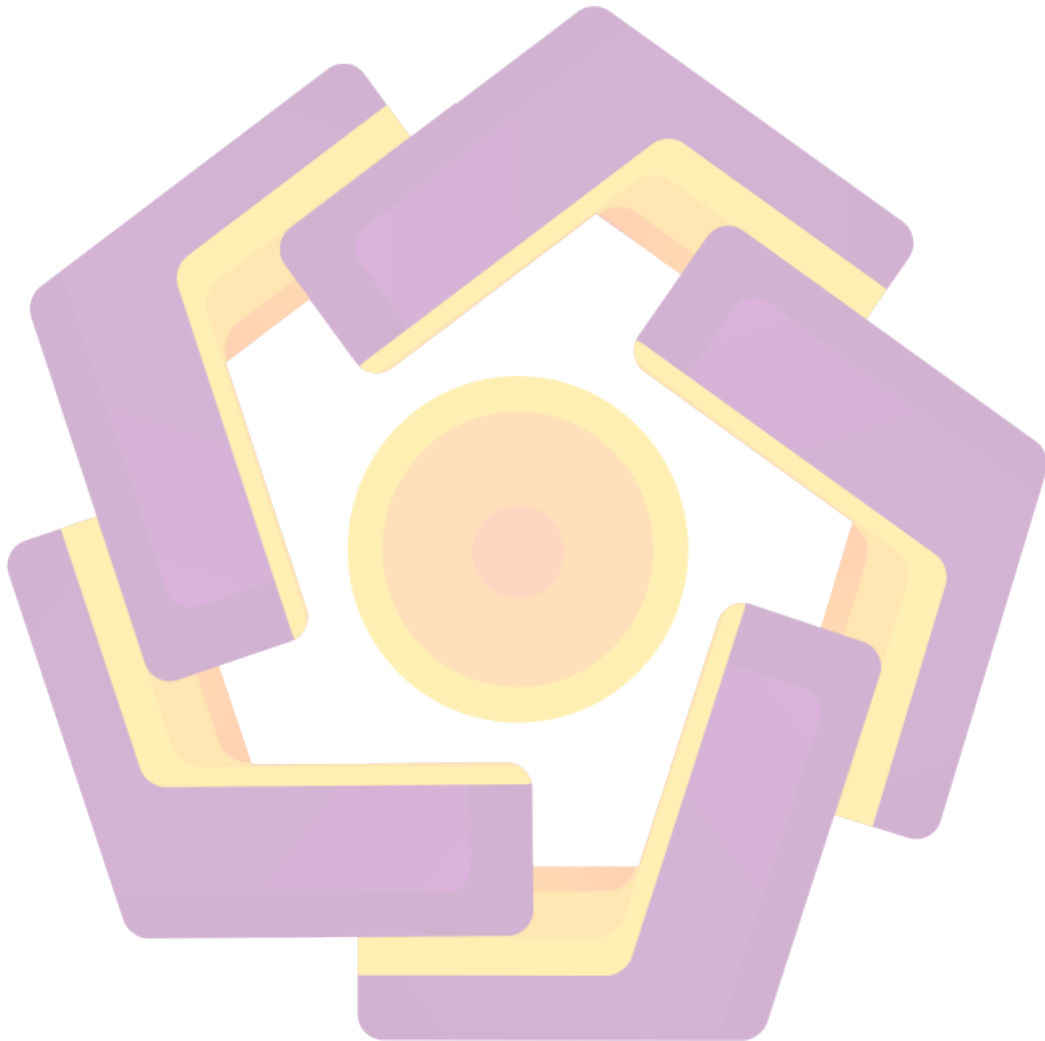
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 PENGUMPULAN DATA.....	3
1.5.2 PENGEMBANGAN SISTEM.....	3
1.5.3 ANALISIS SISTEM.....	5
1.5.4 PERANCANGAN SISTEM.....	5
1.5.5 IMPLEMENTASI.....	5
1.5.6 TESTING.....	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2 TAHAP PENGEMBANGAN.....	8

2.2.1	CONCEPT.....	9
2.2.2	DESIGN.....	9
2.2.3	MATERIAL COLLECTING.....	10
2.2.4	ASSEMBLY.....	11
2.2.5	TESTING.....	11
2.2.6	DISTRIBUTION.....	11
2.3	STRUKTUR DESAIN MULTIMEDIA.....	11
2.3.1	LINEAR.....	11
2.3.2	MENU.....	12
2.3.3	MENU.....	12
2.3.4	HIERARKI.....	13
2.3.5	JARINGAN.....	14
2.3.6	KOMBINASI.....	15
2.4	ANALISIS.....	17
2.4.1	KEBUTUHAN.....	17
2.4.2	KELAYAKAN.....	17
2.5	PERANCANGAN.....	19
2.6	IMPLEMENTASI.....	19
2.7	TESTING.....	19
2.8	PELATIHAN BAHASA INGGRIS JURUSAN PERHOTELAN	20
2.8.1	HANDLING RESERVATION.....	21
2.8.2	GIVING DIRECTION INSIDE A HOTEL.....	23
2.8.3	DEALING WITH PAYMENT.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	GAMBARAN UMUM.....	25
3.2	ANALISIS.....	25
3.2.1	KEBUTUHAN MULTIMEDIA.....	25
3.2.2	KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	26
3.2.3	KEBUTUHAN NONFUNGSIONAL.....	27
3.2.4	KELAYAKAN.....	27
3.3	KONSEP MULTIMEDIA.....	28

3.4	PERANCANGAN.....	29
3.4.1	STRUKTUR APLIKASI.....	29
3.4.2	FLOWCHART.....	30
3.4.3	ANTARMUKA.....	31
3.4.4	MATERIAL COLLECTING.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	IMPLEMENTASI.....	44
4.1.1	PEMBUATAN SPRITE.....	45
4.1.2	PEMBUATAN SUARA.....	46
4.1.3	PEMBUATAN BACKGROUND.....	47
4.1.4	MEMBUAT OBJECT.....	48
4.1.5	MEMBUAT ROOM.....	49
4.1.6	MEMBUAT FILE PACKAGE (*.EXE).....	50
4.1.6.1	EKSPOR KE DALAM PACKAGE.....	50
4.2	PEMBAHASAN.....	51
4.2.1	TAMPILAN SPLASH SCREEN.....	51
4.2.2	TAMPILAN MENU UTAMA.....	52
4.2.3	TAMPILAN PILIH LESSON.....	53
4.2.4	TAMPILAN PILIH EXERCISE.....	54
4.2.5	TAMPILAN MENU EXIT.....	56
4.3	UJI COBA SISTEM.....	57
4.3.1	BLACK BOX TESTING.....	57
4.4	MENGGUNAKAN SISTEM.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
DAFTAR PUSTAKA.....		62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Konsep Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	29
Tabel 4.1	Pengetesan Black Box Testing.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap-Tahap Pengembangan Multimedia.....	9
Gambar 2.2	Struktur Linier.....	12
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	13
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.5	Struktur Jaringan.....	15
Gambar 2.6	Struktur kombinasi.....	16
Gambar 3.1	Struktur Multimedia Pembelajaran.....	30
Gambar 3.2	Flowchart Latihan.....	31
Gambar 3.3	Rancangan Halaman Splashscreen.....	32
Gambar 3.4	Halaman Menu Utama.....	32
Gambar 3.5	Halaman Pemilihan Latihan.....	33
Gambar 3.6	Halaman Soal.....	34
Gambar 3.7	Halaman Hasil.....	35
Gambar 3.8	Halaman Pemilihan Lesson.....	35
Gambar 3.9	Halaman Handling Reservation.....	36
Gambar 3.10	Halaman Handling Reservation By Phone.....	37
Gambar 3.11	Halaman Handling Reservation By Personal.....	37
Gambar 3.12	Halaman Giving Direction Inside A Hotel.....	38
Gambar 3.13	Halaman Giving Direction Inside A Hotel 2.....	38
Gambar 3.14	Halaman Dealing With Payment.....	39
Gambar 3.15	Halaman Keluar.....	40
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Perhotelan.....	44
Gambar 4.2	Tampilan Awal Game Maker Studio.....	45
Gambar 4.3	Tampilan Lembar Kerja Baru Game Maker Studio.....	46
Gambar 4.4	Membuat Sprites.....	46
Gambar 4.5	Membuat Sound.....	47
Gambar 4.6	Membuat Background.....	48
Gambar 4.7	Properti Object.....	49

Gambar 4.8	Tampilan Room.....	50
Gambar 4.9	Tampilan Splash Screen.....	51
Gambar 4.10	Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.11	Tampilan Pilih Lesson.....	53
Gambar 4.12	Tampilan Pilih Exercise.....	55
Gambar 4.13	Tampilan Menu Exit.....	56
Gambar 4.14	Tampilan File Instalasi E-Learning.....	59
Gambar 4.15	Tampilan Menu Install.....	59
Gambar 4.16	Tampilan Icon E-Learning yang Sudah Terinstall.....	60



INTISARI

Di dunia perhotelan, karyawan hotel selalu berhadapan dengan turis asing, yang di mana turis-turis tersebut jarang sekali mereka bisa berbicara dalam bahasa lokal setempat. Karena Bahasa Inggris merupakan bahasa global dunia, maka dari itu sangatlah penting bagi karyawan hotel untuk menguasai bahasa Inggris dasar. Begitu pun juga para pelanggan hotel, paling tidak kita harus bisa membuat dan membatalkan reservasi, *check-in* (masuk hotel), dan *check-out* (keluar hotel).

Untuk memudahkan calon karyawan hotel dalam mempelajari bahasa Inggris maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu media pembelajaran berbasis multimedia dengan materi bahasa Inggris untuk perhotelan yang diadakan oleh Balai Latihan Kerja dan Pengembangan Produktivitas Yogyakarta.

Aplikasi yang di hasilkan berbentuk base-on desktop “E-learning for Hospitality”, yang di tujukan untuk memberikan kemudahan pembelajaran kepada murid pelatihan di Balai Latihan Kerja dan Pengembangan Produktivitas Yogyakarta.

Kata Kunci : E-Learning, Multimedia, Pembelajaran, Bahasa Inggris.

ABSTRACT

In the hospitality world, hotel employees are always faced with foreign tourists, where tourists rarely speak in local languages. Since English is the global language of the world, it is therefore essential for hotel employees to master basic English. So even hotel customers, at least we should be able to make and cancel reservations, check-in (enter the hotel), and check-out (exit hotel).

In the world of hospitality, courtesy and accuracy in english speaking hospitality, in this case english for hotel, is part of the inevitable service in communicating with guests. Of course hotel guests will not complain about the language weaknesses of employees in communicating with them, but they will feel greatly appreciated and impressed if the employees can communicate in a very polite and appropriate language. The hotel and its employees, will get positive value from the guests. The problem is, not all hotel employees master the polite english for hotel. To master the english hospitality conversation material, there are several efforts that can be done one of them provide learning materials for english language.

To facilitate prospective hotel employees in learning English, in this study will be built a multimedia-based learning media with English material for hospitality held by Training Center and Productivity Development Yogyakarta.

Keywords: E-Learning, Multimedia, Learning, English.