

Rancang Bangun Media Pengenalan *Table Manner* Berbasis Multimedia

Nofitri

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta

Abstrak

NOFITRI Rancang Bangun Media Pengenalan *Table Manner* Berbasis Multimedia. Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta, Januari 2017.

Pengenalan *Table manner* yang merupakan tata krama dan etiket perjamuan secara Internasional perlu diketahui karena dapat dijadikan bekal saat menghadiri acara jamuan makan resmi sehingga lebih Percaya diri dan terhindar dari rasa canggung atau malu. Penyampaian materi *Table Manner* pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Studi Keahlian Tata Boga akan sulit dimengerti jika hanya mengandalkan teori saja, sehingga diperlukan media pengenalan *Table manner* agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami. Media pengenalan tersebut adalah media pengenalan *table manner* berbasis multimedia.

Materi media pengenalan ini meliputi : (a) Pengertian *Table Manner*, (b) Tata Letak Alat Makan, (c) Pengertian Menu, (d) Cara Menikmati Hidangan, (e) Etika *Table Manner*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode interview, dokumentasi dan kepustakaan. Media pengenalan *Table Manner* Berbasis Multimedia ini dibangun dengan Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS3 dan CorelDRAW X4 . Tahap pengembangan aplikasi meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi dan pengujian.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media pengenalan yang siap digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan. Dengan adanya media pengenalan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Kata-kata kunci: Media Pengenalan, *Table Manner*, Macromedia Flash, Multimedia

Pendahuluan

Table manner merupakan suatu aturan tersendiri dalam sebuah jamuan makan yang terdiri dari beberapa tahap menu yang dihidangkan bergantian dari mulai pembuka (*appetizer*) sampai pada tahap penutup (*dessert*) dan juga mencakup penggunaan yang tepat dari peralatan. Sekolah Menengah Kejuruan dengan program keahlian Tata Boga akan selalu dibekali dengan mata pelajaran yang menyangkut tata cara makan atau sering disebut dengan *Table Manner*. *Table Manner* sendiri akan berguna ketika Kita mendapat Jamuan makan yang bersifat formal. Penyampaian materi *Table Manner*

pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Studi Keahlian Tata Boga akan sulit dimengerti jika hanya mengandalkan teori saja dan bahkan para siswa akan kurang mengerti akan hal yang disampaikan oleh gurunya.

Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Komputer mampu menampilkan berbagai komponen media, seperti video, gambar, teks, animasi, dan suara sehingga dapat merangsang lebih banyak indra. Melalui

video dan gambar, dapat ditampilkan kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Media Pengenalan diperlukan untuk pendidikan, kelebihan dari media pengenalan yang berbentuk visual adalah mudahnya para pengguna untuk memahami semua yang dijelaskan di dalam media pembelajaran tersebut. Seiring dengan berkembangnya sistem belajar mengajar dan majunya tingkat pendidikan dan persaingan studi, sistem pembelajaran dengan media pengenalan sangat bermanfaat untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman belajar.

Teori

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. dengan masuknya pengaruh teknologi audio dan video dalam sistem pendidikan, media pengajaran mempunyai fungsi:

- Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- Semua indra murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.

- Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar. Berikut komponen multimedia :

- Teks

Teks adalah elemen paling awal dan sederhana dalam multimedia, yang biasanya mengacu pada kata, kalimat dan alinea atau segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena teks sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks merupakan struktur yang sederhana.
- Image (Gambar)

Gambar merupakan tampilan diam/tidak bergerak. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual.
- Animasi

Animasi adalah urutan gambar atau image yang ditampilkan secara berurutan sehingga akan menimbulkan kesan gambar tersebut bergerak, kesan bergerak ini didapat akibat adanya peralihan dari

satu gambar ke gambar lainnya dalam satu satuan waktu yang disebut frame per second (fps) dalam pengertian ada beberapa jumlah frame yang berupa gambar atau image untuk satu detik animasi. Dalam arti lain animasi adalah persepsi yang terjadi akibat perpindahan frame dalam satu waktu. Teknik animasi dalam Flash yaitu:

a. Motion

Animasi pada Flash yang digunakan untuk menggerakkan objek dari satu titik ke titik lain tanpa mengalami perubahan bentuk.

b. Shape

Animasi pada Flash yang digunakan untuk mengubah atau mengganti suatu bentuk dengan bentuk lain.

c. Masking

Masking berasal dari kata mask yang berarti kedok atau topeng untuk menutupi. Sesuai dengan namanya masking merupakan suatu perintah yang digunakan untuk menutupi sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat movie dijalankan.

d. Guide

Guide berfungsi sebagai pengarah gerakan animasi yang ditandai dengan pembuatan garis panduan. Agar gerakan animasi dapat bergerak melengkung sesuai dengan yang kita inginkan, maka harus dibuat guide.

e. Frame by frame animation

Merupakan suatu metode animasi dalam Macromedia flash yang menggunakan frame pada timeline. Biasanya animasi yang dibuat dengan metode ini prinsipnya sama dengan membuat sebuah film pada windows movie maker, tetapi bedanya pada Macromedia Flash harus menyesuaikan kuncinya terlebih

dahulu dengan meletakkan film tersebut pada kunci yang telah dibuat dan disesuaikan.

f. Tween Animation

Merupakan suatu animasi yang memanfaatkan fasilitas motion dari Macromedia Flash. Tween ini digunakan agar animasi yang kita buat gerakannya halus dan tidak patah-patah. Tingkat kehalusannya tinggal menentukan panjang lama animasi tersebut dijalankan lalu menggerakkan dari satu sisi ke sisi lainnya. Biasanya objek yang telah di tween pada timeline akan terlihat tanda panah.

- Audio (Suara)

Sebuah aplikasi multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Suara merupakan elemen paling unik yang tersedia diantara keseluruhan elemen multimedia. Elemen ini menyempurnakan aplikasi multimedia dengan kemampuan audionya. Bila elemen lain memberikan informasi kepada pengguna dengan menggunakan indra penglihatan maka elemen suara memberikan informasi kepada pengguna dengan menggunakan indra pendengaran.

- Video

Video adalah bagian dari gambar-gambar yang saling berurutan yang disebut frame dengan ukuran standar 24 frame/second (FPS = Frame Per Second), gambar-gambar tersebut kemudian diproyeksikan diatas layer ditambah dengan objek teks atau animasi (Suyanto, 2003).

- Action Script (Bahasa Pemrograman)

Adobe Flash CS6 memiliki fasilitas berupa Action Script, yang dapat kita manfaatkan sebagai media dalam membuat suatu program aplikasi, multimedia, CD interaktif bahkan game. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Action

Script. Action Script berfungsi untuk mengontrol objek dalam Flash, mengatur navigasi dan interaktifitas dengan pengguna.

Pemrograman dengan Action Script dapat digunakan untuk pembuatan visualitas di segala bidang terutama aplikasi interaktif berbasis multimedia dan web. Action Script adalah pemrograman visual berorientasi objek, seperti Java script, Action Script mempunyai sintak, tata bahasa dan struktur yang mirip dengan bahasa pemrograman C++.

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code

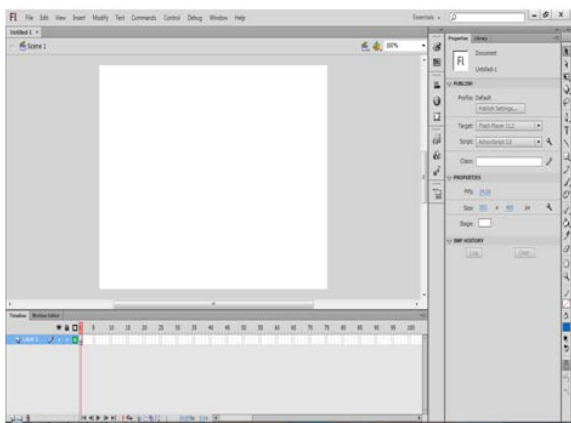
pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Adobe Flash Creative Suite 6 (CS6) merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.



Gambar 1. Interface adobe flash.

Gambar 1 diatas merupakan tampilan interface dalam adobe flash.



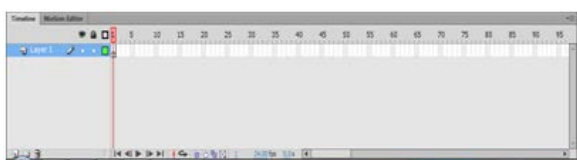
Gambar 2. Lembaran kerja Adobe Flash.

Gambar 2 diatas merupakan lembaran kerja adobe flash.



Gambar 3. Tampilan Toolbox.

Gambar 3 diatas adalah gambar tampilan toolbox. Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, text 3D rotation, dll.



Gambar 4. Tampilan Timeline.

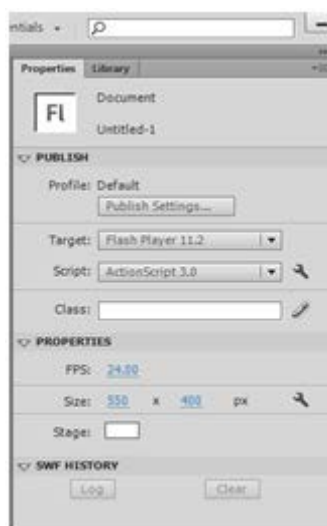
Gambar 4 diatas adalah gambar tampilan timeline. Timeline berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk

animasi yang di buat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline.



Gambar 5. Tampilan Stage.

Gambar 5 diatas adalah gambar tampilan stage. Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek Vektor, Movie clip, Text, Button, dan lain-lain.



Gambar 6. Tampilan Stage Properties.

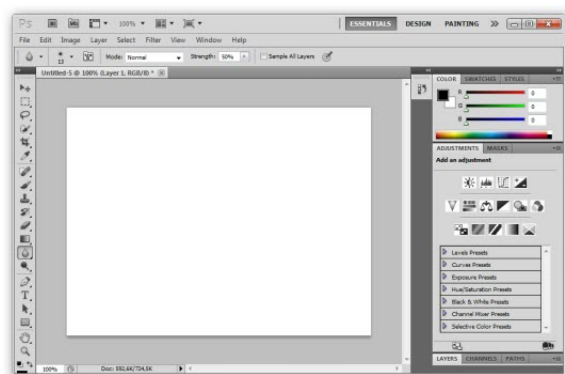
Gambar 6 diatas adalah gambar tampilan panel properties. Panel properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. Panel properties menampilkan parameter sesuai dengan tombol yang terpilih.

Etika Makan atau Table Manner adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap

bersama di meja makan. Etika makan diperkenalkan oleh bangsa Eropa yang merupakan aturan standar makan terutama saat bersantap bersama-sama di sebuah acara resmi atau acara makan bersama di keluarga besar. Jika mampu menunjukkan sopan santun di meja makan, sebenarnya secara tidak langsung menunjukkan kualitas pergaulan, intelektualitas dan etika pergaulan seseorang.

Flowchart adalah diagram yang terdiri dari simbol-simbol geometris (sebagian besar berisi empat) bersama-sama dengan anak panah yang menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya. Diagram tersebut memberi gambaran dari prosedur pengolahan data. Flowchart Sistem adalah diagram yang menunjukkan aliran data yang lewat dari satu unit organisasi atau dari satu mesin yang lain didalam perusahaan, atau menggambarkan aliran data yang melewati sistem pengolahan data dari mulai masuk hingga keluar dari sistem. Sistem flowchart menggunakan simbol yang berbeda dengan yang digunakan didalam program flowchart.

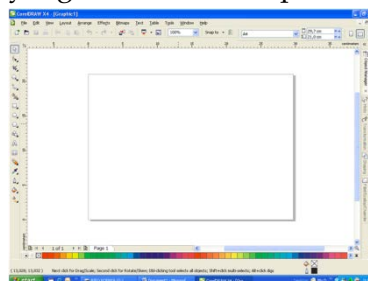
Adobe Photoshop, atau biasa disebut Potoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.



Gambar 7. Tampilan adobe photoshop.

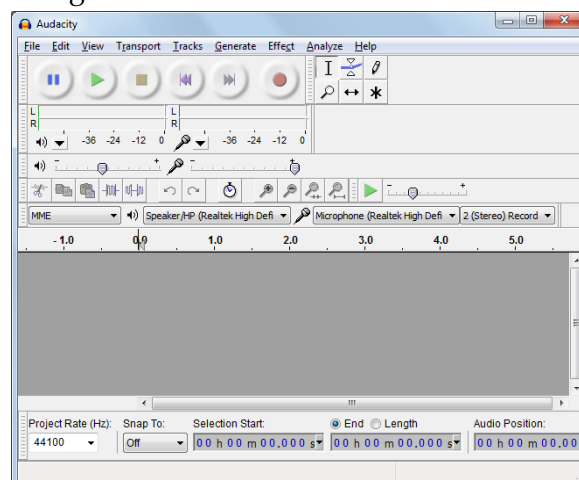
Pengertian Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh

corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pekerjaan pada bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.



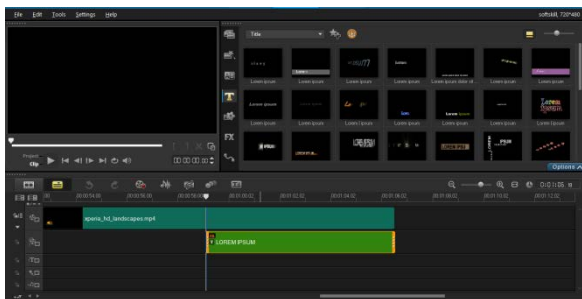
Gambar 8. Tampilan corel draw.

Audacity adalah aplikasi perangkat lunak untuk merekam dan menyunting suara. Aplikasi ini bersifat open source dan sehingga dapat berjalan pada berbagai sistem operasi. Audacity merupakan software yang di produksi khusus untuk mengolah file berbasis audio.



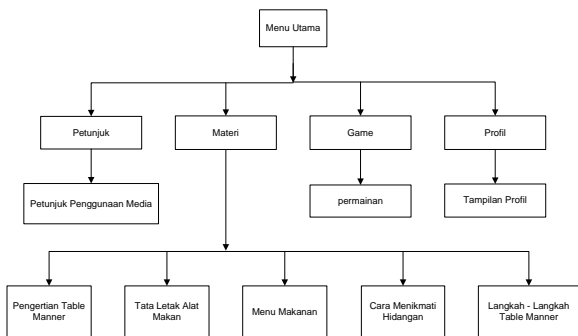
Gambar 9. Tampilan audacity

Videopad adalah sebuah software video editor ringan yang memiliki banyak tool pelengkap. Berbagai format input bisa diedit melalui VideoPad, diantaranya avi, mpeg, WMV, DivX, Xvid, MPEG1, mpeg2, mpeg4, mp4, mov, vob, OGM, 3gp, H.264, RM, mp3, jpeg, png, dan lain-lain. Terdapat juga 50 efek visual yang membuat video semakin indah.



Gambar 10. Tampilan videopad.

Hasil dan diskusi



Gambar 1 Diagram struktur menu

Diagram struktur menu berisi menu dan sub menu yang berfungsi mempermudah pengguna dalam menggunakan sistem. Menu-menu perancangan ini berisi rancangan menu media pengenalan *table manner* berbasis multimedia.

Media Pengenalan *Table Manner* berbasis multimedia ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Media pengenalan ini dapat membantu guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi pembelajaran *Table Manner*. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan komputer yang memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. Processor Core i5 CPU M380 2.6 GHz
2. RAM 4 GB
3. Monitor
4. Harddisk

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media pengenalan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7
2. Adobe Flash Professional CS6

3. Adobe Photoshop CS3
4. CoreIDRAW X4

Berikut tampilan Rancang Bangun Media Pengenalan *Table Manner* Berbasis Multimedia.

- Tampilan Halaman Pembuka (Intro)
 Halaman pembuka adalah halaman yang akan muncul pertama kali ketika aplikasi ini dijalankan. Gambar 2 dibawah ini adalah gambar tampilan halaman pembuka (*intro*).



Gambar 2. Tampilan halaman pembuka (*intro*).

- Tampilan Halaman Menu Utama
 Halaman ini merupakan halaman beranda yang akan muncul setelah mengklik tombol mulai pada halaman pembuka. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu menu petunjuk, menu materi, menu game dan menu profil dan tombol exit untuk keluar dari media pembelajaran. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Tampilan halaman menu utama.

- Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman ini adalah halaman yang memberikan informasi penggunaan tombol-tombol yang terdapat pada media pengenalan *table manner*. Gambar 4 dibawah ini adalah gambar tampilan halaman petunjuk.



Gambar 4. Tampilan halaman petunjuk.

- Tampilan Halaman Materi

Halaman materi berisi lima sub menu, yaitu sub menu pengertian table manner, tata letak alat makan, pengertian menu, cara menikmati hidangan, dan etika table manner. Tampilan halaman Materi dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Tampilan halaman Materi.

- Tampilan Halaman Isi Materi

Halaman isi Materi berisi materi dalam bentuk video yang memuat teks, suara, dan juga contoh video. Setiap Bab memiliki isi yang berbeda-beda, disesuaikan dengan isi materi bab yang dipilih. Dalam halaman materi dilengkapi dengan tombol materi yang digunakan untuk kembali ke pilihan materi. Gambar 6 dibawah ini adalah gambar tampilan halaman isi materi.



Gambar 6. Tampilan halaman isi materi.

- Halaman Game

Halaman game digunakan untuk menampilkan halaman permainan. Dalam halaman game dilengkapi dengan tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari permainan dan kembali ke menu utama. Dalam permainan ini terdapat 5 TTS dengan 5 soal masing-masing disertai dengan tombol kata kunci jika tidak bisa menjawab pertanyaan. Tombol next digunakan untuk menuju ke permainan TTS berikutnya. Gambar 7 berikut adalah gambar tampilan halaman game.



Gambar 7. Tampilan halaman game.

- Halaman Profil

Halaman profil digunakan untuk menampilkan biodata dari pembuat media pengenalan. Profil berisi tentang biodata lengkap pembuat media pengenalan. Terdapat tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari halaman profil dan kembali ke halaman utama. Gambar 8 berikut adalah tampilan halaman profil.



Gambar 8. Tampilan halaman profil.

Kelebihan Sistem

- Media pengenalan *Table manner* berbasis multimedia yang dibuat mampu menampilkan materi dalam bentuk teks, suara dan animasi.
- Media pengenalan *Table manner* berbasis multimedia yang dibuat mampu menampilkan materi pelajaran *Table manner* yaitu pengertian *Table manner*, tata letak alat makan, pengertian menu, cara menikmati hidangan, dan langkah-langkah *table manner*.
- Media pengenalan *Table manner* berbasis multimedia dilengkapi dengan menu Game TTS untuk mengasah pengetahuan tentang *table manner*.

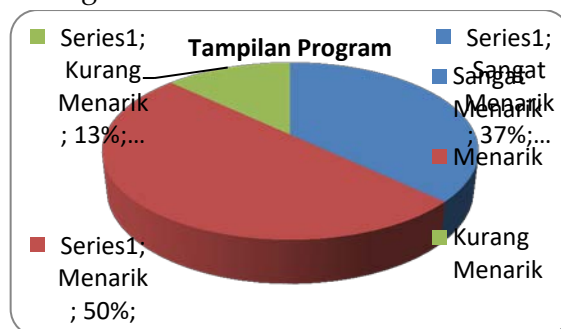
Kekurangan Sistem

- Media pengenalan *Table manner* berbasis multimedia belum menggunakan animasi secara maksimal dalam penyampaian materi.
- Masih banyak materi tentang *table manner* yang belum disampaikan pada media pengenalan ini.

Pengujian alpha merupakan pengujian terakhir sebelum sistem dipakai oleh user. Pelaksanaan pengujian alpha dilakukan oleh 30 (tiga puluh) orang responden. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kinerja dan kestabilan dari media pengenalan. Responden menjalankan program dan selanjutnya mengisi daftar pertanyaan

(kuisisioner) sebagai respon terhadap kinerja sistem yang dibangun.

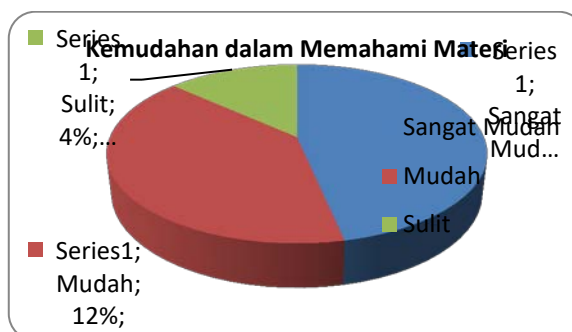
- Hasil Uji Coba Mengenai Tampilan Program



Gambar 9. Diagram Tampilan Program.

Berdasarkan hasil kuisisioner tentang tampilan program, dapat diketahui bahwa 11 responden atau 37% menjawab sangat menarik, 15 responden atau 50% menjawab menarik dan 6 responden atau 13% menjawab kurang menarik.

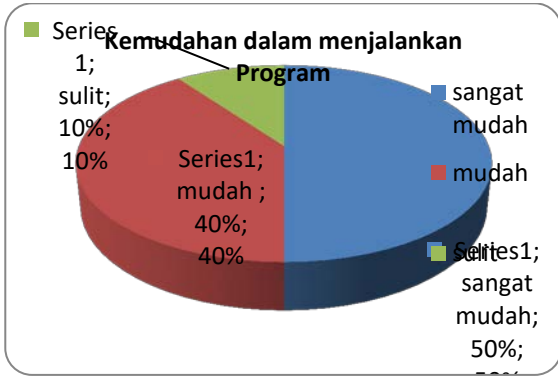
- Hasil Uji Coba Mengenai Kemudahan Dalam Memahami Materi



Gambar 10. Diagram kemudahan memahami materi.

Berdasarkan hasil kuisisioner tentang kemudahan dalam memahami materi, dapat diketahui bahwa 14 responden atau 47% menjawab sangat mudah, 14 responden atau 40% menjawab mudah dan 12 responden atau 13% menjawab kurang sulit.

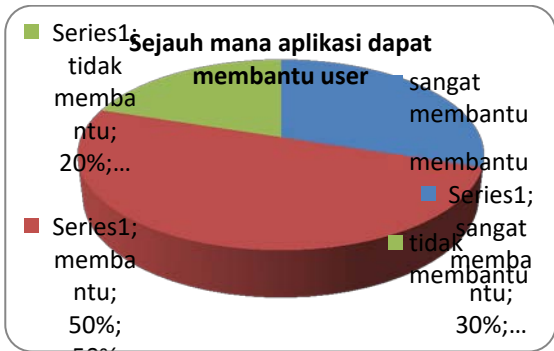
- Hasil Uji Coba Mengenai Kemudahan dalam menjalankan Program.



Gambar 11. Diagram kemudahan menjalankan Program.

Berdasarkan hasil kuisioner tentang kemudahan dalam menjalankan program, dapat diketahui bahwa 15 responden atau 50% menjawab sangat mudah, 12 responden atau 40% menjawab mudah dan 3 responden atau 10% menjawab sulit.

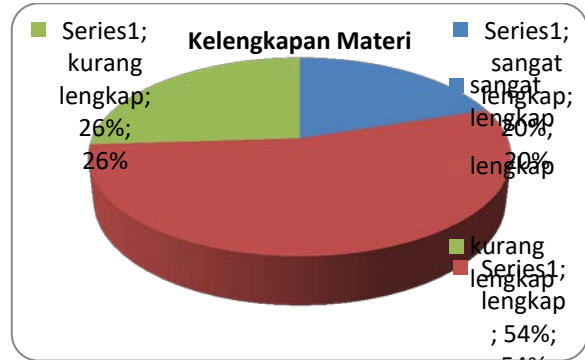
- Hasil Uji Coba Mengenai Sejauh mana Aplikasi dapat membantu user.



Gambar 12. Diagram sejauh mana aplikasi dapat membantu user.

Berdasarkan hasil kuisioner tentang sejauh mana aplikasi ini dapat membantu user, dapat diketahui bahwa 9 responden atau 30% menjawab sangat menarik, 15 responden atau 50% menjawab menarik dan 6 responden atau 20% menjawab kurang menarik.

- Hasil Uji Coba Mengenai Kelengkapan Materi.



Gambar 13. Diagram sejauh kelengkapan materi.

Berdasarkan hasil kuisioner tentang sejauh mana aplikasi ini dapat membantu user, dapat diketahui bahwa 6 responden atau 20% menjawab sangat lengkap, 16 responden atau 54% menjawab lengkap dan 8 responden atau 26% menjawab kurang lengkap.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi media pengenalan table manner, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- Penelitian ini telah mampu menghasilkan media pengenalan table manner berbasis multimedia, yang dapat membantu para guru dan siswa dalam memberikan dan mempelajari materi table manner.
- Dapat memberikan wacana baru tentang media pengenalan yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS6. Sehingga dapat menunjang pembelajaran di sekolah karena didukung kualitas tampilan, penyajian materi dan interaksi pengguna.
- Hasil pengujian media pengenalan table manner berbasis multimedia menunjukkan sistem dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai terbanyak hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba Tampilan aplikasi 50% responden menjawab menarik, kemudahan memahami materi 47% responden menjawab sangat mudah,

kemudahan menjalankan aplikasi 50% responden menjawab sangat mudah, sejauh mana aplikasi dapat membantu user dalam memahami materi 50% responden menjawab membantu, dan kelengkapan materi 54% responden menjawab lengkap.

Ucapan terima kasih

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi moril maupun materiil demi penyelesaian skripsi ini, diantaranya kepada :

1. Bapak Wibawa, S.Si., M.Kom dan Ibu Setia Wardani, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam penulisan tugas akhir yang telah membimbing, memberikan masukan dan pengarahan.
2. Bapak M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Ibu Marti Widya Sari, S.T., M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan bekal pengetahuan bagi penulis yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kesabaran yang tidak ada batasnya.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta yang selalu memberikan support dan bantuannya.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Referensi

- [1] Arsyad, Azha. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] AuditorMajalahVol4. (2003). *Etika di Meja Makan*. Vol.4 No.8,.
- [3] Binanto, iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori +Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Damayanti, D. R. (2004). *Provide Food and Beverage Service*. Yogyakarta.
- [5] Endroboto. (2008). *Food & Beverage Service*. Yogyakarta.
- [6] Kleinsteuber, A. (1997). *Table Manner*. Jakarta: PT Primamedia Pustaka.
- [7] M. Suyanto. (2005). *MULTIMEDIA Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- [8] Mutmainah, H. (2003). *Action pada Flash*.
- [9] Ningsih, H. L. (2011). *Pembuatan Media Pembelajaran IPS Kelas V SD Dengan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta.
- [10] Research, E. o. (1989). *Manfaat Media Pembelajaran*. Humalik.
- [11] Subroto, F. D. (2003). *Food & Beverage and Table Setting*. Jakarta: PT. Grasindo.
- [12] Sufeniyati. (2015). *Media Pembelajaran Kerajinan Tangan Anyaman Bambu Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta.
- [13] Wulansari, E. N. (2014). *Media Pembelajaran Tata Cara Mengurus Jenazah Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta.