

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

PENGUJI

KATA PENGANTAR..... i

UCAPAN TERIMA KASIHii

ABSTRAKiv

ABSTRACTv

要旨 vi

DAFTAR ISI.....vii

DAFTAR TABEL.....x

DAFTAR GAMBAR..... xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Batasan Masalah..... 5

1.4. Tujuan Penelitian 5

1.5. Manfaat Peneli.....5

1.6. Sistematika Penulisan..... 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA 8

2.1 Multimedia..... 8

2.2 Media Pembelajaran..... 9

2.3 *Mobile Learning*..... 10

2.3.1 *Mobile Learning* Sebagai Media Pembelajaran 10

2.3.2 Penggunaan *smartphone* dalam *Mobile Learning* 12

2.4 Sistem Operasi..... 12

2.4.1 *Android* 13

2.5 Adobe.....	13
2.5.1 <i>Unity</i>	13
2.5.2 Adobe Photoshop CS6	15
2.6 Pariwisata.....	15
2.6.1 Pengertian Pariwisata	15
2.7 <i>Food&beverage</i>	16
2.7.1 Definisi <i>Food&beverage</i>	16
2.7.2 Jenis-Jenis <i>Food&beverage</i>	16
2.8 Pembelajaran Multimedia.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 Objek Penelitian	20
3.3 Teknik Pengolahan Data	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4.1 Kuesioner	24
3.5 Penarikan Kesimpulan	25
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian	26
4.1.1 Perancangan dan Proses Pembuatan aplikasi F&B	26
a. Membuat Rancangan Media	26
b. Membuat Desain Tampilan Media.....	27
c. Mengimport Desain ke dalam <i>Unity</i>	31
d. Membuat Animasi.....	31
e. Membuat <i>Button</i>	32
f. Menambahkan <i>Action Script</i>	33
g. Proses Pengoperasian Media.....	36
h. Penilaian Responden Terhadap Aplikasi <i>F&B</i>	40
i. Penilaian Responden Terhadap Tampilan Media	41
j. Penilaian Responden Terhadap Fungsi Media.....	44
k. Penghitungan Data Hasil Kuesioner Secara Keseluruhan	49
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian.....	52

4.2.1 Temuan Pembuatan Aplikasi	52
4.2.2 Temuan Tanggapan Responden	52
4.3 Keterbatasan Penulis	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	