

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Multimedia**

Menurut Azhar (2011) meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, dan suara. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, gambar, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang bersama-sama menampilkan pesan, informasi, atau isi pelajaran.

Munir (2009) menyatakan bahwa istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana sebuah media dapat dikatakan sebuah media bila memiliki syarat seperti teks, suara, grafik, animasi dan gambar berada dalam satu *software* komputer. Menurut pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, gambar dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur akan menampilkan informasi yang lebih interaktif. Dalam Multimedia Interaktif pengguna dapat menggunakan dengan baik mengenai apa elemen dari multimedia yang ditampilkan. Contoh dari multimedia interaktif diantaranya adalah: *Game*, aplikasi program, *virtual reality*, dan lain sebagainya.

W.Rahayu (2014) menjelaskan bahwa indikator kelayakan suatu media ajar multimedia interaktif adalah memiliki beberapa aspek yaitu berupa aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Aspek media meliputi aspek interface, lalu aspek navigasi yang meliputi navigasi aids (alat bantu/link), konsistensi navigasi, konsistensi tombol, index, previous, next, exit, dan user control. Aspek terakhir adalah aspek daya tahan yang meliputi kemudahan dalam mengakses, daya tahan dalam penggunaan untuk aktifitas formal, daya tahan dalam penggunaan mandiri, daya tahan saat digunakan pada perangkat yang lain.

## ***2.2 Media Pembelajaran***

Menurut Arsyad (2011) media adalah semua bentuk medium yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan dapat tersampaikan kepada pendengar.

Indikator Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang interaktif. Dimana pada aplikasi yang telah dibuat, terdapat unsur multimedia interaktif seperti desain aplikasi yang menarik, konten dengan pembahasan yang mudah dipahami yang diharapkan dapat menarik minat para pembelajar untuk lebih giat dalam memahami pola kalimat.

Media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, yaitu termasuk manusia, materi yang membangun suatu kondisi yang membuat pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan penjelasan di atas

bisa dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

### ***2.3 Mobile Learning***

Menurut Fenny (2019) saat ini perkembangan teknologi sangat mempengaruhi media elektronik atau digital dan telekomunikasi, sehingga informasi tidak lagi sebatas hanya untuk mencetak. Maka, *Information Communication and Tecnology* (ICT) dalam era digital dengan teknologi yang sudah maju perlu dimanfaatkan untuk efisiensi dan percepatan informasi. Teknologi informasi berkaitan dengan proses, penggunaannya sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah semua hal yang berhubungan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lain (Al-Fadhli, 2013).

Keberadaan *Mobile Learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat elektronik pribadi yang dapat dipergunakan dimanapun dan kapanpun dibutuhkan dan pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara langsung.

#### ***2.3.1 Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran***

*Mobile Learning* merupakan wujud dari pengembangan multimedia interaktif. Kehadiran *mobile Learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun (Wirawan, 2011).

*E-learning* mencakup seluruh bagian dari aplikasi dan proses, termasuk *Computer Based Learning*, *Web Based Learning*, *Virtual Classroom*, dan *Digital Collaboration*. Dari uraian di atas ditarik kesimpulan bahwa e-learning merupakan suatu pendekatan penyampaian konten-konten pembelajaran beserta interaksinya melalui semua perangkat media, termasuk internet, intranet, ekstranet, satelit, *broadcast*, *audio/video*, *interactive TV* dan *CD-ROM*. *E-learning* cenderung menggunakan *Personal Computer* (PC) dan internet sebagai media utamanya, sedangkan *m-learning* cenderung menggunakan perangkat mobile seperti handphone, smartphone, PDA, dan sebagainya (Andy, 2007) menjelaskan bahwa diluar keterbatasan yang dimiliki oleh *M-learning* sistem ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan system e-learning, yaitu: perangkat mobile lebih mudah dibawa-bawah dan lebih mudah dipakai untuk membuat catatan atau memasukkan data dimanapun, mendukung pembelajaran generasi yang ada saat ini lebih menyukai perangkat mobile seperti PDA, telepon seluler, dan perangkat *handheld games*. Meningkatkan motivasi kepemilikan terhadap perangkat *mobile* cenderung meningkatkan komitmen untuk memakai dan mempelajarinya. Jangkauan lebih luas perangkat mobile cenderung lebih murah sehingga dapat terjangkau oleh masyarakat secara lebih luas, dan pembelajaran tepat waktu meningkatkan keefektifitasan kerja pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajar.

### 2.3.2 Penggunaan *Smartphone* dalam *Mobile Learning*

*Smartphone* sudah sangat mudah ditemui diberbagai lapisan masyarakat. Di Negara-negara maju dan yang sedang berkembang *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai perangkat untuk berkomunikasi saja. Tetapi penggunaan *smartphone* digunakan juga dalam proses pembelajaran. Hal ini guna meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan menarik minat para pembelajar. *Smartphone* yang sangat canggih dan mendukung aplikasi seperti komputer dapat dengan mudah mengolah berbagai macam jenis multimedia interaktif. Tentu saja hal ini akan sangat cocok jika *smartphone* digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran sesuai dengan konsep *Mobile Learning*. *Smartphone* yang akan digunakan adalah *smartphone* berbasis sistem operasi *android* (Andy,2007).

## 2.4 Sistem Operasi

Sistem operasi merupakan sebuah perangkat lunak yang menghubungkan pengguna kepada perangkat. Ada berbagai macam sistem operasi, baik untuk perangkat keras komputer (*desktop*) ataupun perangkat lunak (*Mobile Learning*). Sistem operasi yang akan digunakan adalah perangkat komputasi ringan. Sistem operasi yang dipilih adalah sistem operasi *android* besutan google, karena sistem operasi tersebut sangat lumrah dikalangan pemakai *smartphones* (Silberschatz, 2003) .

Sistem operasi merupakan sebuah penghubung antara pengguna komputer (*user*) dengan perangkat keras komputer. Sebelum ada sistem operasi, orang hanya menggunakan sinyal analog dan sinyal digital. Seiring dengan berkembangnya

pengetahuan dan teknologi, pada saat ini terdapat banyak sistem operasi dengan masing-masing keunggulannya (Ibam, 2002).

#### **2.4.1 Android**

*Android* adalah sistem operasi berbasis LINUX yang di disain untuk perangkat *Mobile Learning* seperti contohnya ponsel. *Android* di rilis pada tahun 2007 dan perangkat pertama yang menggunakan ini hadir pada tahun 2008. Sistem Operasi pada *Android* menggunakan *Kernel Linux*, Sehingga pengembang memungkinkan untuk memodifikasi aplikasi seperti Java juga C/C++ (Nasser, 2015).

Karena *android* memungkinkan penggunanya untuk memodifikasi aplikasi, maka akan sangat cocok bila *smartphone* menggunakan sistem *android*. Hal ini tentu saja akan mempermudah *android* masuk kedalam ruang pendidikan.

#### **2.5 Adobe**

Dalam pembuatan aplikasi kamus tataboga F&B menggunakan *software* dari keluarga *Adobe*. Yaitu *Adobe Flash* dan *Adobe Photoshop*. Masing-masing *software* tersebut mempunyai kegunaan yang berbeda (suheri,2006).

##### **2.5.1 Unity**

Unity merupakan sebuah software yang dibuat oleh Unity Technologies yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan aplikasi atau situs web bahkan untuk game yang interaktif dan dinamis. Unity menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin menarik dengan menggunakan fitur *Flash*.

*Flash* dibuat dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu software ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs website atau blog, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya.

Proses pembuatan layout, pembuatan karakter serta pembuatan animasi semuanya dibuat dengan sistem *Unity*. Karena *Unity* hanya beroperasi untuk pembuatan *design* saja, maka dibutuhkan kode atau script untuk menjalankan setiap animasi yang ada sehingga semua konsep *design* yang ada dapat bergerak sesuai perintah. Kode yang dipakai ada *Action Script 3* untuk *Unity* (Tanya, 2002).

*Action script* memungkinkan pengembang untuk membuat film/animasi dengan mudah tanpa mengetahui rumus komputer yang terlalu rumit. Penggunaan *Action script* yaitu untuk memberikan perintah didalam animasi flash, seperti mengontrol navigasi, berinteraksi dengan sumber eksternal serta menyesuaikan tampilan antarmuka secara dinamis (Tanya, 2002).

Setelah konsep *design* selesai, maka diperlukan kode atau script agar *design* yang kita buat bisa memberikan animasi seperti pergerakan karakter serta navigasi antar karakter. Karena bila kita mengerjakan hanya sebatas *design* saja, maka animasi yang sudah kita konsep sedemikian rupa tidak bisa berjalan.

### **2.5.2 Adobe Photoshop CS6**

*Adobe Photoshop* adalah salah satu software untuk mengolah foto ataupun gambar, *Software* ini digunakan sebagai software pendukung karena *Adobe Flash* memiliki keterbatasan fitur *editing* atau prosesi gambar. Maka pada saat pembuatan tampilan, tombol dan modifikasi gambar *Adobe Photoshop* diperlukan (Ronald.D, 2002).

## **2.6 Pariwisata**

### **2.6.1 Pengertian Pariwisata**

Menurut Meyers (2009) pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain. Selanjutnya menurut Kodhyat (1998) pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh semntara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lainnya. Adapun Sifat Pariwisata pada umumnya terdapat tiga sifat pariwisata, yaitu, *to informative* (memberikan informasi), *to educate* (memberikan pemahaman), *to entertain* (menghibur). Adapun jenis-jenis industri Pariwisata pada umumnya industri pariwisata tergolong menjadi 3 bagian yaitu: perhotelan (*front office* dan *housekeeping*), *food&baverage* (*bar, service, restaurant*), bisnis perjalanan wisata (*ticketing, travel agent, guide*).



## **2.7 Food&beverage**

### **2.7.1 Definisi Food&beverage**

Menurut Rachman Arief, Abd (2005) bahwa Food & Beverage Department yaitu bagian yang bertugas mengolah, memproduksi dan menyajikan makanan dan minuman untuk keperluan tamu hotel, baik dalam kamar , restaurant ,coffee shop ,banquet ,makanan karyawan dan sebagainya

Menurut Soekresno dan Pendit (1998) menyebutkan bahwa Food & Beverage Department adalah bagian dari hotel yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap kebutuhan pelayanan makanan dan minuman serta kebutuhan lain yang terkait dari para tamu yang tinggal maupun yang tidak tinggal dihotel tersebut dan dikelola secara komersial.

### **2.7.2 Jenis-Jenis Food&beverage**

Pada umumnya bagian pelayanan pada department food&beverage tergolong menjadi tiga bagian, berikut menurut para ahli:

#### **1. Bar**

*Bar* adalah sebuah tempat yang menjual minuman secara komersil dan dilengkapi fasilitas yang memadai terdapat baik di hotel maupun berdiri sendiri. Dimana seseorang mendapatkan pelayanan segala macam minuman beralkohol maupun yang tidak beralkohol kecuali minuman panas seperti kopi dan teh. Seorang penyaji minuman di bar disebut Bartender adalah aspek penting dari industri food&beverage. Seperti halnya pekerjaan apapun, bartender adalah pekerjaan yang harus dipelajari. Seorang bartender bukan hanya menyajikan

minuman namun harus dapat memberikan pelayanan yang terbaik pada setiap tamu. Adam (2001).

## 2. *Service*

*Service* adalah sebuah bagian jasa penting dalam bidang tataboga. *Service* dapat menentukan nilai hidangan, citra perusahaan, bahkan penjualan produk. Pentingnya *service* bukan hanya dinilai dari pelayanan dalam mengantarkan hidangan menuju tamu, namun dalam mengatasi permasalahan di lapangan, cekatan dalam memberikan pelayanan, juga mengerti kebutuhan tamu. Nimer (2012).

## 3. *Restauran*

Restauran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumen baik berupa makanan maupun minuman. Atmodjo (2005).

### **2.8 Pembelajaran multimedia**

Menurut Richard (2002) Pembelajaran multimedia terjadi ketika pelajar membangun representasi mental dari kata-kata dan gambar yang telah disajikan. Untuk tujuan program penelitian, pesan instruksional multimedia adalah presentasi materi menggunakan kata-kata dan gambar yang dimaksudkan untuk mendorong pembelajaran. Gambar dapat berupa grafik statis seperti foto, gambar, peta, bagan, gambar, dan tabel atau grafik dinamis seperti video atau animasi. Pembelajaran multimedia terjadi jika seseorang membangun representasi mental dari sistem kilat

berdasarkan kata-kata dan gambar dalam pesan pengajaran multimedia. Dalam hal ini, seseorang harus membangun model sebab-akibat tentang bagaimana perubahan dalam satu bagian sistem menyebabkan perubahan berbasis prinsip di bagian lain, dan seterusnya.