Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)
Edisi...Volume..., Bulan 20..ISSN :2089-9033

PEMBANGUNAN APLIKASI *E-TRAINING* PADA STORE MCDONALD'S BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Doni Haryanto

Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
Email : doni.haryanto07@gmail.com

ABSTRAK

Perekrutan *crew* (karyawan) baru di McDonald's mempunyai 3 tahapan yang harus di lalui yaitu *Interview*, *Training* dan *OnFloor*. Hampir di seluruh McDonald's Indonesia rata - rata *crew* baru yang mengalami kesulitan ditahapan ke dua yaitu *training*, meskipun pada tahapan *training* diberikan *Hands Out* (modul) materi tentang prosedur pembuatan produk dan penggunaan *equipment* di McDonald's, *crew* baru tersebut mengalami kesulitan untuk memahami modul, bentuk penyampaian materi dengan metode membaca *Hands Out* tidaklah cukup, kegiatan praktikum memegang peranan yang sangat penting, karena *crew* akan mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang lebih baik terhadap materi yang diberikan. Pada kenyataannya, kegiatan praktikum tidak dapat dilakukan sesuai dengan yang direncanakan, karena antara materi yang di sampaikan dalam *Hands Out* dan praktek penggunaan *equipment* tidak mudah dipahami, yang berakibat terjadinya kesalahan dan merasa canggung dalam penggunaan *equipment* di McDonald's pada saat diterjunkan kelapangan langsung.

E-training merupakan singkatan dari *Electronic training* adalah cara baru dalam proses pelatihan yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-Training* sendiri adalah bagian *e-learning* berupa kumpulan training yang digunakan untuk membantu peserta / karyawan mencapai tujuan pembelajaran institusi sebagai syarat meningkatkan keterampilan dan kinerjanya, disampaikan melalui elektronis dengan kombinasi *audio*, animasi, dan instruksi berbasis multimedia interaktif. Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah model *waterfall*, yakni sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem.

Berdasarkan hasil penelitian, *E-Training* pada *Store* McDonald's dapat membantu *crew* dalam memahami tata cara penggunaan *equipment*, serta memberikan gambaran cara memasak produk dengan diberikannya simulasi pada setiap materi yang dipelajari dengan kombinasi *audio*, animasi, dan instruksi.

Kata Kunci: *E-Training*, *Training*, *Hands Out*, *Store* McDonald's, Multimedia Interaktif

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan adanya perkembangan *store* McDonald's di Indonesia yang begitu pesat, di setiap masing – masing *store* pasti membutuhkan *crew* (karyawan) baru untuk ditempatkan di setiap *store* yang sedang membutuhkannya. Perekrutan *crew* di McDonald's mempunyai 3 tahapan yang harus di lalui yaitu *Interview*, *Training* dan *OnFloor* (diterjunkan langsung kelapangan begitu lolos pada tahap *training*). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Galih Nanggara selaku perwakilan dari *store* McDonald's Simpang Dago Bandung yang menjabat sebagai *2nd Assistant Manager*, beliau mengatakan bahwa hampir di seluruh McDonald's Indonesia banyak *crew* baru yang mengalami kesulitan ditahapan ke dua yaitu *training*, meskipun pada tahapan *training* diberikan *Hands Out* (modul) materi tentang prosedur pembuatan produk dan penggunaan *equipment* di McDonald's, *crew* baru tersebut mengalami kesulitan untuk memahami modul, bentuk penyampaian materi dengan metode membaca *Hands Out* tidaklah cukup, kegiatan praktikum memegang peranan yang sangat penting, karena *crew* akan mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang lebih baik terhadap materi yang diberikan. Pada kenyataannya, kegiatan praktikum tidak dapat dilakukan sesuai dengan yang direncanakan, karena antara materi yang di sampaikan dalam *Hands Out* dan praktek penggunaan *equipment* tidak mudah dipahami, yang berakibat terjadinya kesalahan dan merasa canggung dalam penggunaan *equipment* di McDonald's pada saat diterjunkan kelapangan langsung.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media pendukung pembelajaran untuk para *crew* baru yang dapat menjadi media alternatif kegiatan *training* tersebut, sehingga praktikum dan penyampaian materi akan lebih menarik dan mudah di pahami yang bisa digunakan oleh semua *crew* baru yang sedang melaksanakan kegiatan *training* di setiap masing – masing *store*. Aplikasi yang akan dibangun nantinya akan dibuat

dalam bentuk *website* bersifat simulasi mengenai penggunaan *equipment* dan memberikan contoh cara memasak sesuai prosedur yang ada di *Hands Out*, agar bisa di akses oleh semua *crew* baru yang sedang melaksanakan kegiatan *training*. Metode simulasi merupakan proses pembelajaran menggunakan proses menggabungkan gambar dan suara sehingga mampu memvisualisasikan gambaran cara kerja *equipment* yang ada di McDonald's. Maka dari itu di perlukan suatu aplikasi yang dapat membantu dan merangsang daya pikir *crew* dalam memahami agar *crew* tidak pasif terhadap materi yang diberikan dalam *Hands Out*, metode simulasi dapat menjadi cara yang dapat merangsang dan menambah minat *crew* untuk lebih memahami penggunaan cara kerja penggunaan *equipment.*

1.1 *E-Training*

Pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran perlu di galakkan sebagai salah satu inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar. Berbagai bentuk aplikasi dan fasilitas yang tersedia di internet dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran jika ditinjau dari aspek penggunaan media. Salah satu di antaranya adalah pelatihan dengan *E-training*. Pelatihan dengan *e-training* sesungguhnya juga merupakan salah satu bentuk penggunaan media pembelajaran dan pelatihan berbasis IT atau berbasis internet.

E-Training sendiri adalah bagian *e-learning* berupa kumpulan *training* (*content, curriculum, instructional design*) yang digunakan untuk membantu peserta / pegawai mencapai tujuan pembelajaran institusi sebagai syarat meningkatkan keterampilan dan kinerjanya, disampaikan melalui elektronis dengan lisan, tulisan, ilustrasi, animasi, video atau kombinasinya.

Pada dasarnya, *E-Training* sama dengan *E-Learning yaitu* mempunyai dua tipe, yaitu *synchronous* and *asynchronous.*

a. Synchronous Training
Synchronous berarti "pada waktu yang sama". Jadi, *synchronous training* adalah tipe pelatihan, dimana proses sedang mengajar dan murid sedang belajar. Hal tersebut memungkinkannya interaksi langsung antara guru dan murid, baik melalui *internet* maupun intranet. *Synchronous training* mengharuskan guru dan murid mengakses *internet* bersamaan. Pengajar memberikan makalah dengan slide presentasi dan peserta *web conference* dapat mendengarkan presentasi melalui hubungan *internet*. Jadi *synchronous training* sifatnya mirip pelatihan di ruang kelas. Namun, kelasnya bersifat maya (virtual) dan peserta tersebar di seluruh dunia dan terhubung melalui *internet*. Oleh karena itu, *synchronous training* dinamakan *virtual classroom*.

b. Asynchronous Training
Asynchronous training berarti "tidak pada waktu yang bersamaan". Jadi, seseorang dapat mengambil pelatihan pada waktu yang berbeda dengan pengajar memberikan pelatihan. Pelatihan ini lebih popular di dunia *E-learning* karena memberikan keuntungan lebih bagi peserta pelatihan karena dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun. Pelatihan berupa paket pelajaran yang dapat dijalankan di komputer manapun dan tidak melibatkan interaksi dengan pengajar atau pelajar lainnya. Oleh karena itu, pelajar dapat memulai pelajaran dan menyelesaikannya setiap saat. Paket pelajaran berbentuk bacaan dengan animasi, simulasi, permintaan edukatif, maupun latihan ata tes dengan jawabannya.

1.3 Multimedia

Multimedia dapat dikatakan sebagai bentuk baru dalam pembuatan program-program komputer dengan penggambungan lebih dari suatu media. Menurut Turban "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".

Terdapat empat komponen penting multimedia, yaitu:
1. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan pengguna
2. Harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi
3. Harus ada alat navigasi yang memandu memandu
4. Multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi dan ide pengguna.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan merupakan multimedia dalam arti yang luas.

Multimedia terdiri dari beberapa elemen, yaitu teks, suara (audio), gambar (image), video dan animasi. Berikut penjelasannya.

1. Teks
Teks adalah elemen yang penyampaian data yang umum dan paling sederhana karena membutuhkan ruang yang sedikit pada penyimpanan jika dibandingkan dengan elemen lainnya. Berikut adalah gambar Teks dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Teks

2. **Suara (*Audio*)**
Suara adalah elemen penyampaian data yang cukup interaktif, karena pengguna dapat memperoleh informasi hanya dengan menggunakan indera pendengaran saja. Misalnya lagu-lagu, instrument-instrument, format audio seperti WAV, MIDI, dan MP3. Berikut adalah gambar Audio dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Suara (*Audio*)

3. **Gambar (*Image*)**
Gambar adalah elemen penyampaian data yang mampu mewakili pesan dalam bentuk teks. Gambar tidak membutuhkan suatu gerakan tertentu, karena tanpa gerakanpun manusia dapat mengetahui suatu informasi yang disampaikan. Beberapa format gambar antara lain JPG, PNG dan BMP. Berikut adalah gambar Gambar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Gambar (*Image)*

1.4 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

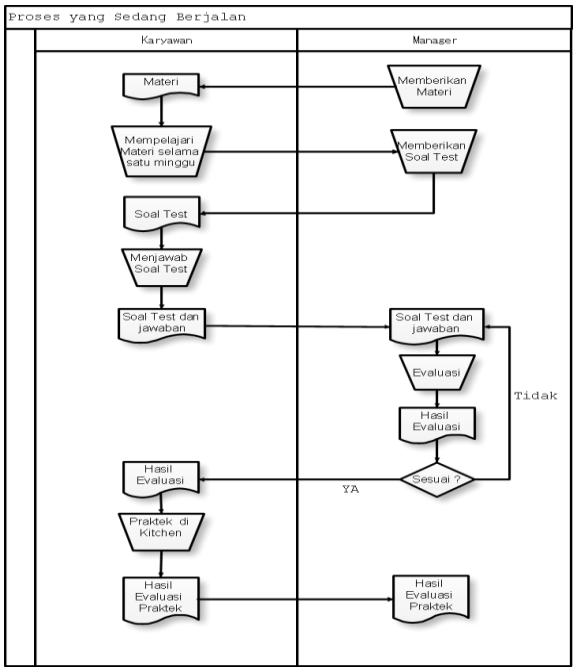
Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebelum melakukan rancangan sistem, perlu adanya analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan, yang bertujuan untuk mengevaluasi kesalahan untuk diperbaiki, dimana prosedur ini akan menjadi acuan untuk di buat kedalam suatu program *E-Training*. Berikut merupakan beberapa prosedur dari *training* Karyawan baru di McDonald's .

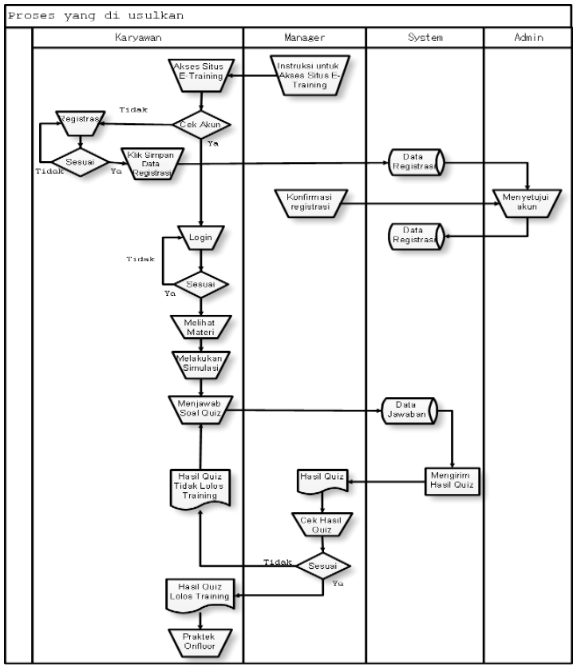
Untuk mengetahui aliran proses sistem yang sedang berjalan pada *training* karyawan baru di McDonald's, maka akan digambarkan dalam bentuk flowmap pada Gambar 4.



Gambar 4 *Flowmap* Proses Kegiatan *Training* Yang Sedang Berjalan Pada Karyawan Baru McDonald's

2.2 Prosedur Sistem Yang Diusulkan

Untuk mengetahui aliran proses sistem yang diusulkan pada training karyawan baru di McDonald's, maka akan digambarkan dalam bentuk flowmap pada Gambar 5.

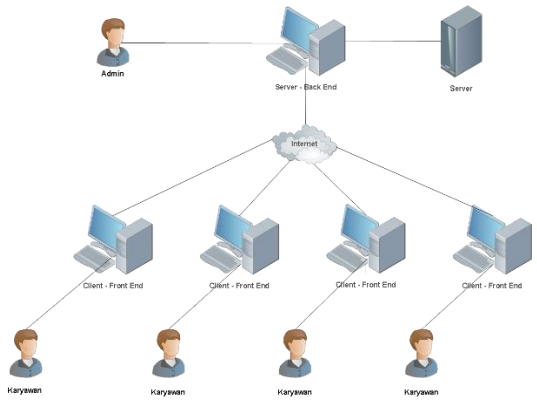


Gambar 5 *Flowmap* Proses Kegiatan *Training* Yang Diusulkan Pada Karyawan Baru McDonald's

2.3 Analisis *E-Training*

Sistem yang akan dibangun mendasar kepada konsep *e-training* yang mempunyai tiga komponen utama yaitu :

1. ***Infrastucture***
   Insfrastucture e-training merupakan sistem analis yang akan dibangun pada aplikasi *e-training*. Berikut adalah gambar arsitektur jaringan *e-training* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Arsitektur Jaringan *E-Training*

2. ***E-Training System***
   Meliputi sistem perangkat lunak yang akan dibangun mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana pembuatan materi, konten, dan sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

3. ***E-Training Content***
   Konten yang akan dibangun pada sistem *e-training* ini menjadi terbagi dua bagian yaitu :

a. *Multimedia Based-Content*

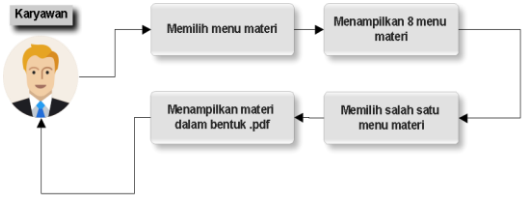
Multimedia yang akan diterapkan kedalam aplikasi *e-training* yang akan dibuat adalah dalam simulasi memasak produk yang mencakup kombinasi antara *auido*, animasi dan instruksi. Berikut adalah gambar alur multimedia *based-content* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Alur *Multimedia Based-Content*

b. *Text Based-Content*

Konten berbentuk teks pada *hands out* yang diberikan kepada karyawan baru pada saat kegiatan *training* berlangsung, akan diterapkan kedalam aplikasi *e-training* di menu materi berupa file berbentuk *.pdf*. Berikut adalah gambar alur *text-content* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Alur *Text Based-Content*

2.4 Analisis Multimedia Interaktif

Pembangunan Aplikasi *E-Training* Pada Store McDonald's Berbasis Multimedia Interaktif memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menjadikan aplikasi *e-training* berbasis multimedia interaktif ini sebagai media tambahan untuk kegiatan *training.*
2. Membantu *crew* baru agar mudah dalam memahami setiap materi tentang cara memasak produk yang diberikan pada *handsout*, dengan memberikan simulasi pada setiap materi yang di kombinasikan dengan *audio*, animasi, dan instruksi.

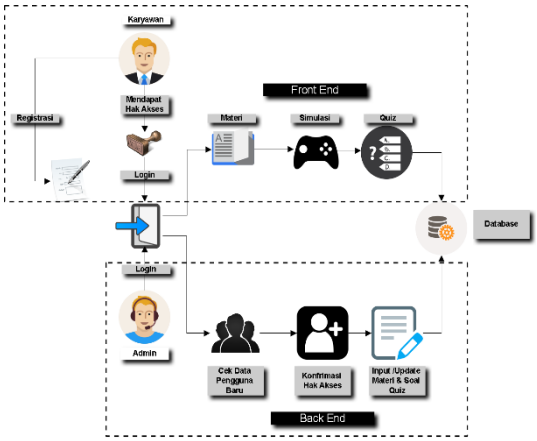
2.4.1 Deskripsi Sistem

Sistem yang akan dibangun mempunyai dua *user* yaitu *admin* sebagai pengelola sistem dan *crew* sebagai pengguna sistem, masing – masing mempunyai hak akses yang berbeda. Untuk itu diperlukan suatu mekanisme keamanan dengan menyediakan fasilitas *Log In* yang berbeda. Fasilitas ini digunakan sebagai verifikasi hak akses user *crew* dan *admin* di sistem. Verifikasi yang digunakan ada dua yaitu *username* dan *password*, dimana *user name* yang digunakan untuk *crew* memakai NIK (Nomor Induk Karyawan) dan untuk *admin* memakai *ID* khusus.

E-training yang akan dibuat akan berbasis *web* multimedia interaktif yang memberikan materi, simulasi beberapa *equipment* yang ada di McDonald's dengan cara membuat produk serta memberikan gambaran cara kerja *equipment* sesuai produk yang akan dibuat dan latihan soal. Aplikasi ini

bisa diakses oleh semua *crew* baru di McDonald's seluruh Indonesia yang sedang melakukan kegiatan *training*.

Aplikasi yang akan dibuat mempunyai dua sistem yaitu *front end* dan *backend.* Berikut adalah gambar alur sistem *e-training* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Alur Sistem *E-Training*

2.4.2 Deskripsi Konsep Yang Dibangun

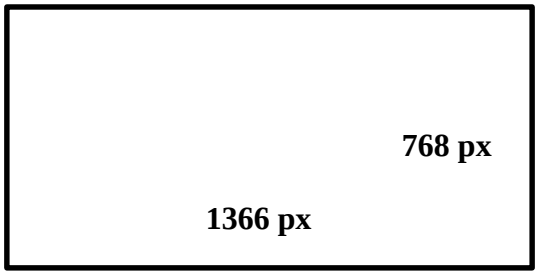
E-training yang dibangun merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh karyawan untuk mempermudah dalam memahami proses kegiatan *training* yang sebelumnya pernah diterapkan. Berikut adalah tabel deskripsi konsep aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Konsep Aplikasi Yang Dibangun

Unsur Yang Membangun	Deskripsi
Judul	Pembangunan Aplikasi E-Training Pada Store McDonald's Berbasis Multimedia Interaktif
Pengguna	Karyawan baru dan admin
Materi	Materi yang diterapkan kedalam aplikasi adalah materi dalam *handsout* yang telah diberikan pada saat *training*, namun di konversikan ke dalam aplikasi *e-training* dalam bentuk *.pdf*
Audio	Audio dalam aplikasi yang dibangun menyesuaikan dengan animasi pada menu simulasi
Animasi	Animasi dalam aplikasi yang dibangun adalah animasi 2D.
Interaktifitas	Interaktifitas dalam aplikasi *e-training* yang dibangun adalah melakukan quiz, melakukan simulasi dan membaca materi

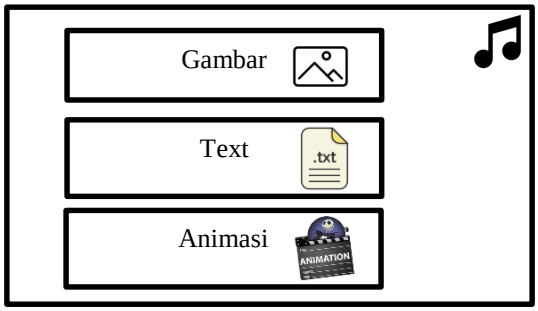
Untuk menghasilkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi dan keterampilan) dengan media visual. Berikut adalah konsep visual aplikasi *e-training* berbasis multimedia interaktif.

1. **Format ukuran layar**
   Aplikasi yang dibangun dirancang dengan ukuran 1366 x 768 pixels. Berikut adalah gambar format ukuran layar dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Format Ukuran Layar

2. **Tata Letak**
   Tata Letak merupakan pengaturan posisi elemen – elemen aplikasi seperti gambar, animasi, dan teks. Sehingga pesan atau informasi yang ada dalam aplikasi dapat tersampaikan dengan baik. Berikut adalah gambar contoh tata letak dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Contoh Tata Letak

Elemen suara berada pada bagian *backround*, sedangkan elemen – elemen lain seperti gambar, teks, dan animasi diletakan sesuai dengan kebutuhan. Sehingga muncul gambaran saling

berkaitan dari kombinasi elemen – elemen tersebut.

3. **Huruf**
   Huruf yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat adalah huruf yang mudah dibaca dan menarik untuk dilihat.

4. **Warna**
   Warna merupakan elemen penting dalam aplikasi multimedia. Warna yang cocok digunakan adalah warna merah dan kuning karena disesuaikan dengan asal *backround* dari McDonald's. Berikut adalah gambar warna *backround* McDonald's dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Warna McDonald's

2.5 Pengujian

Pengujian perangkat lunak merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang dibangun sehingga bias diketahui apakah perangkat lunakk tersebut telah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Adapun metode pengujian yang digunakan pada perangkatl lunak ini adalah metode *black box*. Pengujian *black box* berfokus pda persyaratan fungsional perangkat lunak. Metode pengujian *black box* ini tediri dari dua tahapan pengujian yaitu tahapan pengujian alpha dan tahapan pengujian beta.

2.5.1 Pengujian Alpha

Pengujian *alpha* merupakan pengujian fungsional yang diadakan di lingkungan pembangunan oleh sekumpulan pengguna yang akan menggunakan perangkat lunaknya. Pihak pembangunan mendampingi serta mencatat kesalahan-kesalahan maupun permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Pengujian *alpha* yang dilakukan pada pembangunan aplikasi *e-training* pada store McDonald's berbasis multimedia interaktif, yaitu scenario pengujian, kasus dan hasil pengujian serta kesimpulan pengujian.

2.5.1.1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian memaparkan urutan dan hal yang diuji pengujian yang dilakukan pada "Pembangunan Aplikasi E-Training Pada Store McDonald's Berbasis Multimedia Interaktif". Adapun skenario yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Skenario Pengujian

No	Komponen Yang Diuji	Skenario Pengujian	Jenis Pengujian
1	*Login* Karyawan	Memasukan *ID* Karyawan	*Black Box*
		Memasukan *Password*	*Black Box*
		Memilih tombol "Login"	*Black Box*

2.5.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut adalah kasus untuk menguji perangkat lunak yang sudah dibangun menggunakan metode *black-box* berdasarkan tabel 2 skenario pengujian yang telah dibuat sebelumnya.

Tabel 3 Kasus dan Hasil Pengujian *Login* Karyawan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Skenario Uji	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
Memasukan *ID* Karyawan	Tercantum pada kotak isian *ID* karyawan	Dapat mengisikan *ID* karyawan pada kolom *ID* karyawan sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukan *password*	Tercantum pada kotak isian *password*	Dapat mengisi *password* pada kolom *password* sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol "*Login"*	Data *ID* karyawan dan *password* diterima oleh sistem dan masuk ke halaman utama untuk proses "*login"*	Tombol "*Login"* dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Skenario Uji	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
ID *karyawan* atau	Tidak dapat *login* dan	Menampilkan pesan "ID karyawan	[√] Diterima [ ] Ditolak

password kosong	menampilkan pesan	atau *password* harus di isi"	
ID karyawan atau *password* salah	Tidak dapat *login* dan menampilkan pesan	Menampilkan pesan "ID karyawan atau *password* salah"	[√] Diterima [ ] Ditolak

2.5.1.3 Kesimpulan Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil pengujian sistem dengan kasus uji diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam Pembangunan Aplikasi E-Training Pada Store McDonald's Berbasis Multimedia Interaktif ini tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2.5.2 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana pengujian dilakukan secara langsung kepada responden dengan cara memberikan kuesioner atau wawancara pada calon pengguna perangkat lunak yang dibangun.

2.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan pada pengguna yang memiliki jenis usernya admin. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak. Dani Hamdani, selaku calon pengguna dengan jenis user admin. Berikut adalah tabel pertanyaan dan jawaban wawancara dengan admin dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Wawancara Dengan Admin

No	Pertanyaan dan Jawaban
1	**Pertanyaan** : Apakah aplikasi ini dapat membantu dalam kegiatan *training* ?
	Jawaban : Aplikasi ini sangat membantu dalam kegiatan *training* untuk karyawan baru, dengan diberikannya fasilitas *e-training* berbasis multimedia interaktif dengan diberikannya seperti materi, simulasi dan *quiz.*
2	**Pertanyaan :** Apakah tampilan dari aplikasi terlihat menarik ?
	Jawaban : Ya, sangat menarik karena tampilannya menyerupai dengan konsep McDonald's yang sudah ada.
3	**Pertanyaan** : Apakah aplikasi ini interaktif ?
	Jawaban : Ya, karena disajikan dengan simulasi yang menggabungkan antara animasi, audio dan instruksi.
4	**Pertanyaan** : Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?
	Cukup mudah digunakan, karena tampilanya cukup *userfriendly*.
5	**Pertanyaan** : Apakah aplikasi ini dapat mengelola data – data materi, *quiz,* data pengguna dengan baik ?
	Jawaban : Ya, dengan aplikasi ini saya sebagai admin dapat mengelola materi, soal quiz, hasil quiz, serta mengatur data pengguna yang akan memakai aplikasi *e-training* ini sesuai kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan admin tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ini dapat membantu dalam kegiatan *training*, memiliki tampilan yang sangat menarik, interaktif, mudah digunakan, dapat mengelola data- data materi, *quiz*, dan data pengguna dengan baik, serta dapat membantu mendapatkan info kemampuan karyawan hasil dari *quiz*.

2.5.3 Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada beberapa calon pengguna perangkat lunak yang dibangun. Adapun beberapa poin yang diteliti pada aplikasi *E-training* ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini sebagai media tambahan dalam proses kegiatan *training.*
2. Kemudahan untuk memahami materi yang disampaikan.
3. Menarik atau tidaknya tampilan aplikasi ini.
4. Apakah interaktif aplikasi ini.
5. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini.
6. Mengukur kemampuan karyawan dalam menggunakan aplikasi ini.

Skala Jawaban :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang diajukan kepada user karyawan. Berikut adalah tabel pertanyaan karyawan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Pertanyaan Karyawan

No	PERTANYAAN	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah Aplikasi ini sudah termasuk sebagai media tambahan untuk kegiatan *training* ?					

2.5.4 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada Karyawan baru di McDonald's Simpang Dago sebagai pengambilan sample, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

Keterangan :

Y= P/Q*100%
Y : Nilai Prosentase
P : Total Skor
Q : Skor Tertinggi

Untuk mengukur sikap dari pengguna aplikasi yang telah dibangun bisa menggunakan skala likert. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berikut ini adalah skor yang diberikan untuk jawaban kuesioner yang telah diberikan kepada penelitian para penulis:

Tabel 6 Skor Jawaban Kuesioner

Skala Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

Untuk mengetahui interpretasi skor hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Interprestasi Skor Perhitungan

Nilai	Keterangan
0% - 20%	Tidak Setuju
21% - 40%	Kurang Setuju
41% - 60%	Cukup Setuju
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

Berikut ini adalah hasil prosentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus yang sudah dijelaskan. Kuesioner ini diujikan kepada 20 orang karyawan baru yang berada di McDonald's Simpang Dago sebagai contoh pengambilan *sample*.

Tabel 8 Hasli Kuesioner Karyawan

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah aplikasi ini sudah termasuk sebagai media tambahan untuk kegiatan *training* ?	5	15			

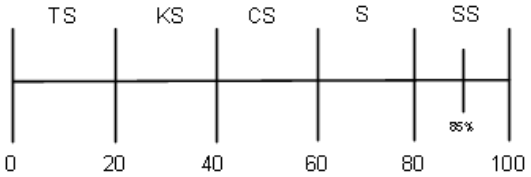
1. Apakah aplikasi ini sudah termasuk sebagai media tambahan untuk kegiatan *training* ?

Tabel 9 Presentase Kuesioner Karyawan Pertanyaan 1

Pertanyaan	No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor	Presentase (%)
1	1	Sangat Setuju	5	25	**(85/100)*100%=85**
	2	*Setuju*	*15*	*60*	
	3	*Cukup Setuju*	*0*	*0*	
	4	*Kurang Setuju*	*0*	*0*	
	5	*Tidak Setuju*	*0*	*0*	

Jumlah	***20***	***85***	

Hasil presentase dari nomor 1 adalah sebanyak 85% dengan responden 20 karyawan dari 100% yang diharapkan. Dengan demikian nilai perhitungan tersebut berarti karyawan sangat setuju bahwa aplikasi ini bisa termasuk sebagai media tambahan kegiatan *training*. Berikut skala hasil penilaian nomor 1 yang ditunjukan pada gambar 12.



Gambar 12 Skala Hasil Penilaian Nomer 1

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi *E-Training* Pada Store McDonald's Berbasis Multimedia Interaktif" yaitu sebagai berikut:

1. Dapat membantu kegiatan *training* untuk karyawan baru pada *store* McDonald's, dengan memanfaatkan aplikasi *e-training* berbasis multimedia interaktif yang dibuat.

2. Dapat Membantu karyawan baru dalam memahami tata cara penggunaan *equipment*, serta memberikan gambaran cara memasak produk dengan diberikannya simulasi pada setiap materi yang dipelajari dengan kombinasi *audio*, animasi, dan instruksi.

6. DAFTAR PUSTAKA

[1] http://dokumen.tips/documents/proses-input-output-level-manajemen-pada-perusahaan-multinasional-mcdonalds.html [24 September 2015].
[2] Effendy, Empy , and Zhuang Hartono, E-learning Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi, 2005.
[3] Robin, & Linda. (2001). Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif.