DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR SIMBOL xix
DAFTAR LAMPIRAN xxii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil SMK MVP ARS INTERNASIONAL Bandung 9
2.1.1 Sejarah Sekolah SMK MVP ARS INTERNASIONAL Bandung 9
2.1.2 Tujuan SMK MVP ARS INTERNASIONAL Bandung 9
2.1.3 Visi SMK MVP ARS INTERNASIONAL Bandung 10
2.1.4 Misi SMK MVP ARS INTERNASIONAL Bandung 10
2.1.5 Struktur Organisasi dan Fungsi 11
2.1.6 Logo SMK MVP ARS INTERNASIONAL Bandung 13
2.2 Landasan Teori 14
2.2.1 *Continental Food* 14

2.2.2 Kurikulum Jasa Boga di SMK MVP ARS INTERNASIONAL 15
2.2.3 Pembelajaran Berbantuan Komputer 15
2.2.4 *Computer Assisted Instruction* (CAI) 17
2.2.5 Media Pembelajaran 20
2.2.6 Multimedia 21
2.2.7 Multimedia Interaktif 23
2.2.8 *Object Oriented Programing* 26
2.2.8.1 Konsep Dasar Berorientasi *Object* 26
2.2.8.2 Analisis Berorientasi *Object* 29
2.2.8.3 Desain Berorientasi *Object* 29
2.2.8.4 Pemodelan 29
2.2.8.5 UML (*Unified Modelling Language*) 30
2.2.8.5.1 UML Diagram 30
2.2.8.5.2 *Class Diagram* 31
2.2.8.5.3 *Use Case Diagram* 32
2.2.8.5.4 *Activity Diagram* 33
2.2.8.5.5 *Sequance Diagram* 34
2.2.9 Metode Pengujian Sistem 36
2.2.9.1 Pengujian Black Box 36
2.2.9.2 Pengujian Beta 36
2.2.9.3 Skala Likert 36
2.2.9.4 Kuesioner 38
2.3 Tools Yang Digunakan 39
2.3.1 Adobe Flash CS6 39
2.3.2 Actionscript 3.0 41
2.3.3 CorelDraw X6 42
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.1 Analisis Masalah 44
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 45
3.1.2.1 Prosedur Pembelajaran 45

3.1.2.2 Prosedur Kegiatan Praktikum 46
3.1.2.3 Prosedur Pelaksanaan Evaluasi 47
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 48
3.1.3.1 Aplikasi E-Training Pada Store MCDonald's Berbasis Multimedia Interaktif 49
3.1.3.1.1 Cara Penggunaan Aplikasi E-Training Pada Store MCDonald's Berbasis Multimedia Interaktif 49
3.1.3.1.2 Komponen Pada Aplikasi E-Training Pada Store MCDonald's 52
3.1.3.1.3 Hasil Analisis Aplikasi E-Training Pada Store MCDonald's Berbasis Multimedia Interaktif 53
3.1.3.1.4 Perbandingan Komponen Pada Aplikasi Sejenis 54
3.1.4 Analisis Aplikasi Yang Akan Dibangun 55
3.1.4.1 Deskripsi Sistem 56
3.1.4.2 Deskripsi Konsep Aplikasi Yang Dibangun 57
3.1.4.3 *Storyboard* Aplikasi *Continental Food* 60
3.1.4.4 Analisis Materi 64
3.1.4.5 Analisis Evaluasi 73
3.1.4.6 Analisis Pengumpulan Material 74
3.1.4.7 Analisis Karakter Koki 76
3.1.4.8 Analisis Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif 77
3.1.4.7.1 Metode Pembelajaran Tutorial 77
3.1.4.7.2 Metode Pembelajaran Simulasi 78
3.1.4.7.3 Metode Pembelajaran *Drill and Pratice* 78
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 80
3.1.5.1 Analisis Jaringan 81
3.1.5.1.1 Skema Jaringan 81
3.1.5.2 Analisis Pengkodean 82
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 83
3.1.5.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 83
3.1.5.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 84
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 85

3.1.6.1 *Use Case Diagram* 85
3.1.6.1.1 Definisi *Use Case* 86
3.1.6.1.2 Skenario *Use Case* 88
3.1.6.2 *Activity Diagram* 97
3.1.6.3 *Class Diagram* 112
3.1.6.4 *Sequence Diagram* 114
3.1.7 Analisis Basis Data 131
3.1.7.1 *Entity Relationship Diagram* 131
3.1.7.2 Skema Relasi 132
3.1.7.3 Struktur Tabel 133
3.2 Perancangan Sistem 135
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 135
3.2.2 Perancangan Antarmuka 136
3.2.3 Perancangan Pesan 158
3.2.4 Perancangan Jaringan Semantik 159
3.2.4.1 Keterangan Simbol Jaringan Semantik 161
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 163
4.1 Implementasi Sistem 163
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras 163
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 164
4.1.3 Implementasi Aplikasi 164
4.1.4 Implementasi Basis Data 164
4.1.5 Implementasi Antarmuka 166
4.2 Pengujian 168
4.2.1 Pengujian Alpha 168
4.2.1.1 Skenario Pengujian 168
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 172
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Sistem 186
4.2.2 Pengujian Beta 186
4.2.2.1 Wawancara 186
4.2.2.2 Kuesioner 188

4.2.3 Kesimpulan Pengujian Beta 189
4.2.4 Kesimpulan dari Hasil Observasi Pengamatan dan Wawancara 197
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 199
5.1 Kesimpulan 199
5.2 Saran 199
DAFTAR PUSTAKA 201