

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI  
MEDIA BELAJAR PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan



Oleh

**Fitri Yasih**  
**NIM 1803106**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI  
MEDIA BELAJAR PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Oleh  
Fitri Yasih  
1803106

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan Teknologi Kejuruan

© Fitri Yasih 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

Fitri Yasih, 2021  
**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PROGRAM  
KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**HALAMAN PENGESAHAN TESIS**

**FITRI YASIH  
NIM 1803106**

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI  
MEDIA BELAJAR PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**Bandung, Juni 2021**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :**

**Dosen Pembimbing**



**Dr. Cica Yulia, S.Pd., M.Si.**  
**NIP. 19800701 200501 2 001**

**Mengetahui**

**KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN  
KEJURUAN SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**



**Prof. Dr. Ade Gafar Abdullah, M.Si.**

**NIP. 19721113 199903 1 001**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Implementasi Media Digipedia Edu Makugiz Sebagai Media Belajar Pada Program Keahlian Kuliner Di Sekolah Menengah Kejuruan” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2021

Yang membuat pernyataan,

Fitri Yasih

NIM. 1803106

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Implementasi Media Digipedia Edu Makugiz sebagai Media Belajar pada Program Keahlian Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan”. tanpa pertolongan-Nya tentunya penulis tidak akan sanggup untuk menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam terlimpah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya dimuka bumi ini.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan tesis ini yang disusun untuk memenuhi sebagian salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan didalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan agar para pembaca dapat memberikan saran yang bersifat membangun sehingga dapat dijadikan acuan penyusunan yang lebih baik dan sempurna, semoga dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pihak-pihak yang memerlukan, dan apabila terdapat banyak kesalahan pada tesis ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Demikian, semoga tesis ini dapat bermanfaat. Terimakasih.

Bandung, Juni 2021

Fitri Yasih  
1803106

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat dan taufik-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Implementasi Media Digipedia Edu Makugiz Sebagai Media Belajar Pada Program Keahlian Kuliner Di Sekolah Menengah Kejuruan”. Tesis ini diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Tesis ini meneliti tentang implementasi penggunaan aplikasi Media Digipedia Edu Makugiz, dalam pembelajaran kuliner di SMK. Penulis berharap penelitian ini memberikan kontribusi pemikiran dalam rangka evaluasi dan pengembangan aplikasi Digipedia Edu Makugiz

Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada :

1. Ibu Dr. Cica Yulia, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing I, yang telah membantu penulis dalam memberikan ide, mengembangkan gagasan, arahan, saran dan kritik demi perbaikan penulisan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ade Gafar Abdullah, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Ibu Dr. Hj. Isma Widiaty, M.Pd., Ibu Dr. Yulia Rahmawati, M.Si., dan Bapak Prof. Dr. H. Bachtiar Hasan, MSIE., selaku penguji.
4. Bapak H. Walmala M.IP., Ibu Farida Anum, dan Abang Fatra Maulana, M.Sc., beserta keluarga besar yang dengan tulus mendo'akan dan memberi semangat pada penulisan tesis ini.
5. Rekan – rekan PTK angkatan 2018.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penyelesaian tesis ini.

Akhirnya penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan Tesis. Untuk itu saran dan kritik yang konstruktif akan sangat membantu agar tesis ini dapat menjadi lebih baik.

Bandung, Juni 2021

Fitri Yasih

NIM. 1803106

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRAK

Usability diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik. Berbagai aspek dapat digunakan untuk mengukur kualitas diantaranya adalah website. Website merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam suatu system pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman mengenai penggunaan Aplikasi Edu-Makugiz oleh siswa, membantu kemudahan informasi mengenai makanan khas Jawa Barat. Metode penelitian ini menggunakan desain deskriptif, dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini, siswa/i kelas 2 dan 3 peminatan tata boga, dengan sampel berjumlah 120 orang. Instrument yang digunakan kuesioner (angket) online dari google forms yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS-25. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah responden sangat setuju mengenai manfaat aplikasi digipedia Edu-Makugiz, ditinjau dari pengaruh positif terhadap aspek kemanfaatan aplikasi (Preceived Usefulness), aspek kemudahan penggunaan aplikasi (Preceived Ease of use), aspek kenyamanan yang dirasakan responden (Preceived Enjoyment), aspek pengaruh sikap yang diterima responden (Preceived Attitude towards/behavioral intention), dan aspek penilaian Pendidikan (Education) yang dirasakan responden.

**Kata Kunci :** Usability, Aplikasi, dan Edu-Makugiz,

## **ABSTRACT**

*Usability is defined as the process of optimizing the interaction between the user and the system that can be done interactively, so that the user gets the right information or completes an activity in the application better. Various aspects can be used to measure quality, including the website. Website is an innovation that can be used in a learning system, not only in the delivery of learning materials but also changes in the abilities of various competences of students. The purpose of this study was to find out an understanding of the use of the Edu-Makugiz application by students, to help facilitate information about West Java specialties. This research method uses a descriptive design, with a quantitative approach. The population in this study, students in grade 2 and 3 with a specialization in culinary, with a sample of 120 people. The instrument used was an online questionnaire from Google Forms which contained questions to be filled in by the respondent. Data processing using the SPSS-25 application. The results obtained in this study are that respondents strongly agree about the benefits of the Edu-Makugiz digipedia application, in terms of its positive influence on aspects of the usefulness of the application (Perceived Usefulness), aspects of the ease of use of the application (Perceived Ease of use), aspects of comfort that the respondent feels (Perceived Enjoyment), aspects of the influence of attitudes received by respondents (Perceived Attitude towards / behavioral intention), and aspects of education assessment (Education) felt by respondents.*

**Keywords:** *Usability, Application, and Edu-Makugiz.*



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Struktur Organisasi Tesis.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
A...Teknologi 4.0 .....	8
B...Media Sebagai Perangkat Pembelajaran .....	8
C... <i>Website</i> .....	13
D... <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	15
E... <i>Usability Study</i> .....	18
F... Aplikasi Digipedia Edu-Makugiz .....	20
G...Penelitian Terdahulu .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	28
A. Desain Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel .....	29
C. Instrumen Penelitian .....	30
D. Prosedur Penelitian .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	32
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	33
A. Deskripsi Data.....	33
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	33
C. Hasil Total Persentase Keseluruhan Persepsi Penelitian.....	40

Fitri Yasih, 2021

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGIPEDIA EDU MAKUGIZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PROGRAM KEAHLIAN KULINER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI</b> .....	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Rekomendasi.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	43
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Halaman Pertama Saat Login.....	20
Gambar 2.2 : Halaman selanjutnya yaitu Info Aplikasi Edu Makugiz.....	21
Gambar 2.3 : Halaman yang berisi 4 Tipe Makanan Sunda.....	21
Gambar 2.4 : Tampilan salah satu Menu Makanan.....	22
Gambar 2.5 : Halaman selanjutnya Resep.....	23
Gambar 2.6 : Halaman Kandungan Zat Gizi.....	24
Gambar 2.7 : Halaman Contact Us.....	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban Angket .....	30
Tabel 4.1 Persepsi responden terhadap kemanfaatan ( <i>Perceived Usefulness</i> ).....	33
Tabel 4.2 Persepsi responden terhadap kemudahan ( <i>Perceived Ease of Use</i> ).....	35
Tabel 4.3 Persepsi responden terhadap kenyamanan ( <i>Perceived Ease of Use</i> ) .....	36
Tabel 4.4 Persepsi responden terhadap Sikap ( <i>Perceived behavioral</i> ).....	37
Tabel 4.5 Persepsi responden dalam Pendidikan ( <i>Education</i> ).....	38