



**PEMBUATAN ASET 2D DAN USER INTERFACE
DALAM VISUAL NOVEL DAN ANIMASI PADA
APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AKU DAN
KELOMPOKKU” DI SMPN 11 BOGOR**

SKRIPSI

ALFORTINO RAMADHAN 2107431019

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2025



**PEMBUATAN ASET 2D DAN USER INTERFACE
DALAM VISUAL NOVEL DAN ANIMASI PADA
APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AKU DAN
KELOMPOKKU” DI SMPN 11 BOGOR**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

ALFORTINO RAMADHAN

2107431019

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2025



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alfortino Ramadhan
NIM : 2107431019
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Aset 2D dan User Interface dalam Visual Novel dan Animasi pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku dan Kelompokku” di SMPN 11 Bogor

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 16 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Alfortino Ramadhan

NIM. 2107431019



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Alfortino Ramadhan

NIM : 2107431019

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

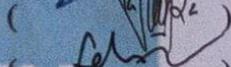
Judul Skripsi : Pembuatan Aset 2D dan User Interface dalam Visual Novel dan Animasi pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku dan Kelompokku” di SMPN 11 Bogor

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, tanggal 25, bulan Juni, tahun 2025, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()

Penguji II : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. ()

Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, arahan, serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayanti, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membantu penulis selama proses pengerjaan skripsi.
3. Rekan satu penelitian Muhammad Noval Rizki dan Muhammad Rocky Marciano Yulianto atas kerja samanya dari awal sampai akhir penelitian ini.
4. Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan selama penulisan skripsi ini.
5. Teman-teman yang selalu ada untuk memberi motivasi, semangat, dan kenangan terindah selama peneliti berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak. Penulis juga berharap agar proposal ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 16 Juni 2025

Penulis,

Alfortino Ramadhan

NIM. 2107431019



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alfortino Ramadhan
NIM : 2107431019
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pembuatan Aset 2D dan User Interface dalam Visual Novel dan Animasi pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku dan Kelompokku” di SMPN 11 Bogor”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 16 Juni 2025

Penulis,



Alfortino Ramadhan

NIM. 2107431019



Pembuatan Aset 2D dan User Interface dalam Visual Novel dan Animasi pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku dan Kelompokku” di SMPN 11 Bogor

Abstrak

Di era media digital saat ini, keterampilan sosial sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Namun, kecenderungan interaksi melalui media sosial menyebabkan penurunan kemampuan komunikasi tatap muka, empati, penyelesaian konflik, dan kolaborasi. Wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 11 Bogor menunjukkan bahwa media interaktif seperti permainan kartu, storytelling, dan game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Hasil kuesioner terhadap 76 siswa juga menunjukkan bahwa 68,4% siswa masih kesulitan berkelompok. Penelitian bertujuan untuk membuat user interface dan aset ilustrasi dalam pembangunan aplikasi “Aku dan Kelompokku” untuk membantu siswa kelas 7 SMPN 11 Bogor memahami keterampilan sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: empathize yang melibatkan siswa untuk mengisi kuesioner dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling untuk memahami kebutuhan, define, ideate, prototype, dan test. Pengujian melibatkan para ahli dan siswa; ahli menilai estetika visual 100% dan kegunaan 95,8% yang masuk kategori sangat layak, sementara uji coba dengan siswa menunjukkan skor rata-rata 89,3% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini membuktikan bahwa ilustrasi dan UI dalam aplikasi Aku dan Kelompokku efektif secara visual, fungsional, dan disukai oleh siswa kelas 7 SMPN 11 Bogor.

Kata kunci: Keterampilan Sosial, Media Pembelajaran Interaktif, User Interface, Desain Thinking, Aset 2D

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
<i>Abstrak</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang Masalah.....	14
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	16
1.4.1 Tujuan	16
1.4.2 Manfaat	16
1.5 Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.2 Keterampilan Sosial	18
2.3 Ilustrasi.....	18
2.4 <i>User Interface</i> (UI)	19
2.5 Komponen Desain Grafis.....	19
2.6 <i>Visual Novel</i>	20
2.7 <i>Cut Out Animation</i>	21
2.8 Gaya Seni Kartun/Anime	21
2.9 Clip Studio Paint	21



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.10	Adobe Photoshop	22
2.11	Figma	22
2.12	JustSketchMe	22
2.13	<i>Design Thinking</i>	22
2.14	<i>Skala Likert</i>	23
2.15	Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Rancangan Penelitian	27
3.2	Tahapan Penelitian	27
3.3	Objek Penelitian	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data	28
3.5	Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	<i>Empathize</i>	31
4.2	<i>Define</i>	34
4.3	<i>Ideate</i>	36
4.4	<i>Prototype</i>	39
4.4.1	UI (<i>User Interface</i>)	40
4.4.2	Ilustrasi Karakter	64
4.4.3	Ilustrasi Lingkungan	80
4.5	<i>Test</i>	84
4.5.1	<i>Alpha Testing</i>	84
4.5.2	<i>Beta Testing</i>	87
BAB V PENUTUP		97
5.1	Simpulan	97
2.1	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		98



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kriteria Kelayakan	23
Tabel 2. 2 Analisa Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4. 1 Rangkuman Wawancara	31
Tabel 4. 2 Rangkuman Hasil Kuesioner	33
Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Aset.....	34
Tabel 4. 4 Analisis Kebutuhan Perangkat	35
Tabel 4. 5 Storyboard.....	40
Tabel 4. 6 Hasil Pembuatan Elemen UI.....	51
Tabel 4. 7 Hasil <i>User Interface</i>	58
Tabel 4. 8 Hasil Ilustrasi Karakter	75
Tabel 4. 9 Hasil Ilustrasi Lingkungan	81
Tabel 4. 10 Hasil Alpha Testing	84
Tabel 4. 11 Hasil Beta Testing Ahli Materi	88
Tabel 4. 12 Hasil Beta Testing Ahli UI/UX.....	91
Tabel 4. 13 Hasil Beta Testing Pengguna	92

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses <i>Design Thinking</i>	23
Gambar 4. 1 Mind map	36
Gambar 4. 2 Palet Warna “Aku dan Kelompokku”	37
Gambar 4. 3 Kombinasi Warna Analog	37
Gambar 4. 4 Logo Aplikasi “Aku dan Kelompokku”	38
Gambar 4. 5 <i>Soup of Justice</i>	38
Gambar 4. 6 Eras ITC	39
Gambar 4. 7 Bradley Hand ITC	39
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> dan <i>Wireflow</i> Aplikasi “Aku dan Kelompokku”.....	40
Gambar 4. 9 Fitur dalam Adobe Photoshop : (a) <i>Tools</i> ; (b) <i>Layer Style</i>	47
Gambar 4. 10 Contoh Proses Pembuatan Elemen Grafik Tombol Mulai.....	47
Gambar 4. 11 <i>Rectangle Tool</i> dalam Photoshop.....	48
Gambar 4. 12 Pengaturan <i>Corner Radius</i>	48
Gambar 4. 13 <i>Stroke</i> dan <i>Gradient</i>	49
Gambar 4. 14 <i>Bevel and Emboss</i>	49
Gambar 4. 15 <i>Drop Shadow</i>	50
Gambar 4. 16 <i>Type Tool</i>	50
Gambar 4. 17 Gaya Gambar; (a) Kartun; (b) Anime	65
Gambar 4. 18 Proses Ilustrasi Karakter.....	65
Gambar 4. 19 Perbandingan Sebelum dan Sesudah.....	66
Gambar 4. 20 Karakter - karakter Aku dan Kelompokku.....	66
Gambar 4. 21 Contoh <i>Closed</i> dan <i>Open Posture</i>	67
Gambar 4. 22 Arah ujung luar mata; (a) ke bawah; (b) ke atas	67
Gambar 4. 23 Adit ekspresi merenung.....	68
Gambar 4. 24 Mata Adit.....	69
Gambar 4. 25 Siti ekspresi senang	69
Gambar 4. 26 Mata Siti	70
Gambar 4. 27 Budi berbicara	70
Gambar 4. 28 Budi ekspresi merenung.....	71
Gambar 4. 29 Mata Budi.....	71

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 30 Jaka ekspresi netral.....	72
Gambar 4. 31 Mata Jaka.....	72
Gambar 4. 32 Guru ekspresi netral	73
Gambar 4. 33 Mata Guru	73
Gambar 4. 34 Contoh aset animasi karakter yang sudah dipisah.....	74
Gambar 4. 35 Aset <i>lip sync</i>	74
Gambar 4. 36 Referensi SMPN 11 Bogor.....	80
Gambar 4. 37 Proses Ilustrasi Lingkungan	80



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

WAWANCARA DENGAN GURU BK SMPN 11 BOGOR	L-1
KUESIONER TES MINAT SISWA	L-2
WAWANCARA KE-2	L-3
BETA TESTING	L-4
UJI KELAYAKAN DARI SISWA	L-5
UJI KELAYAKAN DARI MATERI	L-6
UJI KELAYAKAN DARI AHLI UI/UX	L-7
CV AHLI UI/UX	L-8
G-FORM SURVEI PENGALAMAN SISWA DALAM BEKERJA KELOMPOK	L-9





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era perkembangan media digital saat ini, keterampilan sosial adalah salah satu aspek yang penting dalam pengembangan karakter siswa. Kondisi yang mengakibatkan siswa lebih terbiasa berinteraksi dan berkomunikasi melalui media sosial menyebabkan kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan langsung, memahami emosi orang lain, penyelesaian konflik yang bisa berakhir pada menurunnya rasa empati serta ketidakmampuan siswa dalam bekerja sama dengan baik (Kurnia, et al., 2024). Kemampuan bersosialisasi adalah suatu wujud dari perilaku, tindakan, dan sikap yang ditunjukkan oleh siswa ketika berinteraksi dengan orang atau siswa lain yang disertai dengan keakuratan dan kecepatan sehingga menciptakan rasa nyaman untuk orang di sekitarnya. (Shulis, et al., 2023).

Dalam hasil perbincangan wawancara dengan guru bimbingan konseling di SMPN 11 Bogor, dinyatakan bahwa dalam pembelajaran, ada masalah yang sering terjadi dalam perihal berkelompok. Ada beberapa siswa kelas 7 yang sering tidak mendapatkan kelompok ketika diminta untuk membentuk kelompok dalam kelas, hal ini disebabkan oleh perilaku siswa yang sulit bergaul dan tidak aktifnya siswa dalam interaksi berkelompok. Selain itu hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada 76 siswa SMPN 11 Bogor menunjukkan bahwa 68,4% siswa masih kesulitan dalam mendapatkan kelompok dengan 30,3% mengalami kesulitan bekerja sama dengan anggota kelompok dan 36,8% sulit mengungkapkan pendapat dalam berkelompok..

Dalam hasil wawancara guru menjelaskan bahwa pembelajaran melalui media interaktif seperti permainan kartu, cerita, dan jenis permainan lainnya sangat membantu guru dalam meningkatkan ketertarikan murid dalam mengikutsertakan keterlibatan murid serta meningkatkan ketertarikan murid pada materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Wulandari (2022), yang memaparkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat memfokuskan perhatian siswa pada materi yang disampaikan, meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari siswa. Hasil kuesioner



kepada SMPN 11 Bogor yang menunjukkan bahwa sebanyak 48,7% siswa memilih *game* dan 22,4% memilih animasi sebagai metode pembelajaran yang disukai. Sebelumnya sudah ada media interaktif yang digunakan dalam SMPN 11 Bogor tentang kesehatan mental dan *bullying*, dan terbukti bahwa dalam menggunakan media interaktif siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media interaktif tersebut terakhir digunakan pada April 2025.

Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2023) menyatakan ilustrasi adalah aspek terpenting dalam menarik minat pembaca dengan gaya ilustrasi yang umumnya seperti animasi dan dilukis secara digital. Selain itu, *user interface* dalam suatu aplikasi juga memiliki peran penting dalam efisiensi penggunaan aplikasi, perancangan UI dan UX serta estetika dalam aplikasi yang baik penting dalam memuaskan kebutuhan pengguna (Camelia & Nadia, 2023).

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, Dilakukan penelitian pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif “Aku dan Kelompokku” untuk SMPN 11 Bogor dalam pembelajaran bimbingan konseling yang diharapkan untuk membantu siswa kelas 7 dalam memahami keterampilan sosial. Namun penelitian ini terbatas pada pembuatan UI dan aset ilustrasi karakter dan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan sebelumnya, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian penulis yaitu bagaimana proses pembuatan aset-aset 2D pada aplikasi pembelajaran interaktif “Aku dan Kelompokku” di SMPN 11 Bogor untuk menghasilkan aset yang dapat menarik minat siswa serta meningkatkan semangat belajar di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah ditentukan, berikut merupakan batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dari pokok masalah:

1. Pembuatan UI, desain karakter, dan ilustrasi lingkungan untuk aplikasi pembelajaran interaktif dan animasi “Aku dan Kelompokku”.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Menghasilkan aset UI, ilustrasi karakter, dan ilustrasi lingkungan menggunakan program Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, Figma, dan JustSketchMe dengan format PNG dan PSD.
3. Pembuatan ilustrasi karakter 2D dengan gaya gambar kartun/anime dan selayaknya siswa/guru di SMP.
4. Pembuatan ilustrasi latar belakang sesuai dengan lingkungan sekolah.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dan menghasilkan UI, ilustrasi karakter, dan ilustrasi lingkungan untuk di implementasikan dalam pembuatan aplikasi dan *game* visual novel dalam Unity, serta pembuatan animasi dalam Adobe After Effects.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Menghasilkan aset 2D dan UI pada aplikasi “Aku dan Kelompokku” yang menarik untuk siswa kelas 7 SMPN 11 Bogor.
- b. Meningkatkan semangat belajar siswa dengan ilustrasi dan desain UI yang membuat siswa tertarik untuk memahami materi pembelajaran dalam aplikasi “Aku dan Kelompokku” yang akan digunakan dalam membantu guru dalam pembelajaran di kelas bimbingan dan konseling.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut adalah alur penulisan yang akan digunakan dalam penulisan ini:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, dan sistematika penulisan penelitian.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab tinjauan pustaka, penulis akan memaparkan berbagai macam sumber data dan teori yang relevan dengan penelitian. Termasuk jurnal, buku, dan situs web terpercaya yang menjadi referensi penelitian.

3. **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menerangkan rancangan topik penelitian, tahapan atau metode yang digunakan, objek penelitian, teknik pengumpulan serta analisis data.

4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan hasil dari perencanaan yang dilakukan di Bab III, termasuk implementasi topik penelitian dan pengujian pada target pengguna.

5. **PENUTUP**

Bab ini akan diisi dengan kesimpulan dan saran dari hasil testing terhadap penelitian yang telah dilaksanakan untuk penelitian lebih lanjut dan penelitian ke depannya.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian berjudul “Pembuatan Aset 2D dan *User Interface* dalam Visual Novel dan Animasi pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif “Aku dan Kelompokku” di SMPN 11 Bogor” diperoleh kesimpulan-kesimpulan berikut:

1. Aset UI, ilustrasi karakter, dan lingkungan untuk aplikasi “Aku dan Kelompokku” berhasil dibuat dengan metode *design thinking* dan diimplementasikan di Unity dan Adobe After Effects.
2. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kelayakan sangat layak: ahli materi 100%, ahli UI/UX 100% (estetika) dan 95,8% (kegunaan), serta pengguna (siswa) rata-rata 89,3%, meski aspek UI masih perlu perbaikan pada halaman *database*.

2.1 Saran

Berdasarkan hasil pengujian terhadap hasil UI dan ilustrasi yang dibuat, ada beberapa saran dan masukan yang bisa diterapkan untuk pengembangan lebih lanjut seperti membuat tampilan *database* lebih simpel dan lebih membedakan antara teks dialog dengan teks opsi yang dipilih siswa. Selain itu, disarankan juga untuk membuat warna lebih “*pop*” karena warna yang digunakan terkesan “*muted*”, hal ini bisa dilakukan pada tahap ilustrasi atau *color grading* saat pembuatan animasi.



DAFTAR PUSTAKA

- 'Aeni, A. C. & Utomo, F. S., 2024. Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pembelajaran Online Deagle Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Informatics and Interactive Technology*, 1(1), pp. 58-67.
- Admaja, H. A., Andjarwirawan, J. & Purba, K. R., 2015. Visual Novel Authoring Tool Berbasis Web. *Jurnal Infra*, 3(2).
- Alamsyah, R., Nugroho, M. I. & Alam, S., 2022. Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JURNAL ILMIAH BETRIK*, 13(2), pp. 152-159.
- Ardiansyah, E., Pratama, H. G. & Sulendro, S., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tentang Isyarat-Isyarat Wasit Bola Voli di SMA Negeri 2 Karangan. *Journal of Physical Activity*, 1(2), pp. 60-72.
- Bintarto, J., 2023. UI/UX Design of E-Learning Applications AL MUNADI SMA Case Study With A User Centered Design Approach. *IJGD: International Journal of Graphic Design* , 1(2), pp. 14-23.
- Camelia, A. & Nadia, Z., 2023. Studi Literatur Tahapan Pembuatan Design User Interface Aplikasi Kesehatan Berdasarkan Metode Design Thinking. *Jurnal Desain*, 11(1), pp. 105-115.
- CLIP STUDIO PAINT, 2024. *Introductory Guide to Graphic Design - CLIP*. [Online] Available at: <https://www.clipstudio.net/en/design/beginners-guide/> [Diakses 23 January 2025].
- Daniyati, A. et al., 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, Volume 1, pp. 282-294.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D. & Alinawati, M., 2017. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Deskoni, 2012. Pengembangan Media Kartun Animasi Pada Pembelajaran Ekonomi Pembangunan Di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. *Forum Sosial*, 5(1), pp. 23-24.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gama, F. I., 2024. Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 4(1), pp. 21-27.

Hariyanto, Y., Hadi, W. & Nugraha, F. S., 2023. Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2D Lapisan Bumi dan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *Jurnal RESTIA*, 1(2), pp. 22-28.

Haryanto, A., Ermawati, D. & Kuryanto, M. S., 2025. Peningkatan Kemampuan Numerasi Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media KONTUAN. *Journal on Education*, 7(2), pp. 12598-12612.

Intang, E., Zaki, A. A. & Yani, A., 2023. Memperkenalkan Tool Perisian Adobe Photoshops dalam Kalangan Pelajar Multimedia dengan Menggunakan Augmented Reality. *Journal of Engineering, Technology & Applied Science*, 5(2), pp. 79-88.

Jariyanto, 2024. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keterampilan Sosial dan Emosional Peserta Didik SMP Negeri 1 Abung Pekurun. *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), pp. 358-363.

Kahfi, A. Y., 2021. *TEORI WARNA Pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fashion*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Kurnia, I. R., Cahyani, C., Fahrezzi, R. & Nugraha, R., 2024. Pentingnya Konseling Kelompok Dalam Layanan Konselor SDIT. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, Volume 1.

Mahmudah, N., Nursiswanto, B. & Wibow, D. H., 2022. Peningkatan Keterampilan Sosial bagi Siswamelalui Kegiatan Psikoedukasi. *Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), pp. 24-34.

Meilani, 2013. TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *HUMANIORA*, 4(1), pp. 326-338.

Melianti, E., Risdianto, E. & Swistoro, E., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), pp. 1-10.

Pagi, A. M. & Fauzi, M., 2024. Perancangan Media Ilustrasi 2D Pada Dampak Fear Of Missing Out. *TEXTURE Art and Culture Journal*, Volume 7.

Porajow, A. D., Tulenan, V. & Paturusi, S. D. E., 2020. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), pp. 315-324.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Purbasari, M. & Jakti, R. D. R. I. K., 2014. Warna Dingin Si Pemberi Nyaman. *Humaniora*, 5(1), pp. 357-366.

Purwaningsih, D. A., 2020. Joint And Segmentation Design On Paper Puppets For Cat Characters In Cut Out Stop Motion Animation. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), pp. 1-8.

Putra, A., Zulkifli, Budiarni, R. & Auriga, W., 2024. PELATIHAN Pembuatan Animasi Tatasurya Untuk Mahasiswa Rogram Studi Piaud Stain Mandailing Natal Menggunakan Adobe Flash Cs 6. *JOURNAL OF COMMUNITY DEDICATION AND DEVELOPMENT*, 4(1), pp. 1-7.

Reza, Y. A., 2025. Psikologi Bentuk Dalam Desain Grafis: Bagaimana Bentuk Mempengaruhi Persepsi Dan Makna. *Communication&DesignJournal*, Volume 2.

Rifani, Y. D., D. & Raharja, R. M., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tic-Tac-Toe Untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), pp. 44-54.

Santoso, M. F., 2024. Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), pp. 279-285.

Sanubekti, M. A., Dajoreyta, G. L. & Anggraini, N., 2024. Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), pp. 1-10.

Shulis, Ulfah, M. & Ramadhan, I., 2023. Analisis Proses Kemampuan Bersosialisasi Antar Peserta Didik di Kelas X SMA. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Volume 3, pp. 7395-7406.

Simamora, B., 2022. Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan. *Jurnal Manajemen*, 12(1), pp. 84-93.

Simarmata, F. T. A. et al., 2021. Graphic Design Workshop To Improve Adolescent Ability and Creativity at Nurul Huda Mosque Using Photoshop. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(2), pp. 37-45.

Sumiati, M., Dewi, A. S. & Mubarak, M. K., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(7), pp. 4692-4698.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Sutjiningtyas, S., Utomo, S., H. & Kurniawan, R., 2024. Perancangan dan Pembuatan Visual Novel Sejarah L.M.U. Nurtanio Berbasis Android. *NUANSA INFORMATIKA*, 18(2).

Sutrisno, A. & Rokhman, N., 2022. Cut-Out Animation Dalam Perancangan Konten Youtube Bertema Kepahlawanan. *ANDHARUPA*, 8(4), pp. 548-558.

Swastono, A. F. & Setyandari, A., 2024. Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Kelas 7 SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), pp. 289-297.

Syahputra, G. & Edwards, A. J., 2024. Transforming History Teaching: Using Adobe Photoshop E-Posters to Teach the Battle of November 10, 1945. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*, 2(1), pp. 29-40.

Tristiyanto, Hijriani, A. & Shidiq, F. B. A., 2024. Pengembangan Aset Grafis untuk Game Visual Novel tentang Audit Teknologi Informasi berbasis Framework COBIT 5. *Jurnal Pepadun*, 4(3), pp. 234-243.

Wahyuni, N., 2024. Perancangan UI/UX Berbasis Mobile pada Aplikasi E-Learning Smartplus Academy Menggunakan Metode Human Centered Design. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 6(2), pp. 198-204.

Wibawanto, W. & Nugrahani, R., 2018. Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi. *Imaginasi Jurnal Seni*, XII(2).

Wibowo, T. & J., 2024. Pengembangan Digital Art sebagai Asset Video Game Moral Edukasi. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(1), pp. 109-124.

Widodo, A. C. & Wahyuni, E. G., 2021. Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *AUTOMATA*, 2(2).

Wulandari, E., Putri, I. A. & Napizah, Y., 2022. Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teoridan Hasil Pendidikan Dasar*.

Xie, S. & Wei, H., 2024. Handwritten or machine-written? How typeface affects consumer forgiveness for brand failures. *Journal of Retailing and Consumer Services*, Volume 81.

Yoel, J., 2022. Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Pemilihan Video Game Konsol Permainan dengan Metode Weighted Product berbasis Web. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Zabetipour , M., Mohammad , R. & Ghonsooly , B., 2015. The Impacts of Open/closed Body Positions and Postures on Learners' Moods. *Mediterranean Journal of Social Sciences* , Volume 6, pp. 643-655.

Zuniari, N. I., Wahyuni, S. & Ridlo, Z. R., 2023. The Development of Science Teaching Materials Based on Android Mobile to Improve Critical Thinking Skills in Junior High School Students. *Asian Journal of Science Education*, 5(1), pp. 54-69.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Alfortino Ramadhan

Lahir di Jakarta, pada tanggal 14 November 2003. Anak kedua dari dua bersaudara. Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di SDN Duren Tiga 01 PAGI pada tahun 2015, SMPN 43 Jakarta pada tahun 2018, dan SMAN 55 Jakarta pada tahun 2021. Menjadi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2021.

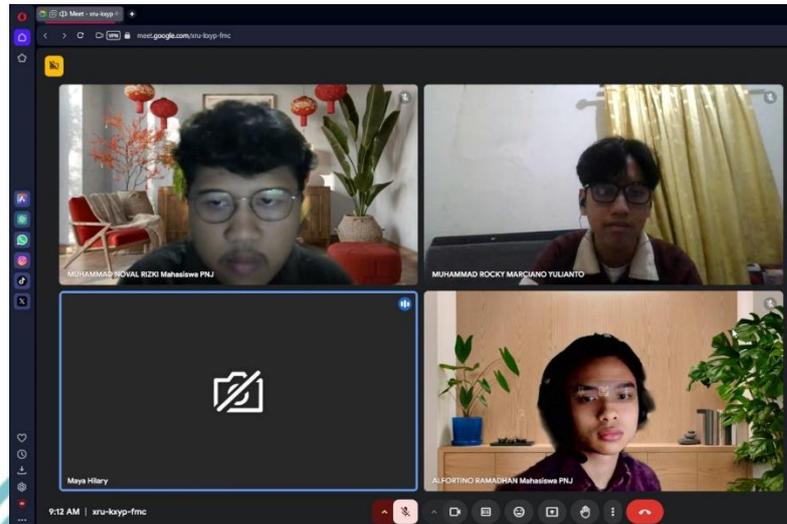
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



WAWANCARA DENGAN GURU BK SMPN 11 BOGOR



- Partisipan : Ibu Maya Hilary Bella Vista (Narasumber)
 Muhammad Rocky M Y (Peneliti 1)
 Muhammad Noval R (Peneliti 2)
 Alfortino Ramadhan (Peneliti 3)
- Lokasi : Online (Google Meet)
- Peneliti 1 : Dari pihak sekolah, apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran sebelumnya? kalau pernah, apa yang biasanya digunakan?
- Narasumber : Biasanya media pembelajarannya itu, kalo BK itu karena cuma 1 jam Pelajaran, jadi kita minim waktu. Jadi kita harus buat pembelajaran yang singkat, padat, namun sampai ke tujuannya. Kalau saya pribadi biasanya pakai kartu, kadang pakai games-games yang simple saja. Sebenarnya untuk laptop dan infocus sudah ada, cuman karena minim waktu itu, jadi kami jarang menggunakan itu untuk di maple BK, tapi tidak menutup kemungkinan sih.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti 1 : Kalau untuk kesulitannya sendiri apakah ada? Dari penggunaan kartu dan semacamnya tersebut?

Narasumber : Kesulitannya lebih ke saya sendiri yang buat atau dari segi anaknya, kalau BK itu kan kita lebih sering berkelompok, jadi kendalanya kita itu di anaknya. Jadi kita kesulitan dalam mengkondisikan kelas supaya tujuan pembelajarannya tercapai.

Peneliti 1 : Kalau begitu, dengan menggunakan metode yang tadi, apakah ibu merasa terbantu untuk siswanya berkelompok?

Narasumber : Untuk media pembelajaran itu sendiri sangat ngebantu banget. Anak itu lebih suka belajar dengan yang seperti itu dibandingkan kita dengan metode ceramah, metode menerangkan, itu dianggap lebih membosankan, dan biasanya penerimaannya kurang. Tapi kalau misalkan kita menggunakan media pembelajaran entah itu kartu, games, atau lain sebagainya, hal baru buat mereka itu lebih tertarik dan lebih mudah. Walaupun, dalam penjelasan awalnya butuh usaha yang lebih karena kita berusaha agar anak ini paham dengan materi yang kita sampaikan melalui games.

Peneliti 1 : Berarti dari yang sudah dijelaskan sebelumnya, mereka lebih senang dengan temponya lebih cepat ya? Tidak suka dengan cerita-cerita yang lama gitu ya?

Narasumber : Engga juga, mereka itu kalau media pembelajaran interaktif, media pembelajarannya itu games, mereka itu lebih antusias dan pengennya lebih lama dibandingkan dengan metode belajar yang saya bilang. Sebenarnya, untuk jangka waktu yang lama itu tidak masalah, hanya saja kita kan terbatas waktu BK itu hanya 40 menit untuk satu kali pertemuan. Jadi, jika ingin membuat sebuah pembelajaran, coba dikondisikan bagaimana caranya media pembelajaran itu bisa digunakan untuk 1 atau 2 pertemuan. Kalau mungkin 3 bisa saja, namun jangan yang bertele-tele. Artinya

misalnya kita di pertemuan pertama ngapain, pertemuan kedua ngapain, pertemuan ketiga ngapain. Jadi, semuanya tetap menarik walaupun materi pembelajarannya yang itu namun si anak masih antusias.

Peneliti 1 : Tadi ibu menyebutkan pernah menggunakan media interaktif sebelumnya, kalau boleh itu media interaktifnya itu apa?

Narasumber : Sebelumnya itu ada tentang bullying dan mental health. Kalau yang mental health itu, dia kaya dikasih stimulus gitu, jadi kita buat mengetahui si anak ini masuk kategori mana, apakah normal, sedang, atau perlu penanganan segera. Dia juga membuat terapinya melalui VR. Lalu kalau yang bullying itu, dia kaya games. Gamesnya itu animasi, tapi kita bisa memilih peran, sebagai pembully, sebagai korban, sebagai penonton. Jadi, nanti kalau kita pilih satu, ada kaya textnya gitu, jadi mau pilih teks yang mana, mau ngomong apa, nanti hasilnya seperti apa di akhir kalau kamu jadi seorang pembully dengan teks yang kamu pilih tadi.

Peneliti 1 : Dari siswanya itu sendiri, apakah boleh untuk membawa handphone ke sekolah?

Narasumber : Setiap hari anak itu bawa handphone, cuman dikumpulkan setiap pagi sebelum pembelajaran, kecuali ada pembelajaran atau guru yang memang membutuhkan handphone untuk media pembelajaran. Namun, pada akhirnya tetap dikumpulkan. Cuma, tidak 100% siswa di SMP 11 itu punya dan bawa HP. Dalam satu kelas itu mungkin ada 1 atau 2 orang yang gapunya atau gabawa, entah dia dikasih atau diizinkan orang tuanya untuk dibawa ke sekolah.

Peneliti 1 : Berarti bisa ada kemungkinan jika kita ingin membuat aplikasinya ini di dalam handphone, berarti bisa digunakan di media pembelajaran ya bu?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Narasumber : Iya bisa saja. Memang rencananya kalian mau buat apa?
- Peneliti 1 : Dari kami sendiri itu mendapat gambaran dari pembimbing kami itu, kami membuat visual novel gitu bu, jadi nanti ada visual gambar seperti kartun atau semacamnya gitu, dan nanti akan ada pertanyaan. Pertanyaannya itu misalnya seperti, “jika ada kedua siswa yang sedang bertengkat, apa yang harus kamu lakukan?”
- Narasumber : Berarti sama seperti bullying yang saya omongin tadi ya?
- Peneliti 1 : Kurang lebih iya. Dari situ ibu bisa melihat jawaban yang telah dipilih anaknya.
- Narasumber : Hasilnya itu untuk semua murid atau sudah terkategori? Jadi hanya untuk siswa yang butuh penanganan saja.
- Peneliti 1 : Sebenarnya tidak juga bu, bisa buat semuanya bu.
- Narasumber : Jadi hasilnya itu dalam bentuk apa?
- Peneliti 1 : Nanti dalam aplikasi itu bisa login sebagai 2. Pertama, ibu sebagai guru dan kedua, sebagai murid. Sebagai murid itu bisa memainkan gamenya, dan ibu sebagai guru itu bisa melihat jawaban yang telah dipilih dari murid tersebut.
- Narasumber : Berarti aplikasi ini dimainkan oleh 1 orang anak? Jadi 1 HP 1 anak?
- Peneliti 1 : Iya betul bu.
- Narasumber : Ooh, iyaiya.
- Peneliti 1 : Nah itu untuk menu pertama. Lalu kita juga akan ada menu kedua yaitu animasi, nah animasinya itu interaktif untuk berkelompok. Misalnya ada ice breaking dan segala macamnya bu.
- Narasumber : Nah animasinya ini untuk apa?
- Peneliti 1 : Lebih ke untuk memaparkan materi ice breakingnya itu bu.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber : Tadi materinya tentang apa ya?

Peneliti 1 : Tentang “Aku dan Kelompokku” bu

Narasumber : Ooh tentang kelompok. Ada kendala ga tentang materi itu?

Peneliti 2 : Mungkin kalau saya sebagai animasi ya bu, kalau untuk materi itu apakah keinginan khusus terkait materi yang akan disampaikan ya bu?

Narasumber : Kalau saya sih pengennya kamu buat dulu, nanti saya lihat. Kalau misalnya ada koreksi, bisa ga kamu menyesuaikan?

Peneliti 2 : Mungkin nanti saya buat storyboardnya terlebih dahulu ya bu, lalu nanti saya kirim ke ibu untuk diseleksi lagi.

Narasumber : Iya boleh, kamu buat dulu aja gambaran kasarnya, nanti saya lihat dan memberikan komentar gitu, apakah sesuai atau tidak. Kalau dari saya sih tidak ada request ya, karena kalau belum lihat hasilnya itu saya sulit berkomentar. Sama seperti yang sebelumnya juga, sebelum mereka melakukan uji coba, saya baru bisa bilang bahwa ada hal yang perlu diperbaiki di bagian yang kurangnya.

Peneliti 2 : Baik bu, kalau begitu saya akan coba buat materinya terlebih dahulu ya bu. Untuk gambaran kasarnya nanti saya akan kabari ibu ya bu.

Narasumber : Iya boleh

Peneliti 1 : Baik selanjutnya, terkait animasi bu. Berarti anak-anak itu tidak suka dengan ceritanya yang terlalu Panjang ya bu? kaya dongeng-dongeng gitu bu?

Narasumber : Iyaa, kalau misalnya kamu buat yang lama dan mereka harus baca banyak teks, saya rasa ga semua anak suka, karena bisa bosan. Kembali lagi, ada gaya belajar anak yang visual game, yang

menurut dia oke oke aja baca teks buku gitu apalagi ada gambarnya menarik buat dia. Tetapi untuk gaya belajar yang auditori atau kinestetik kan mereka liatnya ngebosenin ya. Tapi ya boleh dicoba dulu, kalau memang dirasa bisa menarik dan tidak terlalu muluk-muluk, mereka pasti akan senang dan penasaran. Apalagi pembelajarannya yang tidak biasa mereka lakukan.

Peneliti 1 : Nah bu, jadikan kita mau 2 bagian di animasi bu, yang satu itu untuk ice breaking secara berkelompok bu, lalu satu lagi untuk memberikan materi terkait pentingnya berkelompok. Tetapi berdasarkan yang tadi ibu bilang, kalau misalnya terlalu lama ceritanya itu takutnya siswanya takut bosan ya bu, jadi dari kami kepikirannya ice breakingnya saja ya bu untuk berkelompok supaya siswanya tidak bosan.

Narasumber : Tidak apa-apa juga sih, pemaparan materi itu penting, itu kan salah satu tujuan pembelajaran. Mereka juga mau menguasai materi yang disampaikan. Cuma kalau saya biasanya untuk menyampaikan materi itu saya ringkas dengan Bahasa yang mudah mereka terima dan saya berikan contoh. Justru jangan diskrip sih materinya.

Peneliti 1 : Oh oke baik bu. Berarti lebih diringkas aja ya bu?

Narasumber : Iyaa, kalau boleh tau ini durasinya kurang lebih berapa menit?

Peneliti 1 : Maaf apanya yang berapa menit bu?

Narasumber : Aplikasi pembelajarannya ini.

Peneliti 1 : Untuk dari animasinya itu sendiri sih belum ada patokannya bu, mungkin dari ibunya ada saran untuk maksimal berapa menit?

Narasumber : Hmm, dari saya sih tidak ada saran ya untuk berapa menitnya, walaupun dari saya ada kasih maksimal berapa menit tapi ternyata kamu tidak bisa kejar kan susah juga ya, itu bebas aja. Kan tadi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

saya bilang 1 pertemuan 40 menit ya, jadi kamu kira-kira aja mungkin. Kalaupun tidak bisa dijadikan dalam 1 pertemuan, bisa 2 pertemuan. Tapi bagaimana caranya supaya tidak membosankan. Jadi misalnya di pertemuan pertama bermain games, dan dipertemuan berikutnya itu ice breaking sama materi, itu boleh sih. Karena kan kita juga tidak 40 menit pas, karena kita ada juga waktu untuk mengkondisikan kelas, untuk mengabsen kelas, itu kan perlu waktu 10-15 menit.

- Peneliti 1 : Ooh oke bu. Mungkin dari teman yang lain ada pertanyaan?
- Peneliti 2 : Oke bu mungkin ini terkait teknis lagi ya bu, apakah ada keinginan dari pihak sekolah mengenai referensi style karakter yang ada pada animasi dan game bu? Misalkan seperti anime atau kartun.
- Narasumber : Yang menurut kamu lebih menarik aja deh, dan yang kamu kuasai. Dari saya tidak ada sih patokan untuk itu.
- Peneliti 2 : Berarti itu bebas ya bu gimana nantinya aja?
- Narasumber : Iya bebas
- Peneliti 2 : Selanjutnya, dalam video narasi pada animasi perlu menggunakan Bahasa yang santai, formal atau bisa dikombinasi keduanya bu?
- Narasumber : Kalau saya sih lebih ke Bahasa santai, tetapi tetap sopan ya. Karena kan ini kan untuk ranah untuk mengedukasi ya. Jadi kalau kita formal banget, mungkin nanti di anak bisa ga masuk. Tapi kalau santai banget juga, ga cocok.
- Peneliti 2 : Iya betul bu. Jadi bisa dikombinasikan ya bu?
- Narasumber : Iya.
- Peneliti 2 : Selanjutnya, apakah video animasi ini memerlukan subtitle untuk membantu pemahaman siswa bu?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Narasumber : Teks boleh sih, asal jangan mengganggu dari karakter animasinya aja
- Peneliti 2 : Mungkin dari saya satu lagi sih bu, apakah video animasi ini akan dimasukkan ke dalam aplikasi bu? Jadi ada kekurangan dan kelebihan bu, misalkan dimasukkan ke dalam aplikasi, videonya bisa diakses dengan cepat bu, namun ukuran aplikasinya menjadi besar dan juga sulit untuk memutarnya pada proyektor
- Narasumber : Maksudnya yang ada di HP itu ditampilkan ke proyektor gitu?
- Peneliti 2 : Iya betul bu.
- Narasumber : Kesulitannya dimana ya?
- Peneliti 2 : Karena menyambungkan dari HP ke Proyektor itu membutuhkan semacam converter.
- Narasumber : Kalau aplikasi ini bisa ga ya digunakan di laptop?
- Peneliti 1 : Bisa bu menggunakan emulator gitu, jadi itu aplikasi yang bisa membuka aplikasi HP dari laptop gitu
- Narasumber : Kalau misalkan videonya tidak dimasukkan itu, jadinya gimana? terpisah?
- Peneliti 3 : Iya betul bu, melalui Youtube bu.
- Narasumber : Kalau misalkan ada videonya dengan tidak ada videonya diaplikasi itu berapa beda ukurannya?
- Peneliti 2 : Kalau itu mungkin belum tau ya bu, karena kita belum ada gambaran untuk hasilnya
- Peneliti 1 : Mungkin kalau ada videonya bu berdasarkan gambaran saya, kalau misalnya ada video animasi yang cukup berat mungkin bisa ratusan MB. Cuma ga pasti juga bu, tetapi ada kemungkinan lebih berat bu.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Narasumber : Berarti jika videonya tidak di dalam aplikasinya, itu bisa ditampilkan di layer?
- Peneliti 2 : Iya bu, kemungkinan begitu bu
- Narasumber : Berarti aplikasi yang kamu buat ini, apakah membutuhkan tampilan layer dari awal atau cukup dengan menggunakan handphone?
- Peneliti 3 : Kalau untuk video animasinya butuh tampilan layer bu, karena pembelajarannya harus didampingi dari guru. Kami jadi berniat untuk mengunggah video animasi ke youtube saja sehingga bisa ditampilkan dengan layer laptop melalui projector.
- Narasumber : Iya gapapa ga dimasukkin juga
- Peneliti 1 : Baik sepertinya dari pertanyaan-pertanyaan sudah terjawab semua baik dari teknis maupun non teknis, mungkin terakhir apakah ada harapan atau saran dari media pembelajaran ini?
- Narasumber : Kalau kamu ini skripsinya kira-kira berapa bulan pembuatannya?
- Peneliti 1 : Mungkin bisa 4 bulan atau lebih bu
- Narasumber : Kalau untuk materinya kamu dapat dari mana?
- Peneliti 2 : Nah itu dari kami belum ada kepikiran bu, mungkin dari ibu apakan adasaran terkait materinya yang dapat kita pakai nantinya?
- Narasumber : Kalian sebelumnya ada dapat materi belum dari pembimbing kalian?
- Peneliti 2 : Sudah ada bu kemarin dapat RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan).
- Narasumber : Iya, paling itu yang saya punya. Kalaupun ada tambahan biasanya saya ambil dari jurnal, ataupun penelitian skripsi yang ada di Internet. Karena y aitu tadi, karena waktu pembelajarannya hanya 40 menit, jadi tidak bisa banyak. Tapi mungkin untuk memperkaya

wawasan dan isi aplikasi yang kamu buat, kamu bisa mempelajarinya sendiri.

Narasumber : Gamesnya nanti ada audionya ga ?

Peneliti 1 : Ada bu, cuman audionya mungkin di intruksinya aja bu. Karena berdasarkan ice breaking yang ibu kasih itu kan memerlukan penyebutan angka, tapi kalau misalkan kita buat secara dianimasikan itu bisa memakan waktu yang banyak apabila para siswanya benar-benar kompak. Nah mungkin lebih di intruksi awalnya saja yang ada audionya, seperti cara bermainnya gimana, rulesnya gimana, dan ketika bermainnya itu lebih ke diiringi musik saja bu.

Narasumber : Nanti dalam pengaksesan gamenya itu membutuhkan internet ga ya?

Peneliti 1 : Itu butuh bu.

Peneliti 3 : Akses internetnya dibutuhkan agar user yang login sebagai guru bisa melihat data yang disimpan terkait jawaban yang pilih murid dalam permainan visual novelnya.

Narasumber : Oh, iya iya.

Peneliti 1 : Baik karena sepertinya sudah tidak ada pertanyaan lain, saya cukupkan terlebih dahulu wawancara para hari ini, terimakasih bu.

Narasumber : Sama-sama

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



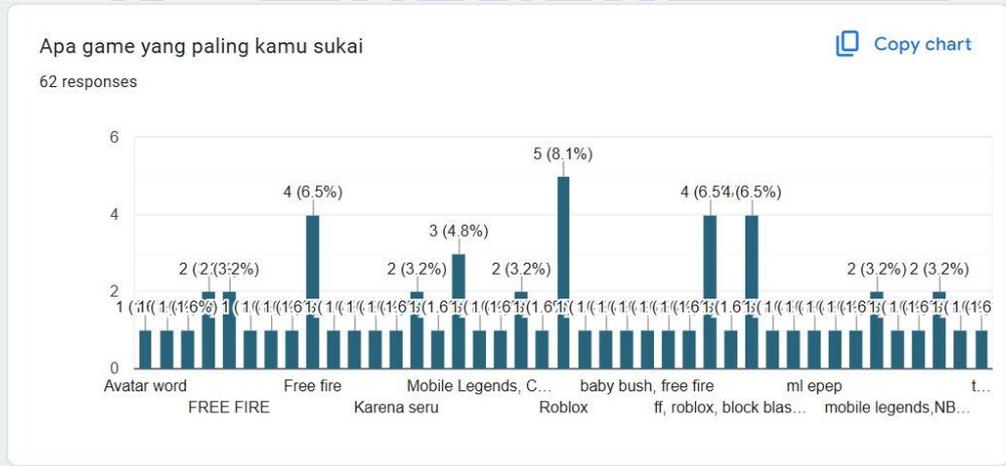
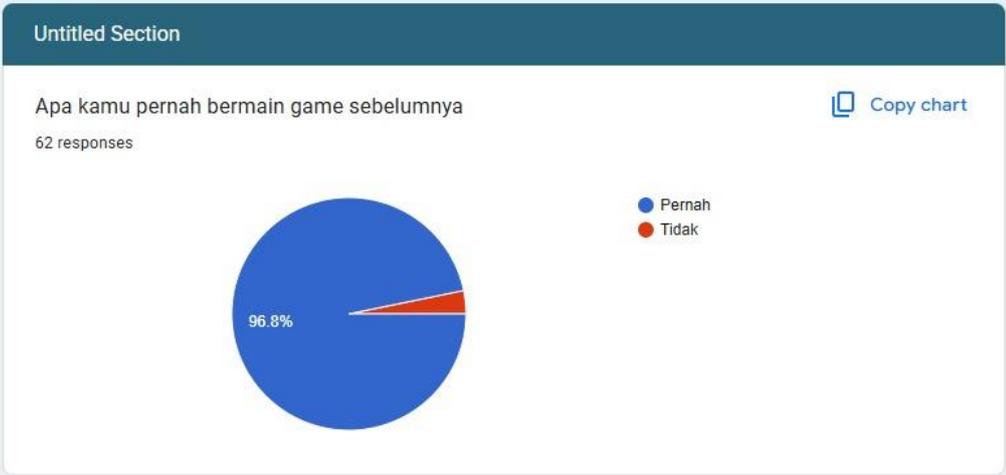
KUESIONER TES MINAT SISWA



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

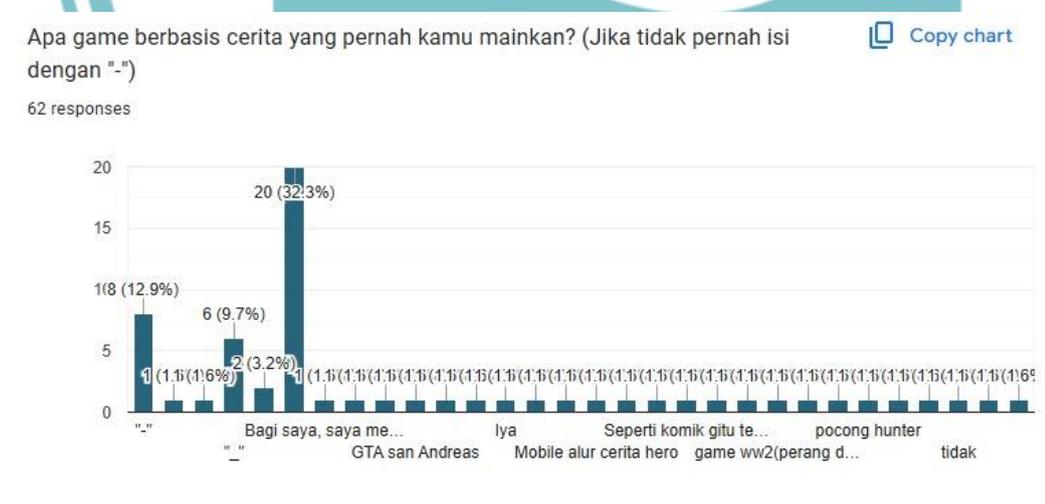
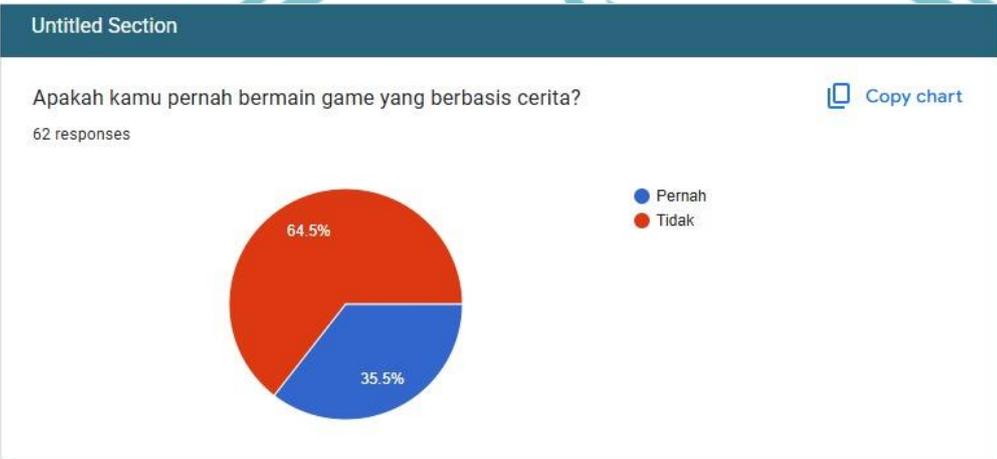
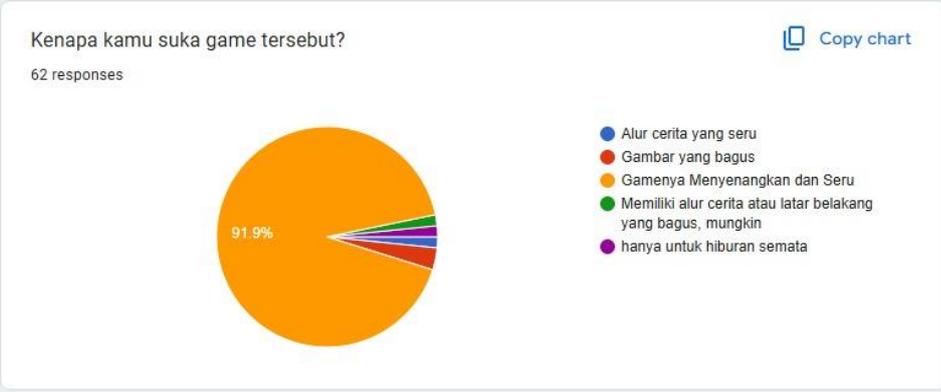




Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



WAWANCARA 2



Peneliti 2 : Menurut ibu, lebih baik animasinya dibentuk seperti menyampaikan materi atau dalam bentuk cerita agar siswa dapat menyimpulkan sendiri?

Narasumber : Kalau materi ini ditampilkannya bagaimana?

Peneliti 2 : Ditampilkannya di aplikasi juga bu

Narasumber : Jadi nanti dia baca gitu?

Peneliti 2 : Oh, ga baca bu. Jadi video.

Narasumber : Oh...berupa video

Peneliti 2 : Iya berupa video animasi. Kalo visual novel kan baca ya soalnya tulisan.

Narasumber : Berarti harus pilih salah satu ya?

Peneliti 2 : Iya bu

Narasumber : Kemarin kamu nyebar angket, masukkin minat mereka dalam membaca, atau lebih suka menonton gitu? Karena kalau kamu tanya saya, keduanya pasti ada yang seneng baca, ada yang seneng video gitu. Cuman kalau lebih besar yang mana, saya ga tau. Jadi,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

saya kira kamu udah ngambil data untuk ini juga.

Peneliti 3 : Mungkin maksudnya agak bingung itu kan yang baca visual novel, jadi visual novel dan animasinya itu tetap ada tapi animasinya itu ada dua pilihan tadi itu untuk materinya, ada yang cuma cerita aja atau yang bu gurunya ngejelasin materinya juga.

Narasumber : Oh...yang ada materi sih

Peneliti 2 : Yang ada materinya aja ya bu?

Narasumber : Iya

Peneliti 2 : *Menjelaskan unsur materi dalam animasinya

Narasumber : Oke baik sepertinya itu sudah cukup materinya

Peneliti 2 : Baik bu, nanti mungkin akan saya kirim ke ibu materinya

Peneliti 3 : Untuk ice breaking yang ada di RPL itu kan ada satu ya bu, nah itu mau dibikin satu aja atau gimana? Kan nanti tujuannya mau ada dua pertemuan seengganya ya.

Narasumber : Oh boleh tambahin aja kalau kamu ada ice breaking yang lain boleh

Peneliti 2 : Ga harus tertuju yang di RPL berarti ya bu?

Narasumber : Iya

Peneliti 1 : Dari sekolah ini ada ga bu capaian atau persenan agar siswanya

berkelompok gitu bu?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber : Capaian maksudnya gimana?

Peneliti 1 : Kaya targetnya gitu bu agat siswanya bisa berkelompok

Narasumber : Ga pernah kita lakukan perhitungan sih ya, cuman setiap ngajar itu ya pasti ada aja anak yang ga punya kelompok, yang ga diterima kelompok, atau bahkan yang gamau mencari kelompok, walaupun ga semua kelas ya. Tapi itu jadi permasalahan yang pasti ada di setiap tahunnya.

Peneliti 3 : Jadi gini bu, waktu kuisisioner kan kita ada pertanyaan “apakah siswa kesulitan mendapatkan kelompok?”. Itu dapatnya ada 75% mengalami kesulitan bu. Kira-kira dari gurunya atau sekolahnya, ada target ga kira-kira berapa persen gitu jadinya.

Narasumber : Oh... dari 75% tadi?. Targetnya pasti menurun ya. Kalau 30% bisa ga? Terlalu jauh ga?

Peneliti 2 : Gapapa bu, soalnya judul kita juga untuk “melatih” bukan “meningkatkan”.

Narasumber : Yang kemarin kamu share itu dapet berapa partisipan kuisisionernya?

Peneliti 1 : 40 bu

Narasumber : Mau nambah ga?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti 1 : Kalau dari yang pertama kan 60 ya, jadi mungkin kurang 20 sih bu.

Narasumber : Iya itu soalnya saya kan ambil dari kelas yang sebelumnya, kalau

misalnya mau saya tambah, itu ngaruh ga nanti?

Peneliti 1 : Ngaruh sih bu. Soalnya kan biar dibandingkannya itu sama

dengan yang sebelumnya, dari 60 siswa gitu.

Narasumber : Nanti saya coba himbau ke siswanya lagi deh supaya ngisi

Peneliti 1 : Kita boleh tau jadwal pembelajaran si muridnya ga bu? Jadi biar nanti kalau kita mau testing disini, kita tau misalnya lagi uas atau apa.

Narasumber : Jadwal saya?

Peneliti 1 : Iyaa...ibu dan murid sih bu. Soalnya nanti kita akan melakukan testingnya sama ibu dan murid.

Narasumber : Iya jadwal saya kan berarti?

Peneliti 1 : Iya bu

Narasumber : Nanti saya coba kirim lewat WA aja ya.

Peneliti 1 : Baik bu.

Narasumber : Kalau jadwal ada, cuman nyatu sama guru lain, nanti kamu bingung. Cuman ini kamu kan buat dua pertemuan, kalau misalnya

kamu mau uji coba langsung kedua pertemuan, nanti saya coba



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

nanti harus koordinasi dengan guru lain untuk minta jamnya.

Supaya kamu ga bolak balik kan, ga dua kali kerja. Jadi nanti mungkin saya kasih jadwal, tapi mungkin saya juga kasih waktu yang mungkin bisa saya koordinasikan dengan guru lain supaya

kamu bisa ngambil sekaligus, karena kan ga semua guru mau diambil jamnya ya.

Peneliti 2 : Bu, mungkin saya ingin tau jadwal uasnya itu kapan ya kira-kira?

Narasumber : PTS (Penilaian Tengah Semester) sih maret. Kamu kira-kira target kapan?

Peneliti 2 : Targernya sih mei bu.

Narasumber : Mei sih kayanya bisa. 9-20 juni Penilaian Sumatif Akhir Tahun (PSAT)

Peneliti 2 : Mau nanya juga bu, kalau sebelum-sebelumnya itu satu kelas atau bagaimana?

Narasumber : Kalau yang sebelumnya dia ngambilnya di aula, ngambilnya random. Jadi ga sama ketika dia menyebar angket dengan uji



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

cobanya. Kalau misalnya kamu mau 60, berarti kamu nanti pikirin mau dalam satu waktu, atau pakai dua kelas.

Peneliti 1 : Bu untuk wifi, disini ada wifi ga bu?

Narasumber : Ada sih, cuman nanti penggunaannya untuk siapa?

Peneliti 1 : Murid bu, soalnya nanti kan ada perlu internet

Narasumber : Nanti saya coba cek ya, nyampe atau ga ke atas. Tapi harusnya sampe sih kalau ke sini (ruang guru), cuman kalau ke belakang gak ya.

Narasumber : Berarti nanti ini si murid itu baca novel visual, ada video juga?

Peneliti 2 : Video itu buat bantu media pembelajaran bu.

Peneliti 1 : *Menjelaskan alur dari aplikasinya

Narasumber : Ini nanti pakai Bahasa Inggris?

Peneliti 1 : Ibu ada preferensi gam au Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia?

Narasumber : Bahasa Indonesia aja

Peneliti 1 : Oke Bahasa Indonesia aja kalau begitu. Dari sini, ada tambahan

atau masukan ga bu?

Narasumber : Dari sejauh yang saya lihat sih ga ada ya. Soalnya yang kemarin pun ketika mereka menerangkan tentang konsep, gaada sih. Tapi pas dia uji coba, baru ada masukkan. Karena kan kita juga melihat respon anaknya ya, biar bagaimanapun kan yang makan bukan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

saya, melainkan mereka.

Peneliti 1 : Berarti untuk sekarang, databasanya cukup ini saja ya bu? Yang bisa lihat jawaban dan bisa melihat persentasi dia good ending atau bad ending.

Narasumber : Iya sih itu aja.

Peneliti 1 : Oke

Peneliti 3 : Nanti itu di cerita atau visual novelnya itu kan konteksnya di sekolah ya bu, kira-kira itu boleh ngambil nama sekolah ini atau gimana?

Narasumber : Tergantung sih, kamu nanti akan pakainya buat sekolah ini atau buat sekolah lain?

Peneliti 2 : Sekolah ini bu

Narasumber : Kalau sekolah ini ya gapapa.

Peneliti 1 : Baik bu, kalau begitu cukup sekian untuk wawancara hari ini,

terima kasih bu.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BETA TESTING



Questions Responses **37** Settings Total points: 20

37 responses

[View In Sheets](#)

Summary

Question

Individual

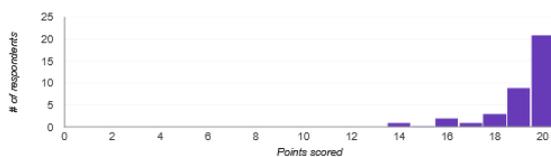
Insights

Average
19.14 / 20 points

Median
20 / 20 points

Range
14 - 20 points

Total points distribution

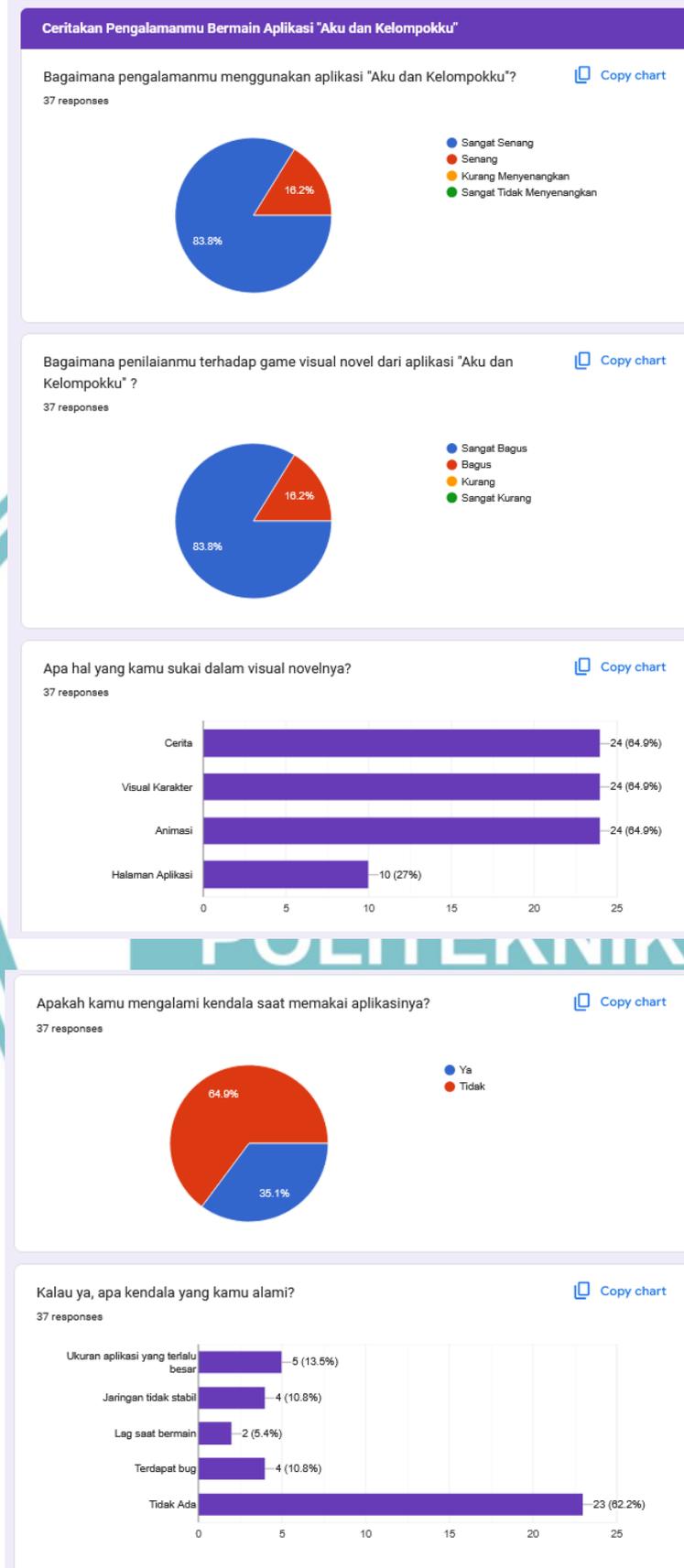




Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

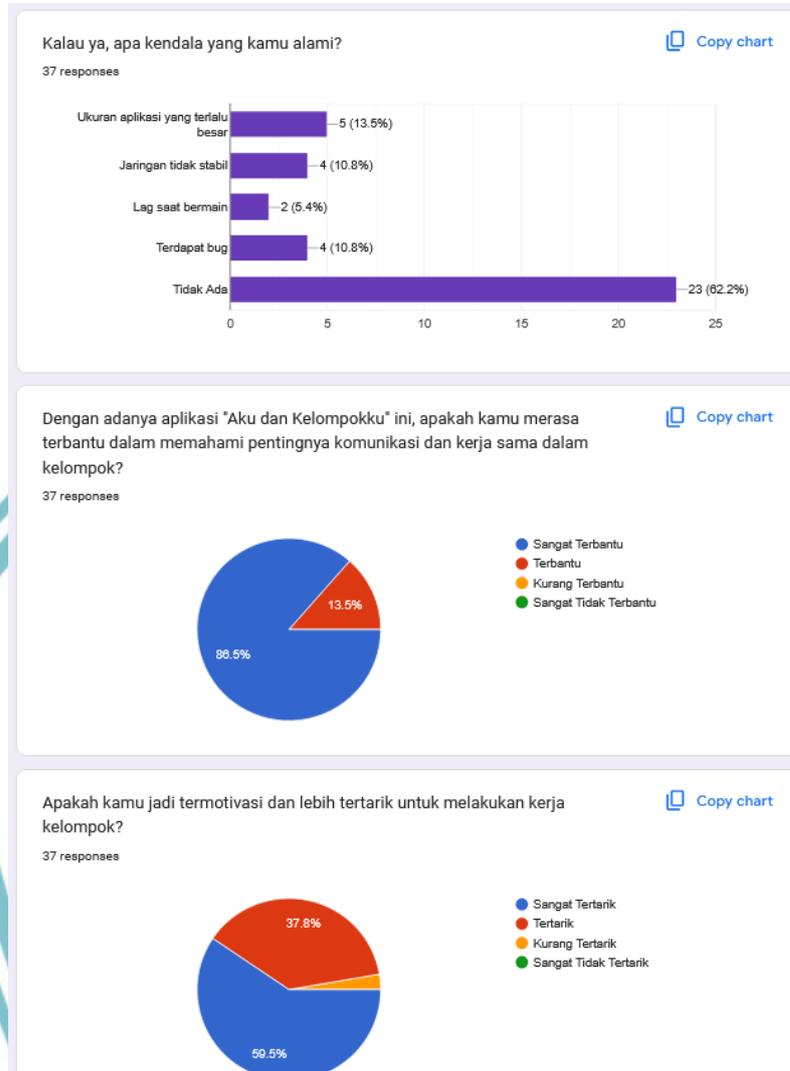




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

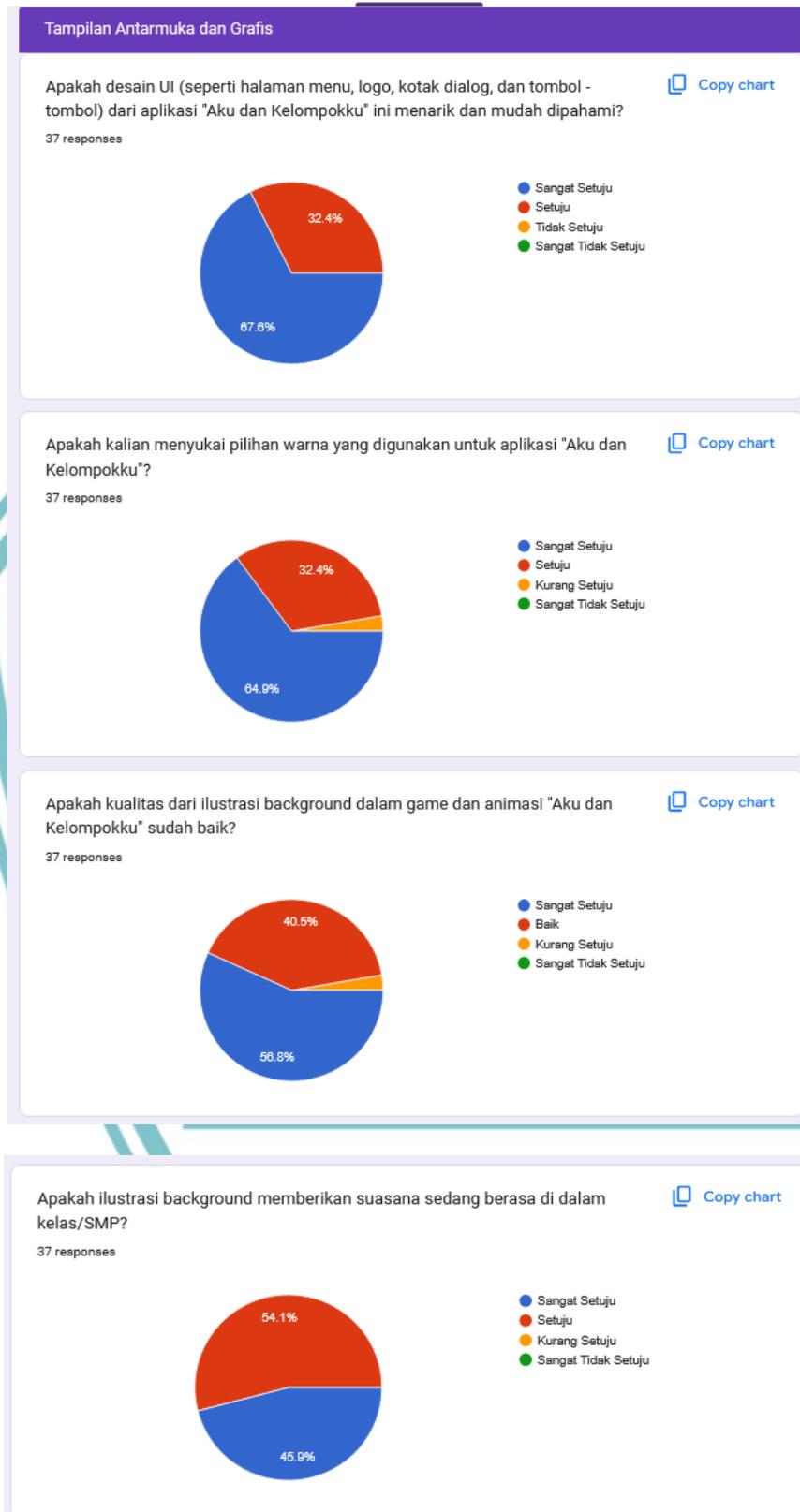
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



JAKARTA

UJI KELAYAKAN DARI SISWA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

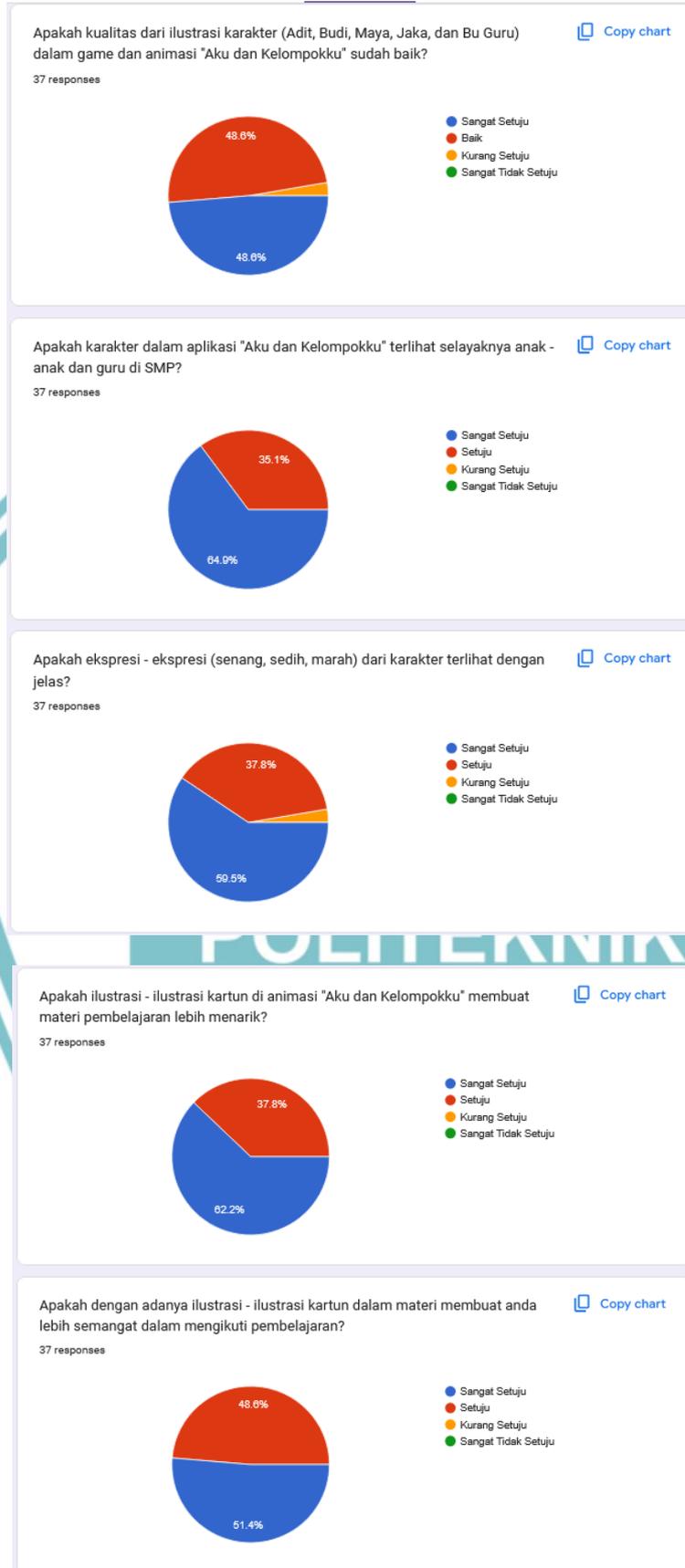




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



UJI KELAYAKAN AHLI MATERI

1 response Link to Sheets

Summary Question Individual

Nama
1 response
Maya

Pekerjaan
1 response
Guru

[1/3] Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran

Apakah materi dalam animasi maupun visual novel pada aplikasi "Aku dan Kelompokku" sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum SMPN 11 BOGOR? Copy chart

1 response

● Sangat Tidak Setuju
● Kurang Setuju
● Setuju
● Sangat Setuju

Apakah materi mengenai kerja kelompok dalam aplikasi "Aku dan Kelompokku" relevan dengan kebutuhan siswa SMPN 11 BOGOR? Copy chart

1 response

● Sangat Tidak Setuju
● Kurang Setuju
● Setuju
● Sangat Setuju

Apakah tujuan pembelajaran dari aplikasi "Aku dan Kelompokku" jelas dan sesuai dengan tema kerja kelompok? Copy chart

1 response

● Sangat Tidak Setuju
● Kurang Setuju
● Setuju
● Sangat Setuju

Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

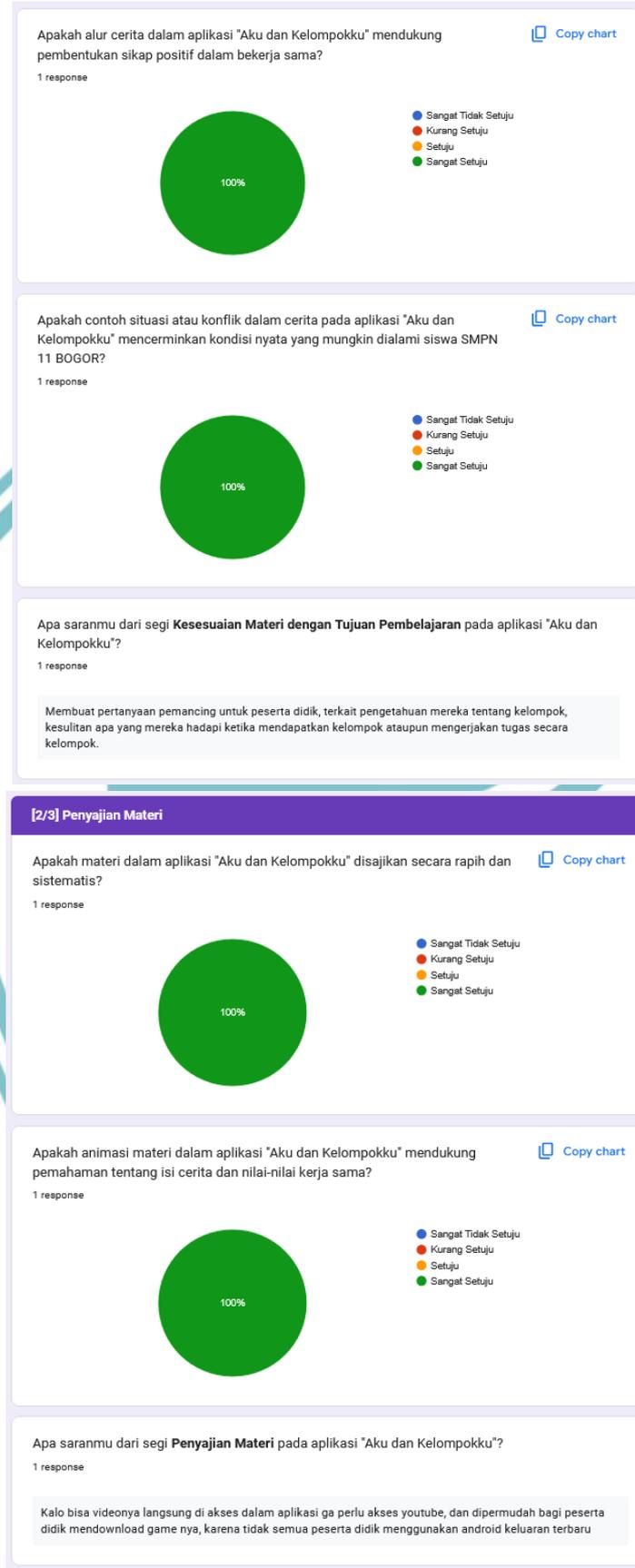




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



UJI KELAYAKAN DARI AHLI UI/UX

Responses cannot be edited

Kuesioner Ahli UI/UX

Sebagai penilaian kelayakan dari UI/UX dalam aplikasi Aku dan Kelompokku

* Indicates required question

Nama *

Falih Ananta

Pekerjaan *

UI/UX Designer

Kuesioner Ahli UI/UX

Sebagai penilaian kelayakan dari UI/UX dalam aplikasi Aku dan Kelompokku

Aspek Estetika Visual

Desain memiliki konsistensi warna, bentuk, dan elemen grafis. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ilustrasi yang dibuat sesuai dengan tema ramah siswa SMP. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Ilustrasi dan aset antarmuka mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Warna yang digunakan terlihat bagus dan nyaman untuk lihat. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Aset antarmuka dan ilustrasi sesuai untuk siswa SMPN 11 Bogor (usia sekitar 12–14 tahun). *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ilustrasi karakter dan lingkungan menarik dan sesuai dengan gaya kartun/anime. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Jika ada saran lebih lanjut terkait aspek estetika, mohon isi dalam tabel di bawah.

aspek estetika sudah sangat bagus.

Aspek Kegunaan (Usability)

Antarmuka menu aplikasi mudah dipahami. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Antarmuka visual novel aplikasi mudah dipahami. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Navigasi antar halaman/logika alur mudah dipelajari. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Penempatan tombol dan menu mendukung kemudahan penggunaan. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Teks dan ikon pada tombol/pop up mudah dibaca dan dikenali. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Teks dialog dalam visual novel mudah dan jelas untuk dibaca. *

- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

CV AHLI UI/UX



Falih Ananta

Jakarta, 19 September 2001

081384926155
 falihananta19@gmail.com
 behance.net/falihananta
 Kota Bekasi, Jawa Barat

SUMMARY

I am a self-motivated UI/UX designer with a passion for creating website and mobile application designs. I have experience designing user interfaces and utilize tools like Whimsical, PowerPoint, and Figma to manage projects. I am confident in my ability to contribute to the company's success.

EXPERIENCE

- UI/UX Designer** 01/2024 - Present
 Dinas Lingkungan Hidup Provinsi DKI Jakarta
- Refined digital product designs through iterative testing and development, enhancing user experience and system functionality.
 - Translated product vision into user-centric designs by conducting research, sketching concepts, prototyping, and validating ideas through user testing, aligning with user needs and business objectives.
 - Designed three integrated super apps: SILIKA (environmental information system), Web Dinas Lingkungan Hidup (public-facing platform for environmental programs), and BPSRW (waste management dashboard).
 - Established design systems, component libraries, and reusable UI patterns to ensure consistency, visual coherence, and scalability across all applications.
 - Collaborated with cross-functional teams (developers, project managers, and government clients) to deliver solutions meeting technical constraints while maintaining design integrity.
 - Led UI/UX presentations and design handoffs, ensuring clear communication for smooth development execution.
 - Applied accessibility and responsive design principles to optimize user experience across devices.
- UI/UX Designer** 06/2024 - 01/2025
 M-Knows Consulting
- Led a design team in creating and implementing engaging, intuitive, and functional user interfaces.
 - Collaborated with developers, product teams, and stakeholders to ensure designs align with user needs and business objectives.
 - Enhanced user experiences through in-depth research, prototyping, and usability testing.
 - Analyzed user feedback and performance data to identify opportunities for design improvements.
 - Successfully designed user interfaces for six key projects, including AI Credit Scoring, Collection Crowdfunding, AI Collection, Learning Management System, Learning Experience Program, and Company Website.
- UI/UX Designer (Kampus Merdeka Internship Programme from Kemendikbud)** 02/2023 - 06/2023
 M-Knows Consulting
- Leading the design team in creating the user interface for the company's flagship product
 - Engage in communication with clients and app developers while implementing the design thinking approach within the project.
 - Creating Learning Management System, Learning Experience Platform, Credit Scoring Website and Application UI Design
- UI/UX Designer** 04/2022 - 07/2023
 CV. Kahla Global Persada
- Designed a comprehensive UI for a Customer Data Management Application, focusing on intuitive navigation and clean visual hierarchy.
 - Applied user-centered design principles to improve usability and ensure a seamless experience across web and mobile platforms.

1 / 2

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Collaborated closely with clients and app developers to gather requirements, validate concepts, and align product goals with user needs through iterative prototyping.
- Facilitated design thinking workshops to identify user pain points and map out effective design solutions.
- Created detailed wireframes, mockups, and interactive prototypes using tools such as Figma and Adobe XD.
- Conducted usability testing and incorporated feedback to refine the design and improve task success rates.
- Maintained design system consistency and documented UI components to streamline handoff with the development team.

Head of Relation Division 11/2020 - 11/2021
Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi Unsika

- Establishing and managing strategic partnerships with companies, institutions, and relevant parties to support the events and activities of the association.
- Organizing and coordinating various events and activities related to the relations division, such as seminars, workshops, and networking events.
- Conducting regular evaluations of implemented activities and programs to assess their impact and effectiveness.

EDUCATION

Information System 08/2019 - 01/2024
Universitas Singaperbangsa Karawang - Bachelor's Degree

- Secured an impressive GPA of 3.75, reflecting a commitment to academic excellence.
- Actively led the Relations Division as the Chairman in the student association, fostering meaningful connections and engagements.

CERTIFICATES

Certificate of Internship at PT Menara Indonesia 02/2023 - 06/2023
PT Menara Indonesia

Certificate of Internship at CV Kahla Global Persada 05/2022 - 10/2022
CV Kahla Global Persada

English Proficiency Test (EPT) Certificate
Lembaga Bahasa Internasional Universitas Indonesia
Score (467)

LANGUAGES

English Fluent Bahasa Indonesia Native



G-FORM SURVEI PENGALAMAN SISWA DALAM BEKERJA KELOMPOK

76 responses

[View in Sheets](#)

Summary

Question

Individual

Nama Lengkap

76 responses

aa

Andi Firman Syavrasti

LIVIA NAZWANISA ROSMANAH

Muhammad Aidi firmansyah

Keyla Alifa Azzahra

Raden Muhammad Salman Alfarizi

m.arsha.farrin

jihan makaila

Fayza rizki rahmadhani

Kelas (Contoh: 7A)

[Copy chart](#)

76 responses



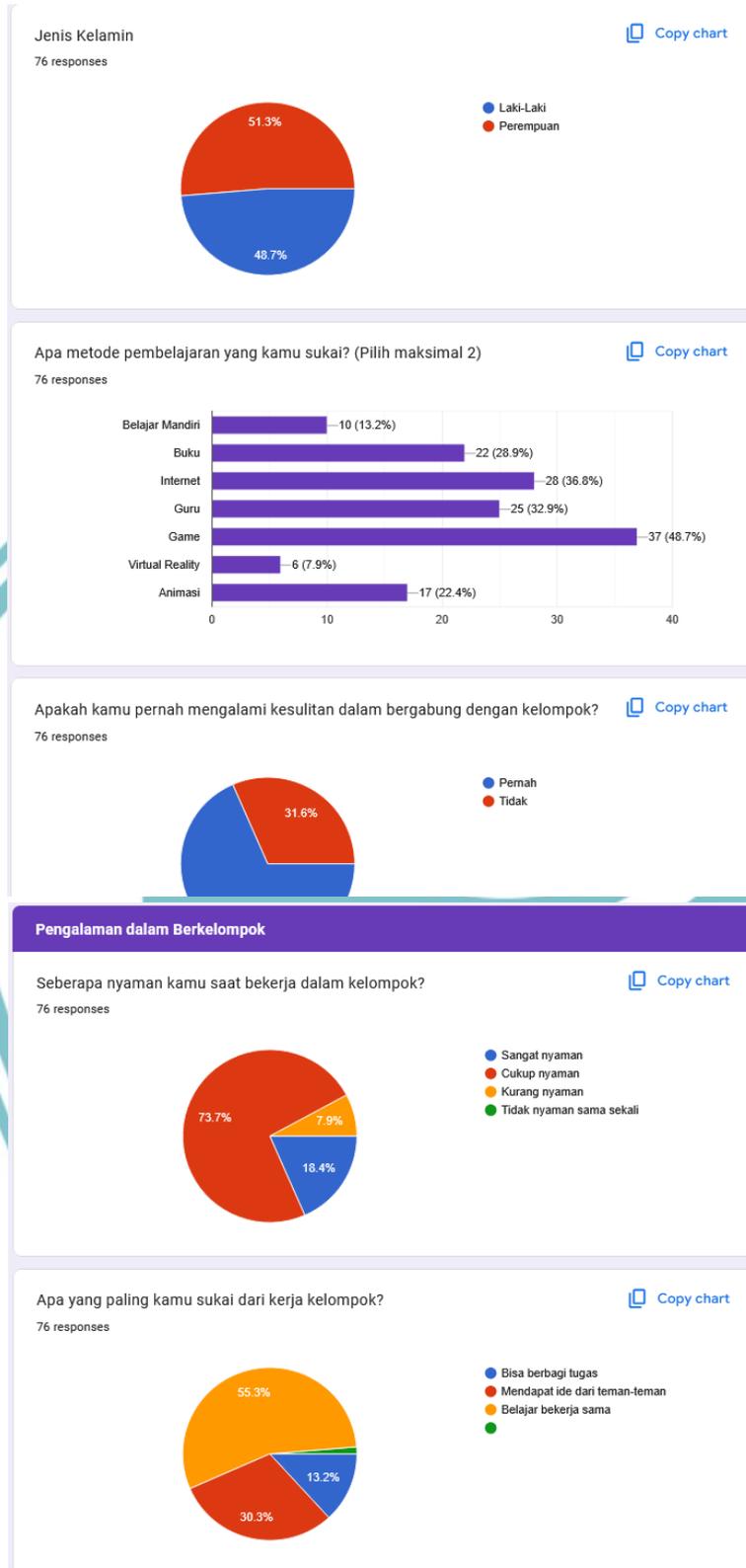
- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

