



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TABLE MANNER BAGI MAHASISWA D4 MICE PNJ**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

CHINTYA GUSTIANI PUTRI 2207431033

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

2026



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TABLE MANNER BAGI MAHASISWA D4 MICE PNJ**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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

CHINTYA GUSTIANI PUTRI

2207431033

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

2026



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chintya Gustiani Putri
NIM : 2207431033
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis
Unity sebagai Media Pembelajaran *Table Manner* Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ

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, 07 Juli 2026

Yang membuat pernyataan

Chintya Gustiani Putri

NIM. 2207431033



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Chintya Gustiani Putri

NIM : 2207431033

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Unity sebagai Media Pembelajaran *Table Manner* Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 23, Bulan Juni, Tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

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

Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. ()

Penguji II : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

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

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



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

NIP. 197903082003122003



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 mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Table Manner Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ”. Penulisan skripsi ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma IV di Politeknik Negeri Jakarta. Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, di antaranya:

- a. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan dukungan selama proses pengerjaan skripsi;
- b. Seluruh dosen dan staff jurusan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa studi di Politeknik Negeri Jakarta;
- c. Ni Made Widhi Sugianingsih, S.E., M.M., selaku dosen jurusan Administrasi Niaga PNJ yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi;
- d. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan;
- e. Salma Khaerunisa Aulia dan Marsha Amalia Syaputri, selaku rekan tim skripsi yang telah berjuang bersama dari awal hingga selesai;
- f. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah memberi dukungan akademik, moral, maupun materil selama pengerjaan skripsi.

Dengan demikian, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan pengembang ilmu lainnya.

Depok, 6 Juni 2026

Penulis,

Chintya Gustiani Putri

NIM. 2207431033



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Chintya Gustiani Putri

NIM : 2207431033

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 :

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Unity sebagai Media Pembelajaran *Table Manner* Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ

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.

Dcpok, 07 Juli 2026

Yang Menyatakan

Chintya Gustiani Putri

NIM. 2207431033



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 mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan kompetensi table manner bagi mahasiswa MICE, yang saat ini dihadapkan pada kendala pembatasan anggaran praktik di hotel akibat Instruksi Presiden Nomor 1 Tahun 2025. Tujuan penelitian ini adalah merancang, membangun, dan menguji efektivitas aplikasi multimedia interaktif "T-MICE" sebagai media pembelajaran table manner. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pengujian Alpha Testing menggunakan metode Black-Box Testing menunjukkan keberhasilan fungsionalitas sistem tanpa kendala teknis mayor. Pengujian kelayakan Beta Testing dilakukan menggunakan instrumen kuesioner Skala Likert, di mana penilaian oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 88,28% dan ahli media sebesar 82,5%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, pengujian pada kelompok pengguna yang melibatkan 80 responden mahasiswa MICE PNJ memperoleh indeks kepuasan sebesar 90,74% ("Sangat Layak"). Uji Wilcoxon Signed-Rank Test mengonfirmasi adanya peningkatan skor kognitif yang signifikan antara pre-test dan post-test ($Z = -5,755$; $p < 0,001$). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi T-MICE valid, efektif, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus menjadi solusi alternatif yang efisien serta ekonomis untuk menunjang capaian kurikulum penguasaan materi table manner mahasiswa di tengah kebijakan efisiensi anggaran.

Kata kunci: MICE, Multimedia Interaktif, Table Manner, Unity Engine.



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	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 Perumusan Masalah	16
1.3 Batasan Masalah	16
1.4 Tujuan dan Manfaat	16
1.5 Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Multimedia Interaktif.....	19
2.2 Media Pembelajaran.....	19
2.3 MICE (<i>Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition</i>)	20
2.4 RPS (<i>Rencana Pembelajaran Semester</i>).....	21
2.5 <i>Table Manner</i>	21
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	23
2.7 <i>Game Engine Unity</i>	24
2.8 <i>Flowchart</i>	24
2.9 <i>Storyboard</i>	25
2.10 <i>Blok Diagram Sistem (Block Diagram)</i>	25
2.11 <i>Class Diagram</i>	26
2.12 <i>Black Box Testing</i>	26
2.13 <i>Mixed Methods</i>	26
2.14 <i>Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling</i>	27



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.15 Skala Likert	27
2.16 <i>Pre Test, Post Test</i> , dan Uji Normalitas	28
2.17 Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>	29
2.18 Software SPSS	30
2.19 Penelitian Terdahulu	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Rancangan Penelitian	33
3.2 Objek Penelitian	34
3.3 Subjek Penelitian dan Teknik Sampling	34
3.4 Tahapan Penelitian	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Tahap Kualitatif	42
4.2 Tahap Pengembangan Multimedia	46
4.3 Tahap Kuantitatif	107
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	145
BAB V PENUTUP	148
5.1 Simpulan	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	150



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai Indeks Skala Likert.....	28
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 3.1 Matriks Indikator Variabel Pengujian Aplikasi T-MICE.....	39
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Produk.....	41
Tabel 4.1 Matriks Transformasi Data Kualitatif ke Rancangan Kuantitatif.....	44
Tabel 4.2 Konsep Aplikasi.....	45
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	63
Tabel 4.4 Kumpulan Aset yang Digunakan.....	69
Tabel 4.5 Aspek Pengujian <i>Alpha Testing</i>	108
Tabel 4.6 Aspek Pengujian <i>Beta Testing</i> Ahli Materi.....	109
Tabel 4.7 Aspek Pengujian <i>Beta Testing</i> Ahli Media.....	111
Tabel 4.8 Daftar Pertanyaan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	113
Tabel 4.9 Aspek Pengujian <i>Beta Testing</i> Target Pengguna.....	117
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Testing</i>	118
Tabel 4.11 Profil Perangkat Pengujian <i>Alpha Testing</i>	121
Tabel 4.12 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi.....	122
Tabel 4.13 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Media.....	126
Tabel 4.14 <i>Output Tests of Normality</i>	128
Tabel 4.15 <i>Ranks Uji Wilcoxon</i>	129
Tabel 4.16 <i>Test Statistics Uji Wilcoxon</i>	129
Tabel 4.17 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Target Pengguna.....	130

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk dan Penjelasan Simbol <i>Flowchart</i>	25
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	35
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Menu Utama	53
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Menu <i>Table Simulator</i>	55
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Menu <i>Table Procedure</i>	57
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Lanjutan Menu <i>Table Procedure</i>	59
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Menu <i>Table Etiquette</i>	61
Gambar 4.6 Implementasi <i>Splash Screen</i>	74
Gambar 4.7 Tampilan Hasil Halaman <i>Splash Screen</i>	75
Gambar 4.8 Tampilan Hasil Halaman Menu Utama	75
Gambar 4.9 Pengaturan Canvas pada Tiap Halaman	76
Gambar 4.10 Fungsi Tombol Navigasi Perpindahan Scene	76
Gambar 4.11 Fungsi Tombol <i>Exit</i>	77
Gambar 4.12 Implementasi Skrip <i>BackgroundMusic</i>	77
Gambar 4.13 Konfigurasi Komponen <i>Sound Manager</i>	78
Gambar 4.14 Implementasi Skrip <i>GlobalButtonSFX</i>	79
Gambar 4.15 Tampilan Hasil Halaman <i>Table Simulator</i>	81
Gambar 4.16 Tampilan Tombol Interaktif Aktif	81
Gambar 4.17 Potongan Kode Program <i>Trigger</i> Tombol Interaktif	82
Gambar 4.18 Tampilan <i>Box Collider</i> 3D pada Area Meja Makan	82
Gambar 4.19 Tampilan Hasil Halaman <i>Table Etiquette</i>	83
Gambar 4.20 Konfigurasi Komponen <i>Scroll Rect</i> pada Jendela Inspector	84
Gambar 4.21 Tampilan Hasil Halaman <i>Quiz Lab</i>	85
Gambar 4.22 Jendela Pertanyaan Interaktif pada <i>Quiz Lab</i>	85
Gambar 4.23 Tampilan Hasil Halaman <i>Credits</i>	86
Gambar 4.24 Penyusunan Aset Lingkungan 3D	87
Gambar 4.25 Potongan Kode Skrip untuk Kontrol Kamera	88
Gambar 4.26 Implementasi dan Komponen <i>Virtual Joystick</i>	89
Gambar 4.27 Tampilan <i>Tableware</i> Saat Dipilih	91
Gambar 4.28 Potongan Skrip <i>EnableTableware</i>	91
Gambar 4.29 Potongan Skrip <i>IdentityAlat</i>	92
Gambar 4.30 Potongan Skrip <i>PilihObjek</i>	93
Gambar 4.31 Potongan Skrip <i>TampilkanDeskripsi</i>	94
Gambar 4.32 Potongan Skrip <i>RotateManager</i>	95
Gambar 4.33 Struktur Deklarasi Variabel pada Skrip <i>CourseData</i>	96
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Setelah Tombol Jenis Hidangan Dipilih	97
Gambar 4.35 Potongan Skrip <i>UpdateStepUI</i>	98
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Animasi Peragaan Tangan	99
Gambar 4.37 Tampilan Pop-Up Animasi Peragaan Tangan	100
Gambar 4.38 Struktur Penyimpanan Data Soal Kuis	100
Gambar 4.39 Implementasi Fungsi Algoritma <i>Fisher-Yates Shuffle</i>	101
Gambar 4.40 Logika Penanganan Sinkronisasi Pemutaran Video Soal	102
Gambar 4.41 Potongan Skrip Proses Jawaban	104

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.42 Tampilan <i>Pop-Up</i> Benar/Salah.....	105
Gambar 4.43 Tampilan Penjelasan Soal.....	105
Gambar 4.44 Tampilan Akumulasi Skor Akhir Kuis	106
Gambar 4.45 Skrip OrthographicScaler	107
Gambar 4.49 Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	130





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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis	156
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Dosen Program Studi MICE PNJ	157
Lampiran 3. Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna	163
Lampiran 4. Data Awal Kebutuhan Penelitian oleh Dosen MICE	167
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	168
Lampiran 6. CV Praktisi Digital Media	169
Lampiran 7. Kuesioner Beta Testing Ahli Media.....	170
Lampiran 8. Profil Ahli Materi.....	173
Lampiran 9. Kuesioner Beta Testing Ahli Materi	174
Lampiran 10. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Mahasiswa MICE Semester 2	179
Lampiran 11. Kuesioner <i>Beta Testing</i> Target Pengguna	181
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	184

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi telah memberikan peluang besar dalam transformasi media pendidikan, salah satunya melalui pengembangan multimedia interaktif (Revianti & Anggoro 2022). Teknologi multimedia dinilai mampu menyederhanakan materi yang kompleks serta membangkitkan minat dan semangat belajar melalui integrasi elemen visual, animasi, dan audio yang dinamis (Wulandari, Putri & Napizah 2022). Kemajuan *game engine* seperti Unity memungkinkan pengembangan simulasi yang menggabungkan teknologi grafis dan fisika untuk mentransformasikan objek dunia nyata ke dalam bentuk digital melalui permodelan 3D yang interaktif (Khaerudin, Srisulistiowati & Warta 2021). Integrasi media ini terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menarik, dan interaktif, sehingga mampu mencegah kejenuhan sekaligus mengoptimalkan proses penyerapan materi secara mandiri (Wulandari et al. 2022).

Namun, realitas dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan manajemen anggaran yang ketat akibat adanya Instruksi Presiden Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Anggaran. Kebijakan ini mengharuskan institusi pendidikan melakukan optimasi operasional, yang berdampak pada pembatasan kegiatan praktikum lapangan dengan biaya tinggi, seperti praktik *table manner* yang biasanya dilaksanakan oleh mahasiswa program studi D4 MICE di hotel berbintang. Kondisi ini menyebabkan terputusnya pengalaman praktik langsung yang seharusnya menjadi pelengkap pemahaman teoretis mahasiswa.

Berdasarkan hasil kuesioner awal mengenai kendala pembelajaran teoretis di kelas melalui media modul dan slide presentasi, ditemukan bahwa 94% mahasiswa merasa media pembelajaran berbasis teks dan gambar statis tidak cukup memberikan instruksi yang jelas mengenai teknik atau gerakan fisik yang benar, seperti cara memegang pisau atau menyendok sup. Selain itu, 91% responden mengalami kesulitan memahami detail bentuk alat makan (*tableware*) dari berbagai sudut pandang jika hanya melalui visualisasi 2D. Kesenjangan ini sangat krusial



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

karena dosen MICE menyatakan bahwa penguasaan *table manner* merupakan kompetensi wajib yang menentukan citra profesional calon lulusan industri MICE di masa depan.

Menanggapi kendala tersebut, diperlukan media pembelajaran alternatif yang mampu menyajikan materi secara praktis, formal, dan sistematis. Upaya penyajian materi *table manner* melalui media digital telah dilakukan oleh beberapa peneliti, namun hasil evaluasi dari para pengembang tersebut menunjukkan adanya keterbatasan. Penelitian Giscano (2021), menyampaikan bahwa materi yang ditampilkan dalam videonya belum lengkap, dan diharapkan adanya pengembangan media yang lebih menarik dan komprehensif. Di sisi lain, penelitian Tashia & Waworuntu (2021) juga mengakui adanya keterbatasan dalam pengembangan medianya karena faktor waktu, sehingga fitur bantuan bagi pengguna belum variatif.

Keterbatasan-keterbatasan inilah yang mendasari peneliti untuk membangun sebuah solusi media pembelajaran yang lebih imersif menggunakan Unity Engine. Multimedia interaktif berbasis aplikasi *mobile* Android juga dipilih karena memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri kapan saja dan di mana saja (Rahmadani et al. 2023). Dibandingkan dengan *Virtual Reality* (VR) yang membutuhkan biaya perangkat tambahan seperti *headset* serta keterampilan teknis khusus, multimedia interaktif lebih mudah diakses oleh mahasiswa dengan perangkat yang telah mereka miliki (Revianti & Anggoro 2022). Selain itu, penggunaan media ini terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan aktivitas belajar karena sifatnya yang interaktif dan memberikan kontrol sistematis kepada pengguna dalam proses belajar (Topano & Revola 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran *Table Manner* Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ”. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup tahapan pengonsepan hingga pengujian validitas produk secara menyeluruh untuk menghasilkan solusi media pembelajaran yang efektif.



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis Unity sebagai media pembelajaran *table manner*?
- b. Apakah multimedia interaktif T-MICE efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi *table manner*?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan multimedia interaktif T-MICE berdasarkan hasil pengujian ahli dan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dijabarkan batasan masalah agar penelitian bisa lebih fokus dan tidak melebar atau menyimpang terlalu jauh, diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini difokuskan pada rancang bangun multimedia interaktif untuk pembelajaran *table manner* menggunakan perangkat lunak Unity versi 6000.0.55f1 LTS.
- b. Produk ini ditujukan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas untuk memperkuat pemahaman teori mahasiswa MICE selama praktik lapangan ditiadakan, tanpa bermaksud menggantikan pengalaman praktik nyata di hotel.
- c. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa D4 MICE PNJ semester 2 sebagai subjek penelitian sekaligus target pengguna utama produk.
- d. Konten *table manner* disusun berdasarkan RPS dan bahan ajar yang dikembangkan oleh dosen program studi D4 MICE PNJ.
- e. Materi disampaikan melalui integrasi visual 2D dan 3D yang interaktif.
- f. Output akhir dari penelitian ini adalah aplikasi multimedia interaktif berbasis Android dengan format file .apk.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Merancang dan membangun aplikasi multimedia interaktif berbasis *Unity* sebagai media pembelajaran *table manner*.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Mengukur tingkat efektivitas penggunaan aplikasi T-MICE dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi *table manner*.
3. Mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif T-MICE berdasarkan hasil pengujian oleh ahli dan target pengguna.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi mahasiswa, yaitu untuk menyediakan solusi alternatif yang menarik, efektif, dan efisien untuk memperkuat pemahaman *table manner* di tengah kendala ditiadakannya praktik lapangan langsung ke hotel akibat efisiensi anggaran.
- b. Bagi institusi, yaitu untuk menjadikan multimedia interaktif T-MICE sebagai alat bantu ajar bagi dosen penyampaian materi teori *table manner* di kelas MICE PNJ.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan secara terstruktur dalam lima bab utama dengan sistematika sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan informasi umum terkait topik, seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori dan referensi yang bersumber dari karya ilmiah, jurnal, buku, ataupun sumber lain hasil penelitian yang relevan dari topik penelitian.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang diterapkan dalam melakukan penelitian, yang meliputi penjelasan rancangan penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian, dan subjek penelitian.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan secara detail proses dan hasil pengerjaan berdasarkan metode yang ditentukan, yang meliputi perancangan konsep, perancangan desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian hasil, dan pendistribusian.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya.



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai jawaban atas tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini telah berhasil merancang dan membangun aplikasi multimedia interaktif "T-MICE" sebagai media pembelajaran *table manner* bagi mahasiswa D4 MICE PNJ semester 2. Seluruh proses pengembangan diselesaikan secara terstruktur menggunakan *Mixed Methods* dengan desain *Sequential Exploratory*.
2. Melalui uji fungsionalitas *Alpha Testing* menggunakan metode *Black-Box Testing*, sistem aplikasi T-MICE memperoleh persentase keberhasilan sebesar 100% dan dinyatakan terbukti mampu beroperasi secara valid, stabil, serta responsif.
3. Hasil pengujian oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,28% dengan predikat "Sangat Layak". Hal ini membuktikan bahwa tingkat kelayakan akurasi akademis pada konten aplikasi T-MICE telah sinkron dengan capaian pembelajaran pada dokumen RPS mata kuliah Etika Profesi dan Bisnis MICE PNJ.
4. Hasil pengujian oleh ahli media memperoleh persentase skor rata-rata sebesar 82,5% dengan predikat "Sangat Layak". Hasil ini menegaskan tingkat kelayakan arsitektur perangkat lunak aplikasi T-MICE yang optimal dari segi teknis.
5. Pengujian pengalaman pengguna (*Beta Testing*) oleh 80 responden mahasiswa MICE PNJ menghasilkan persentase rata-rata 90,74% dengan predikat "Sangat Layak" (skor total 2.323 dari maksimum 2.560). Skor ini membuktikan tingkat kelayakan aplikasi dari sisi pengguna, di mana aplikasi dinilai sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi *table manner* secara mandiri.



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

6. Berdasarkan hasil analisis Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang membuktikan adanya perbedaan skor kognitif yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* (dengan nilai $Z = -5,755$ dan $p < 0,001$), aplikasi T-MICE secara empiris dinyatakan efektif meningkatkan kompetensi kognitif mahasiswa. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat valid direkomendasikan sebagai media pembelajaran, sekaligus menjadi solusi alternatif yang efisien serta ekonomis dalam menyikapi kebijakan pembatasan anggaran praktik lapangan langsung di hotel.

5.2 Saran

Guna mengoptimalkan kualitas produk dan memperluas kebermanfaatan sistem pada pengembangan jangka panjang di masa mendatang, beberapa poin rekomendasi yang diusulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menambahkan fungsionalitas interaksi dinamis antara pengguna dengan *Non-Player Character* (NPC) di dalam lingkungan virtual restoran 3D. Kehadiran NPC yang responsif diharapkan mampu menciptakan simulasi atmosfer sosial yang lebih nyata dan imersif layaknya perjamuan bisnis sesungguhnya di industri MICE.
- b. Melakukan pembaruan model dan memperhalus transisi gerakan (*keyframe animation*) pada peragaan tata cara makan. Hal ini penting guna meningkatkan estetika representasi gerakan etiket.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R.S. & Torro, S., 2024, 'Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Upt Sma Negeri 2 Jeneponto', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Aini, A.F., Saputra, H. & Azro, I., 2021, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pelajaran Hukum Tajwid', *Jurnal Multinetics*, 7(1), 1–11.
- Akmal, N., Putri, Y.E. & Anugerah, A.I., 2022, 'Developing Adobe Animate-Based Interactive Learning Media Of Table Manner For University Students', *International Journal For Educational And Vocational Studies*, 4(3), 191–197.
- Andriyani, T., Firdaus, Y., Zahara, E. & Sriwijaya, P.N., 2022, 'Penyuluhan Tata Krama Jamuan Makan (Table Manner) Bagi Anggota Sat Tahti Polrestabes Palembang', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 75–81.
- Apriliani, I., Ningsih, A., Susilowati, D., Madani, M. & Bumigora, U., 2025, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop Untuk Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar', 3(1), 11–21.
- Astuti, W., Taufiq, M. & Muhammad, T., 2021, 'JURNAL PRODUKTIF | 405 Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori Abstraksi Efektifitas Evaluasi & Pengukuran', *Jurnal Produktif*, 5(1), 405–410.
- Burhanuddin, I. & Sukirman, 2024, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Flowchart', *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 479–488.
- Eddy, E.K., 2022, 'Interactive Multimedia Based On Indonesian Cultural Diversity In Civics Learning In Elementary Schools', *Cypriot Journal Of Educational*, 17(4), 1192–1203.
- Erinsyah, M.F., Sasmito, G.W., Wibowo, D.S. & Bakti, V.K., 2024, 'Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes', 13(1), 74–82.
- Fakhrudin, A., Irawan, D. & Agustin, S., 2024, 'Rancang Bangun Sistem Keamanan Pintu Rumah Berbasis Internet Of Things Dengan Esp32 Dan Aplikasi Blynk', 19, 53–59.
- Firdaus, T.A., Putra, R.H., Arifandi, F. & Anam, M.K., 2023, 'Implementasi Sistem Rencana Pembelajaran Semester Berbasis Web Untuk Mempermudah Proses Pembelajaran', *Jurnal Teknoinfo*, 17, 156–169.
- Giscano, N.A., 2021, 'Perancangan Materi Ajar Dalam Bentuk Animasi Untuk Mata Kuliah Etika : Table Manners', *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*,



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1(1), 42–54.

- Julianto, P., Samin & Faizin, 2022, 'Evaluasi Penerapan Rencana Pembelajaran Semester (Rps) Pada Program Studi Manajemen Iain Kerinci', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(02), 274–280.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D.B. & Warta, J., 2021, 'Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran', *Jsi (Jurnal Sistem Informasi)*, 8, 263–272.
- Kumala, F.N., Ghufon, A., Astuti, P.P., Crismonika, M., Hudha, M.N. & Nita, C.I.R., 2021, 'Mdlc Model For Developing Multimedia E-Learning On Energy Concept For Primary School Students Mdlc Model For Developing Multimedia E-Learning On Energy Concept For Primary School Students', *Journal Of Physics: Conference Series*.
- Mukti, B.H., 2025, 'Methods In Health Research : Probability And Non-Probability Sampling', *Health Sciences International Journal (Hsij)*, 3(2), 220–234.
- Mulyani, S. & Amri, S., 2021, 'Pelatihan Table Manner Kelurahan Dwikora Kecamatan Medan Helvetia', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Noviansah, A., 2026, 'Mixed Method (Analisis Langkah-Langkah Dalam Menggunakan Mixed Method) Ahmad Noviansah Pgmi , Stit Darussalimin Nw Praya', *Sangeang Journal*, 01(01), 1–12.
- Nurjannah, Arman, Masri, F., Rahmawati, Nirmalasari, Martisa, E., Nuru, S., Safitri, N., Hasan, H. & Saerudin, S., 2024, 'Pengenaln Etika Makan Lintas Budaya Melalui Pelatihan Table Manner Pada Mahasiswa Di Universitas Halu Oleo', *Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 4, 1–9.
- Purba, D.S., Tarigan, W.J., Sinaga, M. & Tarigan, V., 2021, 'Pelatihan Penggunaan Software Spss Dalam Pengolahan Regressi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Di Masa Pandemi Covid 19 Djuli', *Jurnal Karya Abdi*, 5, 202–208.
- Rahmadani, A.F., Suryani, K., Widyastuti, R., Suhaida, J. & Kunci, K., 2023, 'Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Di Perguruan Tinggi', *Indonesian Journal Of Computer Science*, 12(1), 3824–3833.
- Revianti, S.L. & Anggoro, P.D.W., 2022, 'Interaksi Kolaboratif Menggunakan Virtual Reality Berbasis Web Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jiko (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 6(1), 102–114.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B. & Sudjana, A.P., 2022, 'Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)', *Teknologi Dan Informasi*, (1).
- Sianturi, R., 2025, 'Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis', *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14.
- Sukariada, I.K., Juliana, I.G., Putra, E. & Purnama, I.N., 2024, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3d Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta', 8(1), 910–917.



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Suriani, N., Risnita & Jailani, M.S., 2023, 'Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau', *Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 24–36.
- Susanti, I. & Atmini, N.D., 2022, 'Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Menggunakan Metode Angket Dengan Teknik Cluster Sampling', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 15(2), 330–336.
- Tashia, B. & Waworuntu, A., 2021, 'Pengembangan Permainan Edukasi Etiket Perjamuan Makan Berbasis Web', *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 14–22.
- Topano, A. & Revola, Y., 2022, 'Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif', *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5423–5434.
- Umiyati, H. & Swastika, U.U., 2025, 'Pelatihan Pembentukan Karakter Melalui Etika Makan “ Table Manner ” Sebagai Bekal Pergaulan', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1–9.
- Wardhana, A.C., Anggraini, N., Rozy, N.F., Informatika, T., Islam, U., Syarif, N., Jakarta, H. & Korespondensi, P., 2021, 'Pengembangan Aplikasi Web Perancangan Agenda Perjalanan Web Application Development For A Tourist Travel Agenda Using', *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, 8(2), 303–310.
- Winarsim, R.V., Amaliah, Y. & Suprianto, 2021, 'Virtual Reality-Based Height Simulation With Method Multimedia Development Life Cycle', *3rd International Conference On Cybernetics And Intelligent System (Icoris)*.
- Wulandari, E., Putri, I.A. & Napizah, Y., 2022, 'Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(C), 107–115.
- Zaenuri, M. & Hasanah, L.Q., 2023, 'Pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (Rps) Mata Kuliah Mah Ā Rat Al-Istim Ā ‘ Berbasis Kecakapan Abad 21 Pendahuluan', *Journal Of Arabic Culture, Language, And Literature*, 20(1), 1–20.
- Zulkipli, Zulfachmi & Rahmad, A., 2024, 'Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik)'.
- Ahmad, R.S. & Torro, S., 2024, 'Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Upt Sma Negeri 2 Jeneponto', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Aini, A.F., Saputra, H. & Azro, I., 2021, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pelajaran Hukum Tajwid', *Jurnal Multinetics*, 7(1), 1–11.
- Akmal, N., Putri, Y.E. & Anugerah, A.I., 2022, 'Developing Adobe Animate-Based Interactive Learning Media Of Table Manner For University Students', *International Journal For Educational And Vocational Studies*, 4(3), 191–197.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Andriyani, T., Firdaus, Y., Zahara, E. & Sriwijaya, P.N., 2022, 'Penyuluhan Tata Krama Jamuan Makan (Table Manner) Bagi Anggota Sat Tahti Polrestabes Palembang', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 75–81.
- Apriliani, I., Ningsih, A., Susilowati, D., Madani, M. & Bumigora, U., 2025, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop Untuk Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar', 3(1), 11–21.
- Astuti, W., Taufiq, M. & Muhammad, T., 2021, 'JURNAL PRODUKTIF | 405 Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori Abstraksi Efektifitas Evaluasi & Pengukuran', *Jurnal Produktif*, 5(1), 405–410.
- Burhanuddin, I. & Sukirman, 2024, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Flowchart', *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 479–488.
- Eddy, E.K., 2022, 'Interactive Multimedia Based On Indonesian Cultural Diversity In Civics Learning In Elementary Schools', *Cypriot Journal Of Educational*, 17(4), 1192–1203.
- Erinsyah, M.F., Sasmito, G.W., Wibowo, D.S. & Bakti, V.K., 2024, 'Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes', 13(1), 74–82.
- Fakhrudin, A., Irawan, D. & Agustin, S., 2024, 'Rancang Bangun Sistem Keamanan Pintu Rumah Berbasis Internet Of Things Dengan Esp32 Dan Aplikasi Blynk', 19, 53–59.
- Firdaus, T.A., Putra, R.H., Arifandi, F. & Anam, M.K., 2023, 'Implementasi Sistem Rencana Pembelajaran Semester Berbasis Web Untuk Mempermudah Proses Pembelajaran', *Jurnal Teknoinfo*, 17, 156–169.
- Giscano, N.A., 2021, 'Perancangan Materi Ajar Dalam Bentuk Animasi Untuk Mata Kuliah Etika : Table Manners', *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1(1), 42–54.
- Julianto, P., Samin & Faizin, 2022, 'Evaluasi Penerapan Rencana Pembelajaran Semester (Rps) Pada Program Studi Manajemen Iain Kerinci', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(02), 274–280.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D.B. & Warta, J., 2021, 'Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran', *Jsi (Jurnal Sistem Informasi)*, 8, 263–272.
- Kumala, F.N., Ghufon, A., Astuti, P.P., Crismonika, M., Hudha, M.N. & Nita, C.I.R., 2021, 'Mdlc Model For Developing Multimedia E-Learning On Energy Concept For Primary School Students Mdlc Model For Developing Multimedia E-Learning On Energy Concept For Primary School Students', *Journal Of Physics: Conference Series*.
- Mukti, B.H., 2025, 'Methods In Health Research : Probability And Non-Probability Sampling', *Health Sciences International Journal (Hsij)*, 3(2), 220–234.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Mulyani, S. & Amri, S., 2021, 'Pelatihan Table Manner Kelurahan Dwikora Kecamatan Medan Helvetia', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Noviansah, A., 2026, 'Mixed Method (Analisis Langkah-Langkah Dalam Menggunakan Mixed Method) Ahmad Noviansah Pgmi , Stit Darussalimin Nw Praya', *Sangeang Journal*, 01(01), 1–12.
- Nurjannah, Arman, Masri, F., Rahmawati, Nirmalasari, Martisa, E., Nuru, S., Safitri, N., Hasan, H. & Saerudin, S., 2024, 'Pengenalan Etika Makan Lintas Budaya Melalui Pelatihan Table Manner Pada Mahasiswa Di Universitas Halu Oleo', *Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 4, 1–9.
- Purba, D.S., Tarigan, W.J., Sinaga, M. & Tarigan, V., 2021, 'Pelatihan Penggunaan Software Spss Dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Di Masa Pandemi Covid 19 Djuli', *Jurnal Karya Abdi*, 5, 202–208.
- Rahmadani, A.F., Suryani, K., Widyastuti, R., Suhaida, J. & Kunci, K., 2023, 'Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Di Perguruan Tinggi', *Indonesian Journal Of Computer Science*, 12(1), 3824–3833.
- Revianti, S.L. & Anggoro, P.D.W., 2022, 'Interaksi Kolaboratif Menggunakan Virtual Reality Berbasis Web Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jiko (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 6(1), 102–114.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B. & Sudjana, A.P., 2022, 'Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)', *Teknologi Dan Informasi*, (1).
- Sianturi, R., 2025, 'Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis', *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14.
- Sukariada, I.K., Juliana, I.G., Putra, E. & Purnama, I.N., 2024, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3d Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta', 8(1), 910–917.
- Suriani, N., Risnita & Jailani, M.S., 2023, 'Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau', *Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 24–36.
- Susanti, I. & Atmini, N.D., 2022, 'Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Menggunakan Metode Angket Dengan Teknik Cluster Sampling', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 15(2), 330–336.
- Tashia, B. & Waworuntu, A., 2021, 'Pengembangan Permainan Edukasi Etiket Perjamuan Makan Berbasis Web', *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 14–22.
- Topano, A. & Revola, Y., 2022, 'Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif', *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5423–5434.
- Umiyati, H. & Swastika, U.U., 2025, 'Pelatihan Pembentukan Karakter Melalui Etika Makan “ Table Manner ” Sebagai Bekal Pergaulan', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1–9.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Wardhana, A.C., Anggraini, N., Rozy, N.F., Informatika, T., Islam, U., Syarif, N., Jakarta, H. & Korespondensi, P., 2021, 'Pengembangan Aplikasi Web Perancangan Agenda Perjalanan Web Application Development For A Tourist Travel Agenda Using', *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, 8(2), 303–310.

Winarsim, R.V., Amaliah, Y. & Suprianto, 2021, 'Virtual Reality-Based Height Simulation With Method Multimedia Development Life Cycle', *3rd International Conference On Cybernetics And Intelligent System (Icoris)*.

Wulandari, E., Putri, I.A. & Napizah, Y., 2022, 'Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(C), 107–115.

Zaenuri, M. & Hasanah, L.Q., 2023, 'Pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (Rps) Mata Kuliah Mah Ā Rat Al-Istim Ā ' Berbasis Kecakapan Abad 21 Pendahuluan', *Journal Of Arabic Culture, Language, And Literature*, 20(1), 1–20.

Zulkipli, Zulfachmi & Rahmad, A., 2024, 'Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik)'.

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Chintya Gustiani Putri

Lahir di Wonogiri pada tanggal 8 Juli 2003. Lulus dari SD Negeri Tajur 2 tahun 2015, MTs Negeri Kota Bogor tahun 2018, dan MA Negeri 2 Kota Bogor tahun 2021. Dan pada tahun 2022, Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Narasumber	:	Ni Made Widhi Sugianingsih, S.E., M.M. (Dosen Pengampu Mata Kuliah Etika Profesi dan Bisnis)
Peneliti	:	• Chintya Gustiani Putri • Salma Khaerunisa Aulia • Marsha Amalia Syaputri
Tanggal Pelaksanaan	:	Kamis, 15 Januari 2026
Tempat Pelaksanaan	:	Ruang Dosen MICE PNJ (Gedung F)
Metode	:	Semi-Terstruktur
Durasi	:	28 menit
Dokumentasi	:	
Bu Widhi: Selamat pagi. Duduk, duduk sini. Oh, tadi sudah duduk di sana? Chintya, Salma, Marsha: Iya, Ibu. Bu Widhi: Bertiga ya? Ini semester berapa nih? Chintya, Salma, Marsha: Semester 8, Ibu. Bu Widhi: Oh, Jurusan apa? Chintya: Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Bu Widhi: Iya, TIK ya. Kok Ibu heran, kok bisa mengambil tema <i>Table manner</i> gitu? Bagaimana ceritanya? Oh iya, Siapa dulu Namanya, Maaf maaf. Salma: Nama saya Salma bu. Chintya: Saya Chintya bu. Marsha: Saya Marsha 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Chintya: Jadi sebelumnya kami sudah berencana mengambil tema *Table manner* karena melihat di Indonesia ini belum banyak yang mengetahui etiket ini, Bu. Setelah kami bimbingan ke dosen pembimbing, beliau menyarankan agar target audiensnya diubah ke yang benar-benar mempelajari materi ini di perkuliaannya. Beliau menyarankan ke Prodi MICE, bu. Dan kami juga sudah menyebarkan kuesioner ke mahasiswa MICE.

Bu Widhi: Oh, sudah meneliti untuk sebar kuesioner? Semester berapa mereka?

Chintya, Salma, Marsha: Ada yang semester 1, 2, semua semester sih bu.

Bu Widhi: Waktu kemarin Ibu mengajar sih memang....

Pewawancara: Mungkin saya izin merekam ya, Ibu.

Bu Widhi: Ini kelompok atau individu?

Chintya, Salma, Marsha: Kelompok. Untuk Tugas Akhir (TA) nanti.

Chintya: Jadi kami satu tema besar, tapi nanti *role* (peran) di dalamnya beda-beda, bu.

Bu Widhi: Oh iya, menarik ini. Karena di TIK (Informatika) dihubungkan dengan materi lain. Berarti apa nih yang perlu dicari?

Chintya: Kami ingin bertanya terkait *table manner* masuk ke dalam materi mata kuliah Etika Bisnis dan Profesi ya bu? dan diajarkannya di semester berapa ya, Ibu?

Bu Widhi: Di MICE itu semester genap, semester 2. Begitu juga di jurusan AB (Administrasi Bisnis) dan ABT, semester 2 juga. Cuma namanya beda, kalau di AB "Etika Bisnis dan Keprotokolan". Kalau di MICE, Keprotokolan ada mata kuliah sendiri. Berarti benar, untuk pengambilan data di MICE itu mahasiswa semester 2.

Chintya: Kalau untuk materi *Table manner* ini diajarkannya secara teori saja atau ada praktiknya?

Bu Widhi: Jadi *Table manner* itu salah satu topik di mata kuliah Etika Bisnis dan Profesi. Materinya mencakup teori dan praktik. Kalian sudah tahu belum sekilas tentang *Table manner*?

Chintya: Sekilas sudah tahu, Bu. Etiket di meja makan.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Bu Widhi: Iya, *Table* itu meja, *Manner* itu tata cara atau aturan. Intinya etiket acara di meja makan. Kita memang biasa makan sehari-hari, tapi ini arahnya internasional untuk profesi bisnis. Nanti mahasiswa pasti akan masuk dunia profesi dan dunia kerja. Nah, itu dipersiapkan untuk suatu saat nanti jika hadir dalam satu jamuan. Apalagi mahasiswa MICE itu kan banyak event-event internasional. Menemani pimpinan, mewakili pimpinan, atau bahkan sebagai *host* (tuan rumah) yang mempersiapkan acara. Mereka harus tahu etiket internasional; gimana cara menggunakan peralatan, menunya apa saja, dan etiket makannya apa yang boleh atau tidak boleh. Untuk *table manner* itu ada teori dan praktik. Kalau teori, bisa tinggal klik saja di YouTube, banyak. Nah, praktiknya biasanya kita di hotel yang sudah kerja sama. Kemarin itu dengan Hotel Aston di Simatupang, sebelumnya juga pernah di hotel lain yang fasilitasnya lengkap, bintang 4 atau bintang 5. Kalau bintang 5 kayaknya sekarang-sekarang ini sudah tidak terjangkau, mahal banget. Setiap mahasiswa itu kan budget-nya Rp 250.000. Nah, sekarang ini kayaknya karena program efisiensi, praktik (ke hotel) ditiadakan katanya. Aduh, jadi kasihan juga tuh mahasiswa tidak dapat praktik yang semester kemarin. Jadi sebetulnya di praktiknya itu yang menarik. Kita kerja sama dengan hotel, mahasiswa datang ke sana seharian, dari jam 9 sampai jam 12. Ada instruktur dari pihak hotel. Sebelum mulai tutorial makan jam 10, biasanya kita diajak keliling dulu, *tour hotel*. Melihat fasilitas seperti *business center*, *swimming pool*, laundry, restoran, semuanya diperlihatkan. Baru kembali ke ruangan untuk diberikan teorinya dari pihak hotel, walaupun di kelas sebenarnya kita sudah memberikan materinya. Di hotel itu langsung praktik tutorial makan dari awal sampai akhir. Menunya bertahap, menu internasional dari *appetizer* sampai *dessert*. Dari roti dan sup, salad, *main course* berupa *steak*, terakhir baru *dessert* dan kopi sebagai penutup. Sebenarnya setiap tahap itu ada tujuannya. Orang bisnis itu kan sering negosiasi atau berbisnis sambil di meja makan. Sambil ngobrol dari awal makan sedikit, ngobrol lagi, makanan berikutnya datang ngobrol lagi. Terakhir sudah *dessert*, oh sudah *deal* bisnisnya, ditutuplah dengan yang manis-manis. Intinya itu sebenarnya.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Chintya: Menyinggung kendala efisiensi anggaran tadi ya bu, berarti untuk saat ini diajarkannya hanya teori di kelas saja ya, Bu?

Bu Widhi: Iya, tahun kemarin juga dikurangi. Sayang banget, padahal harusnya mereka dapat praktik *table manner* dan *Grooming* (Beauty Class). Karena tidak ada praktik ke hotel, Ibu berencana memberi tugas kelompok membuat video. Mereka setting meja sendiri di rumah atau kafe menggunakan *office look*, lalu mempraktikkan cara makan dan meletakkan sendok garpu yang benar (posisi jam 4 atau silang).

Chintya: Berarti untuk bahan ajarnya hanya berupa SLIDE PRESENTASI ya, Bu?

Bu Widhi: SLIDE PRESENTASI dan ada buku. Kebetulan buku materinya sudah dibuat dan sedang proses cetak serta ISBN. Di sana sudah lengkap gambar peralatan dan fungsinya.

Chintya: Menurut Ibu, karena pembelajaran ini butuh praktik sedangkan sekarang hanya mengandalkan SLIDE PRESENTASI (teks dan gambar), apakah ada kendala bagi mahasiswa untuk membayangkan materinya?

Bu Widhi: Pasti ada kendala. Mahasiswa sulit membayangkan bentuk aslinya, tidak bisa merasakan tekstur makanan hotel (seperti tingkat kematangan *well-done*), dan tidak bisa merasakan suasana jamuan yang nyata. Sikap saat makan, cara memanggil *waiters* jika sendok jatuh, itu semua sulit didapat kalau tidak praktik langsung. Jadi kami berusaha menjelaskan lebih detail di SLIDE PRESENTASI sambil mereka membayangkan.

Chintya: Jadi tujuan kami di sini ingin mengembangkan media multimedia interaktif semacam aplikasi pembelajaran, Bu. Di dalamnya kami akan menambahkan fitur animasi 3D agar mahasiswa punya gambaran cara memegang alat makan. (Menunjukkan prototype aplikasi di HP). Ini contoh aplikasinya, Bu. Nanti ada materi, video, dan animasi 3D cara pegang garpu atau pisau.

Bu Widhi: Wah, itu bagus! Kalau hanya gambar kan statis. Kalau ada animasinya bisa terlihat pergerakannya, misalnya cara menyuap sup itu sendoknya yang ke arah mulut, bukan badan kita yang menunduk ke mangkok. Menarik sekali.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Chintya: Kami mungkin ingin izin meminta RPS dan materi sebagai acuan pengembangan aplikasi ini, Bu.

Bu Widhi: Boleh, silakan.

Chintya: Menurut Ibu, bagian materi apa yang paling penting ditonjolkan?

Bu Widhi: Etiketnya. Kalau menu kan bermacam-macam, tapi etiket itu dasar. Seperti datang tepat waktu, posisi duduk, cara berbicara, dan aturan kapan harus mulai makan (menunggu tamu lain hampir selesai). Itu intinya.

Chintya: Kami juga izin mengakses modul pembelajarannya, Bu. Apakah modulnya mengacu pada hotel tertentu?

Bu Widhi: Modul yang kita pakai itu intern, sesuai RPS kami sendiri. Tapi nanti Ibu kasih juga contoh materi dari hotel-hotel yang dulu pernah kerjasama, seperti Savero, Aston, atau Sultan.

Chintya: Sebagai informasi tambahan, satu angkatan MICE ada berapa kelas ya, Bu?

Bu Widhi: Ada 4 kelas (A, B, C, D). Satu kelas isinya 30 orang.

Chintya: Baik Bu, mungkin untuk saat ini cukup dulu. Nanti kami izin menghubungi via WA jika ada yang ingin ditanyakan.

Bu Widhi: Kapan deadline-nya?

Chintya: Semester ini, Bu (Semester 8). Sekarang sudah mulai ambil data, tinggal menyusun dan membuat aplikasinya. Pembimbing kami Pak Iwan.

Bu Widhi: Oh, Pak Iwan. Iya. Kalian juga menghubungi KPS MICE?

Chintya: Sudah kami hubungi tapi belum ada respon, Bu.

Bu Widhi: KPS MICE sedang di Bali, ada acara pernikahan. Ibu saja WA belum dijawab. Ibu pikir kalian dapat info dari siapa, ternyata dari teman MICE ya. Bagus kalau sudah survei ke mahasiswa.

Bu Widhi: Hasilnya nanti aplikasi ya? Bagus itu, bisa dipatenkan (HAKI) dan dibuatkan artikel jurnal ilmiah. Mahasiswa biasanya dituntut publikasi. Nanti Ibu kasih template jurnalnya, kalian tinggal masukkan hasil penelitian (latar belakang, metode, hasil) ke sana. Nanti kita komunikasi lagi, Ibu juga bisa pakai hasilnya untuk mengajar. Semoga membantu.

Pewawancara: Iya Bu, terima kasih banyak. Izin dokumentasi foto ya, Ibu.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

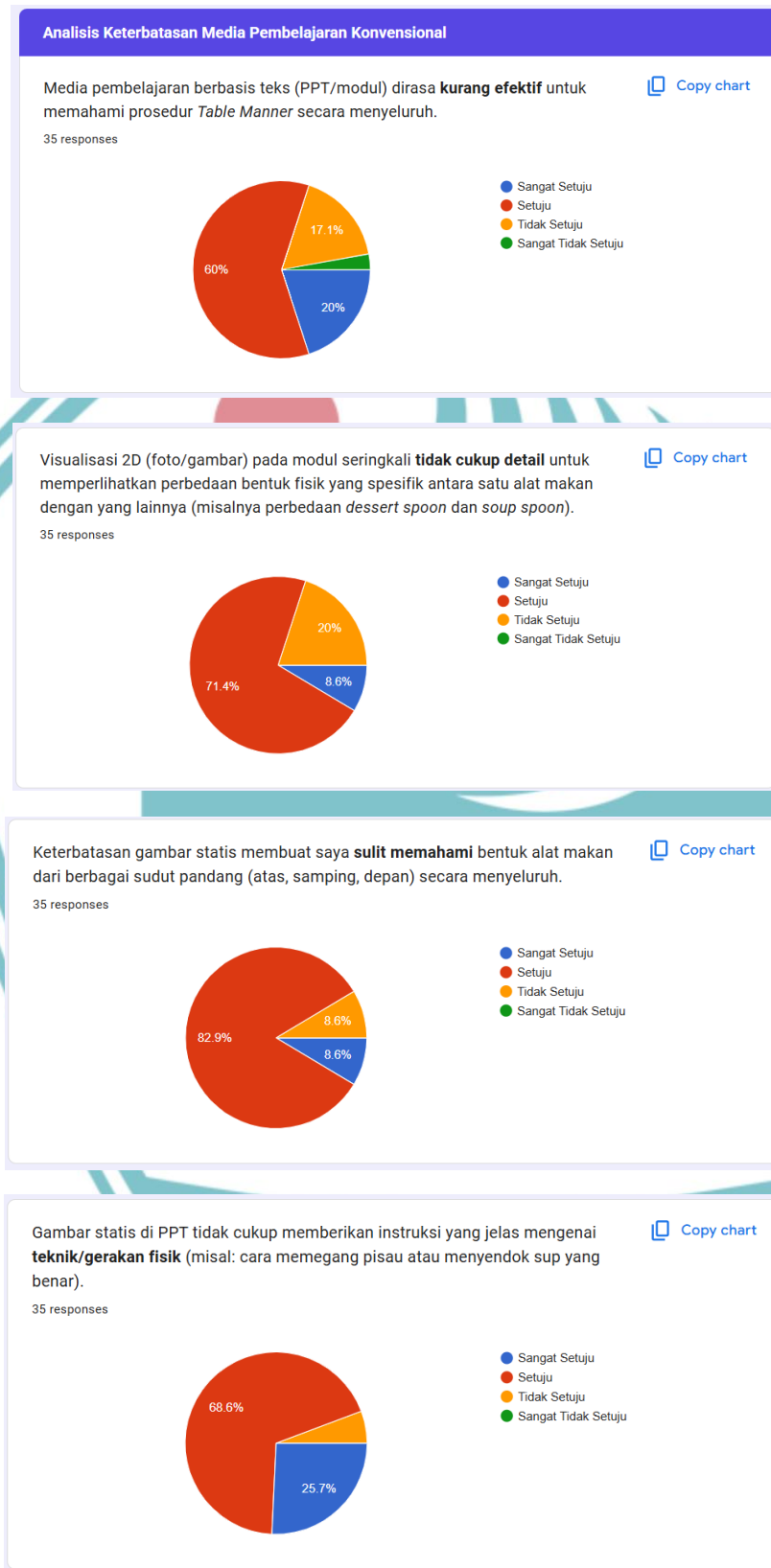
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



Lampiran 3. Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

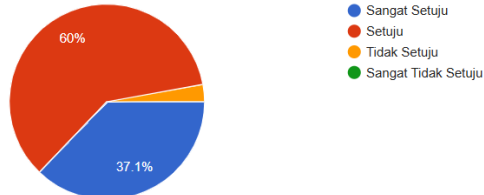
Hak Cipta :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Saya memerlukan panduan berupa **animasi gerakan** untuk meminimalisir kesalahan prosedur yang tidak bisa dijelaskan hanya melalui teks atau gambar diam.

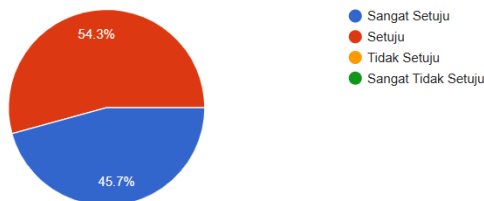
35 responses



[Copy chart](#)

Instruksi yang disertai animasi akan **sangat membantu saya** memahami prosedur *table manner* yang benar dan sistematis.

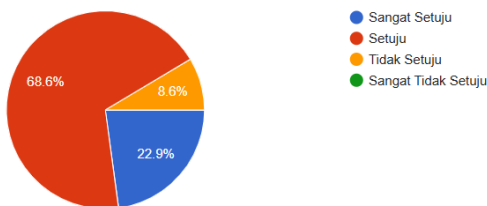
35 responses



[Copy chart](#)

Saya membutuhkan fitur simulasi yang memungkinkan saya **mencoba langsung (klik/geser)** posisi alat makan, bukan hanya sekedar menonton video atau gambar.

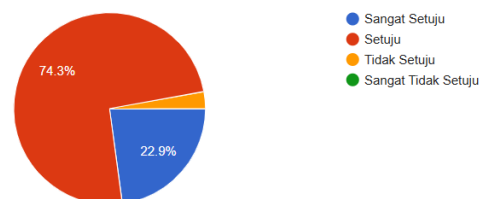
35 responses



[Copy chart](#)

Adanya **notifikasi atau petunjuk visual** (seperti teks peringatan/perubahan warna) saat saya melakukan kesalahan prosedur sangat penting dalam proses belajar mandiri.

35 responses



[Copy chart](#)

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

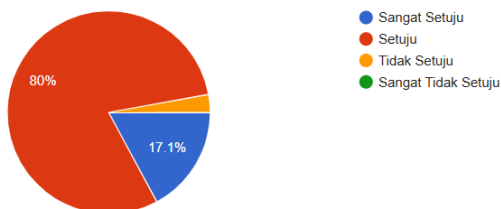
Hak Cipta :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Saya merasa perlu melakukan **pengulangan atau latihan mandiri** secara rutin agar pemahaman *Table Manner* tetap terjaga (tidak cepat lupa).

[Copy chart](#)

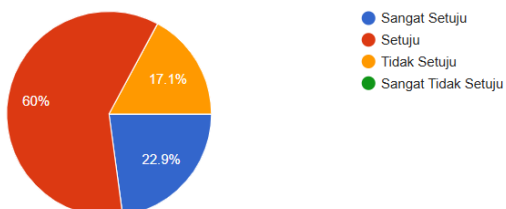
35 responses



Materi PPT/modul dirasa **belum cukup memadai** sebagai sarana latihan pengganti selama saya tidak bisa melakukan praktik langsung di hotel.

[Copy chart](#)

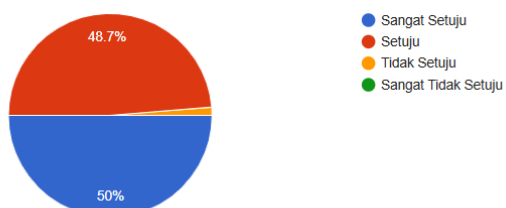
35 responses



Penguasaan *Table Manner* merupakan kompetensi wajib yang menentukan citra profesional saya sebagai calon lulusan industri MICE di masa depan.

[Copy chart](#)

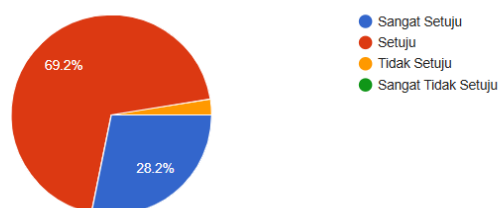
78 responses



Jika aplikasi simulasi digital ini tersedia, saya akan menggunakannya sebagai sarana latihan mandiri yang repetitif demi meningkatkan kemahiran saya.

[Copy chart](#)

78 responses





(Lanjutan)

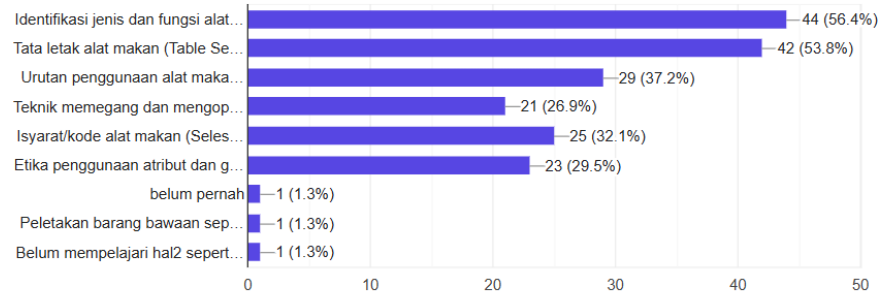
Hak Cipta :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Materi yang Paling Sulit Dipahami (Pilih maksimal 3):

78 responses

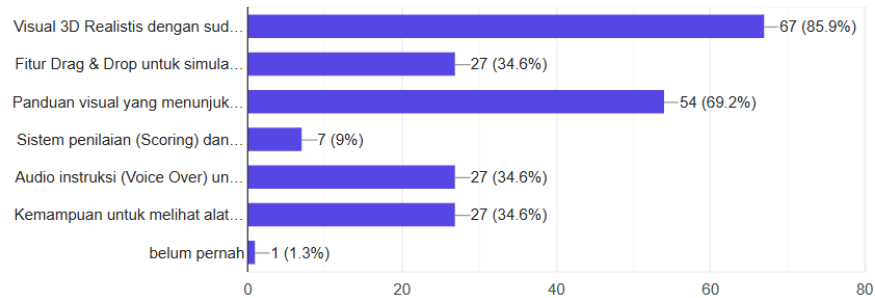
[Copy chart](#)



Fitur Aplikasi yang Diharapkan (Pilih yang menurut Anda paling membantu (maksimal 3)):

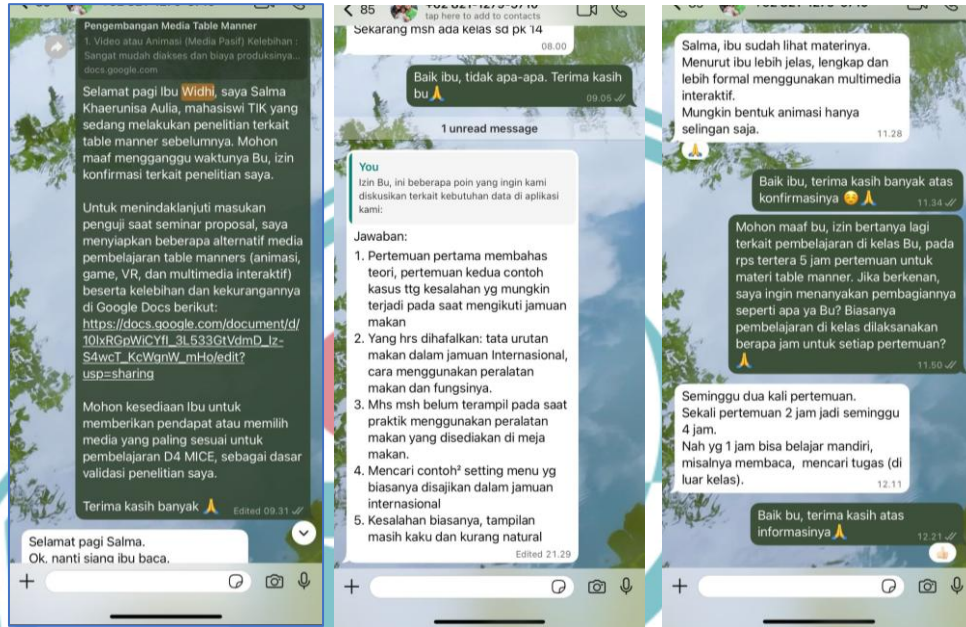
78 responses

[Copy chart](#)



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



1. Video atau Animasi (Media Pasif)

Kelebihan : Sangat mudah diakses dan biaya produksinya relatif murah.
Kekurangan : Mahasiswa tidak bisa 'mencoba' atau berinteraksi, sehingga sulit untuk melatih muscle memory dan kemandirian dalam memilih alat makan yang benar.
https://youtube.com/shorts/grsYKHqAU_Y?feature=shared



2. Virtual Reality / VR (Media Immersif)

Kelebihan : Memberikan pengalaman paling nyata (1:1) karena mahasiswa seolah benar-benar berada di restoran hotel.
Kekurangan : Memerlukan perangkat headset VR yang mahal untuk setiap mahasiswa. Hal ini kurang efektif untuk pembelajaran mandiri di rumah dan bertentangan dengan prinsip efisiensi anggaran saat ini.



3. Game (Media Hiburan)

Kelebihan : Sangat menarik bagi mahasiswa karena adanya sistem skor, level, dan tantangan yang memicu semangat belajar.
Kekurangan : Ada risiko mahasiswa terlalu fokus pada aspek 'permainan' atau hiburannya, sehingga esensi etiket, formalitas, dan kesopanan yang menjadi standar industri MICE justru terabaikan.



4. Multimedia Interaktif Berbasis Android (Simulasi 3D)

Kelebihan : Menggabungkan animasi 2D sebagai media penyampaian materi dan simulasi 3D sebagai media praktik etiket di meja makan dalam satu multimedia interaktif. Animasi 2D digunakan untuk menjelaskan konsep dan aturan table manners secara visual dan terstruktur sesuai modul pembelajaran, sedangkan simulasi 3D memungkinkan mahasiswa mempraktikkan prosedur etiket secara interaktif, seperti penggunaan alat makan, posisi duduk, dan urutan penyajian. Media ini mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses melalui smartphone, memungkinkan pengulangan pada bagian yang sulit, serta tetap efisien dari sisi biaya karena memanfaatkan perangkat yang telah dimiliki mahasiswa.

Kekurangan : Perangkat yang digunakan terbatas pada Android saja, sehingga pengguna non-Android tidak bisa mengaksesnya.

Contoh storyboard:



Simulasi 3D:



https://www.canva.com/design/DAG-7Wang1AqYb_WrdJQq7w4KnWYn8Jg/edit



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: humas@pnj.ac.id

Nomor : 38/DST/PL3.A.9/B/KM.07.00/2026
Perihal : Permohonan Izin Observasi

12 Januari 2026

Kepada Yth.

1. Kepala Program Studi MICE PNJ

2. Dosen Pengampu Mata Kuliah Etika Profesi dan Bisnis MICE PNJ

Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus Universitas Indonesia Depok 16425

Dengan hormat,

Sehubungan dengan mata kuliah Skripsi yang dilaksanakan pada semester 8 (delapan) Program Studi Teknik Multimedia Digital Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta. Dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu agar dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melakukan observasi di Program Studi MICE PNJ. Dengan judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Table Manner Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ".

Tugas mata kuliah ini bertujuan untuk menambah wawasan terkait dengan aplikasi teori yang sudah dipelajari di Kampus dengan kondisi lapangan sebagai wadah pembelajaran dan menambah informasi mengenai mata kuliah tersebut. Adapun berikut adalah nama mahasiswa kami:

No.	Nama dan NIM	Semester/ Program Studi	Nomor Telepon dan Email	Tujuan Observasi
1	Chintya Gustiani Putri NIM: 2207431033	8 / Teknik Multimedia Digital	082111324410 chintya.gustiani.putri.tik22@mhs.w.pnj.ac.id	1. RPS yang mendukung materi Table Manner (Etika Profesi dan Bisnis) 2. Bahan Ajar Materi Table Manner 3. Informasi pendukung melalui wawancara dan kuesioner untuk keperluan validasi data penelitian
2	Salma Khaerunisa Aulia NIM: 2207431056		085694428050 salma.khaerunisa.aulia.tik22@mhs.w.pnj.ac.id	
3	Marsha Amalia Syaputri NIM: 2207431058		081519231046 marsha.amalia.syaputri.tik22@mhs.w.pnj.ac.id	

Demikian surat ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Kepada Jurusan,

Dr. Arita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003

Tembusan :

1. Direktur;
2. Wakil Direktur Bidang Akademik;
3. Kepala Bagian Keuangan dan Umum
4. Kasubbag. Umum Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



CONTACT
 +62 85718145181
 indahsm0609@gmail.com
indah.sarimukarramah@tik.pnj.ac.id
 Depok City, West Java

SOFT SKILLS
.....

- Communication Involment
- Classroom Management
- Design Thinking
- Experiential learning
- Curriculum Development
- Project Development

TECHNICAL SKILLS
.....

- UI/UX Design
- 3D Modelling
- 2D / 3D Animation
- Video Editing
- Audio Editing
- Motion Graphic
- VR / AR / Mixed Reality

PROJECTS
.....

- Jet Fighter 3D Asset for Mobile Phone Game.
- Eksterior and Interior PGN Building.
- Augmented Reality mobile learning for high school student.
- Virtual Reality chemistry laboratory and practicum for high school student in Jakarta.

LANGUAGE
.....

Indonesia

English

Lampiran 6. CV Praktisi Digital Media

INDAH SARI MUKARRAMAH

DIGITAL MEDIA EXPERT & LECTURER

ABOUT ME

Dedicated and dependable lecturer with 5 years of experience delivering educational assistance and instruction to various levels of learners and various courses in the multimedia digital technology department of Jakarta State Polytechnic. Committed to providing students with necessary tools to achieve academic goals and to prepare them for personal and professional success in today's world. Adept in creating powerful curriculum in the fields of Digital Media, Visual Communication, and 2D/3D Design. A committed faculty member, passionate about working to further enhance the educational offerings of an institution.

WORK EXPERIENCE

► 3D Designer

Polargate Studio

April '15 - Present

Work on a project (part time) by building several 3D-based design element based on project requirements from several clients such as PT. PGN and several 3D game developments in Indonesia.

► Lecturer

Jakarta State Polytechnic

Feb '18 - Present

Proficient in most multimedia and digital media knowledge both theoretically and practically. Created powerful and compelling curricula for my Multimedia and Digital Media students. Promoted an open and interactive classroom environment for enhanced learning.

► Training Instructor

State University of Jakarta

Jan '23 - Present

Provide knowledge, expertise and skills to selected participants for the basic 3D Modelling and animation, Augmented Reality and Virtual Reality training scheme with the aim of producing human resources who are ready to face the professional industry with the provision of official national standard certificates.

EDUCATION

► BACHELOR'S DEGREE

Asia e-University (Kuala Lumpur)

Sept '11 - Sept'15

Bachelor of Information Communication and Technology (Multimedia Engineering Study Program), (CGPA : 3.50)

► MASTER'S DEGREE

Institute of Technology Bandung

Sept '18 - Jan '20

Magister of Electro and Informatics Department, Digital Media and Game Technology Concentration, Institute of Technology Bandung (CGPA = 3.42).



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Kuesioner Beta Testing Ahli Media

ASPEK INTERAKTIVITAS

Aplikasi berjalan lancar tanpa delay/lag pada perangkat Android.

Copy chart

1 response

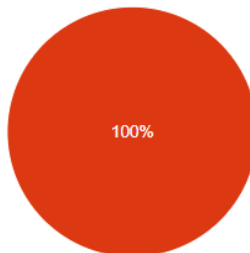


● Sangat Setuju
● Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

Aplikasi memiliki ukuran file yang optimal untuk diunduh.

Copy chart

1 response

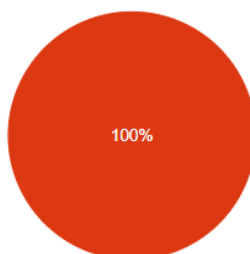


● Sangat Setuju
● Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

Navigasi dalam aplikasi sangat jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam mengeksplorasi seluruh fitur secara mandiri.

Copy chart

1 response



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

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

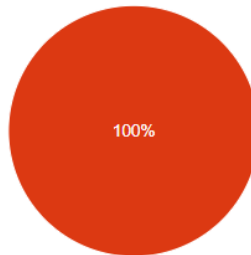
Hak Cipta :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tombol navigasi dan kontrol interaktif, termasuk fitur rotasi objek 3D, memiliki responsivitas yang tinggi dan sangat mudah dioperasikan.

[Copy chart](#)

1 response



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

Transisi atau perpindahan menu pada aplikasi berfungsi dengan lancar tanpa kendala teknis.

[Copy chart](#)

1 response

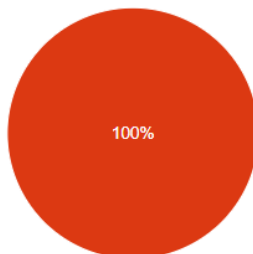


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Interaksi pada fitur kuis serta sistem pemberian umpan balik (feedback) skor berfungsi secara responsif dan akurat.

[Copy chart](#)

1 response



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

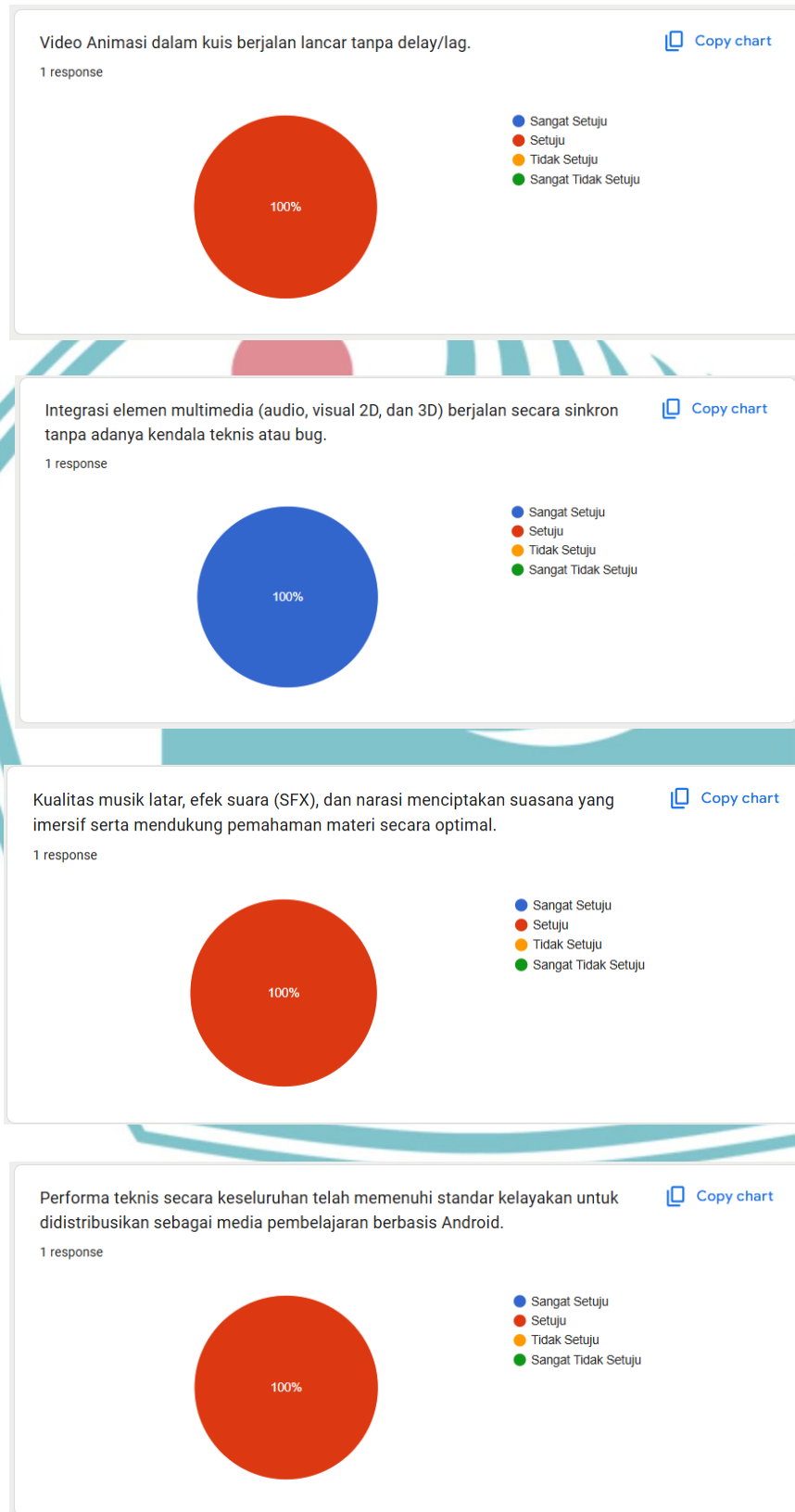


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Biodata Dosen

Nama
RADEN AYU TRISNAYONI

Perguruan Tinggi
Politeknik Negeri Jakarta

Jabatan Fungsional
Asisten Ahli

Status Ikatan Kerja
Dosen Tetap

Jenis Kelamin
Perempuan

Program Studi
Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Insentif dan Pameran

Pendidikan Terakhir
S2 Terapan

Status Aktivitas
Aktif

Biodata Dosen

Nama
NI MADE WIDHI SUGIANINGSIH

Perguruan Tinggi
Politeknik Negeri Jakarta

Jabatan Fungsional
Lektor Kepala

Status Kerja
Dosen Tetap

Jenis Kelamin
Perempuan

Program Studi
Administrasi Bisnis

Pendidikan Terakhir
S2

Status Aktivitas
Aktif

**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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tahapan penyampaian materi jamuan makan—mulai dari hidangan pembuka hingga penutup—telah disajikan secara urut dan terstruktur sesuai dengan silabus mata kuliah.

[Copy chart](#)

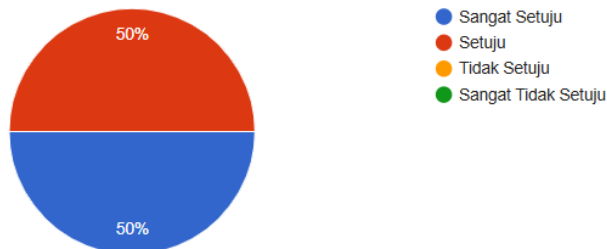
2 responses



Visualisasi dan panduan mengenai posisi duduk yang benar saat jamuan telah sesuai dengan materi etiket yang diajarkan di kelas.

[Copy chart](#)

2 responses



Prosedur penggunaan serbet (*napkin*), mulai dari saat duduk hingga selesai makan, telah dipaparkan dengan benar sesuai panduan praktikum.

[Copy chart](#)

2 responses



(Lanjutan)



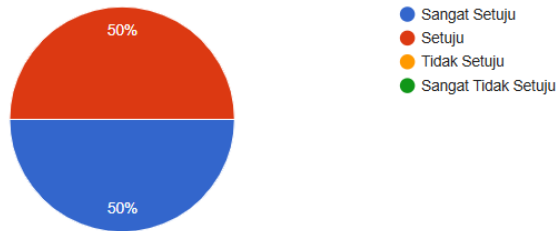
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Informasi mengenai etika mengunyah dengan mulut tertutup telah disajikan secara tepat untuk mendukung pembentukan perilaku mahasiswa sesuai target pembelajaran.

2 responses



[Copy chart](#)

Larangan Berbicara saat Mengunyah telah ditekankan sebagai aturan etiket penting dalam simulasi jamuan.

2 responses



[Copy chart](#)

Visualisasi animasi gerakan dan teknik penggunaan alat makan—seperti cara menyendok sup dan memotong hidangan—sudah akurat serta sesuai dengan panduan praktik di kelas.

2 responses



[Copy chart](#)



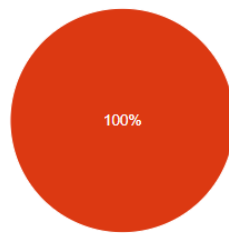
(Lanjutan)

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Visualisasi mengenai tata cara meletakkan alat makan tanda selesai makan, telah disajikan secara akurat sesuai dengan materi perkuliahan yang diajarkan.

2 responses

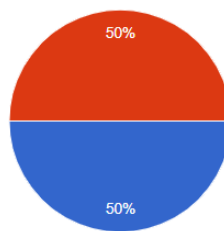


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

[Copy chart](#)

Fitur rotasi 360 derajat pada *tableware* membantu mahasiswa mengidentifikasi alat makan secara mendalam sesuai dengan fungsi aslinya.

2 responses

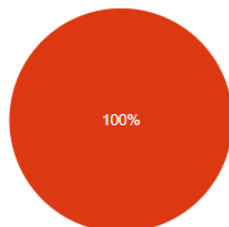


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

[Copy chart](#)

Model 3D alat makan yang ditampilkan memiliki akurasi bentuk yang mencegah terjadinya kesalahan identifikasi alat oleh mahasiswa.

2 responses



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

[Copy chart](#)

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

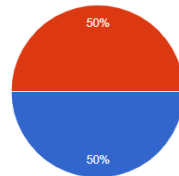
Hak Cipta :

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Deskripsi setiap jenis *tableware* (seperti fungsi gelas, kapasitas ukuran, dan klasifikasi alat makan) sudah akurat dan sesuai dengan materi perkuliahan yang dipelajari di kelas.

[Copy chart](#)

2 responses

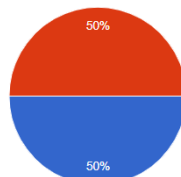


● Sangat Setuju
● Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

Penjelasan deskriptif pada masing-masing objek *tableware* disajikan dengan bahasa yang jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

[Copy chart](#)

2 responses

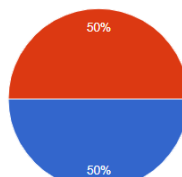


● Sangat Setuju
● Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

Visualisasi lingkungan restoran telah mampu menggambarkan suasana jamuan secara realistis sesuai dengan konteks pembelajaran praktik.

[Copy chart](#)

2 responses

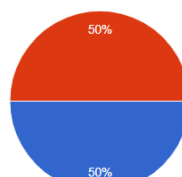


● Sangat Setuju
● Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

Sistem evaluasi (kuis) dalam aplikasi mampu mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan secara akurat.

[Copy chart](#)

2 responses



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



(Lanjutan)

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Mekanisme interaksi dalam simulasi membantu mahasiswa memvisualisasikan prosedur *table manner* yang sulit disampaikan melalui metode ceramah.

[Copy chart](#)

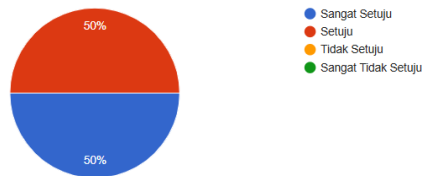
2 responses



Pemanfaatan media interaktif ini efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa sesuai dengan target capaian pembelajaran.

[Copy chart](#)

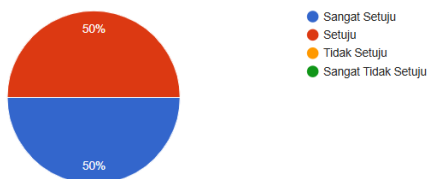
2 responses



Aplikasi ini mampu menjadi media alternatif yang efektif untuk membantu mahasiswa memahami tata cara *table manner* di tengah ditiadaknya kegiatan praktik langsung di hotel.

[Copy chart](#)

2 responses



Kesimpulan & Rekomendasi Ahli (Halaman Penutup)

Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi Bapak/Ibu terhadap aplikasi T-MICE, mohon untuk memberikan ulasan, kritik, saran, maupun rekomendasi perbaikan.

2 responses

Aplikasi simulasi Table Manner sangat baik dan menarik, saran kedepannya untuk aplikasi bisa dibuat challenge per level untuk membuat mahasiswa lebih tertantang untuk menyelesaikan kuis

Materi yang dijelaskan sudah cukup lengkap, teknis aplikasinya sudah bagus. Mungkin animasinya masih bisa diperhalus lagi gerakan dan bentuknya

Lampiran 10. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Mahasiswa MICE Semester 2

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hasil Pre-Test

PRE-TEST

Dalam jamuan makan formal, posisi tubuh yang paling mencerminkan etiket profesional adalah...

[Copy chart](#)

76 / 82 correct responses

Posisi Tubuh	Jumlah Jawaban	Persentase
Duduk sedikit membungkuk agar lebih dekat dengan hidangan	1	1.2%
✓ Duduk tegak dengan tangan berada di bawah meja saat tidak digunakan	76	92.7%
Duduk santai dengan salah satu tangan di pangkuan	2	2.4%
Duduk tegak dengan kedua siku tangan melipat di atas meja	3	3.7%

Kapankah waktu yang paling tepat bagi seorang tamu untuk membuka serbet (napkin) dan meletakkannya di atas pangkuan?

[Copy chart](#)

61 / 82 correct responses

Waktu	Jumlah Jawaban	Persentase
✓ Segera setelah duduk di kursi meja makan	61	74.4%
Setelah makanan pembuka (appetizer) dihidangkan	14	17.1%
Saat hidangan utama (main course) mulai diletakkan di atas meja	4	4.9%
Hanya jika pakaian dirasa bersiko kotor terkena noda makanan	3	3.7%

Saat melakukan pemotongan daging pada hidangan utama (Steak), manakah gerakan yang paling benar agar potongan rapi dan efisien?

[Copy chart](#)

72 / 82 correct responses

Gerakan	Jumlah Jawaban	Persentase
✓ Menahan daging dengan garpu sedikit miring (gigi menghadap bawah), lalu memotong dengan...	72	87.8%
Menggerakkan pisau dan garpu secara bersamaan ke arah luar (melebar)	3	3.7%
Menekan daging dengan garpu tegak lurus, lalu memotongnya menggunakan pisau	4	4.9%
Menusuk bagian tengah daging lalu memotong dengan gerakan menarik ke arah dalam tubuh	3	3.7%

Bagaimana teknik pengambilan sup menggunakan sendok sup (soup spoon) yang tepat untuk menghindari risiko percikan (splashing) ke pakaian?

[Copy chart](#)

49 / 82 correct responses

Teknik	Jumlah Jawaban	Persentase
Mengambil sup dengan gerakan menarik sendok ke arah tubuh	17	20.7%
✓ Menggerakkan sendok dengan arah menjauhi tubuh	49	59.8%
Memiringkan mangkuk sup ke arah tubuh saat sup mulai habis	12	14.6%
Mengangkat mangkuk secepat dengan dagu agar tidak tumpah	4	4.9%

Mengunyah makanan dengan mulut tertutup rapat merupakan salah satu aturan penting dalam etiket makan. Apa tujuan utama dari penerapan aturan tersebut?

[Copy chart](#)

81 / 82 correct responses

Tujuan	Jumlah Jawaban	Persentase
Agar durasi mengunyah menjadi lebih cepat dan efisien	0	0%
✓ Mencegah timbulnya suara kecapan (smacking) dan menjaga estetika visual yang s...	81	98.8%
Mem bantu makanan agar lebih cepat halus sebelum ditelan	1	1.2%
Memudahkan proses mencampur komponen makanan di dalam mulut	0	0%

Hasil Post-Test

POST-TEST

Dalam jamuan makan formal, posisi tubuh yang paling mencerminkan etiket profesional adalah...

[Copy chart](#)

75 / 82 correct responses

Posisi Tubuh	Jumlah Jawaban	Persentase
Duduk sedikit membungkuk agar lebih dekat dengan hidangan	1	1.2%
✓ Duduk tegak dengan tangan berada di bawah meja saat tidak digunakan	75	91.5%
Duduk santai dengan salah satu tangan di pangkuan	2	2.4%
Duduk tegak dengan kedua siku tangan melipat di atas meja	4	4.9%

Kapankah waktu yang paling tepat bagi seorang tamu untuk membuka serbet (napkin) dan meletakkannya di atas pangkuan?

[Copy chart](#)

71 / 82 correct responses

Waktu	Jumlah Jawaban	Persentase
✓ Segera setelah duduk di kursi meja makan	71	86.6%
Setelah makanan pembuka (appetizer) dihidangkan	8	9.8%
Saat hidangan utama (main course) mulai diletakkan di atas meja	2	2.4%
Hanya jika pakaian dirasa bersiko kotor terkena noda makanan	1	1.2%

Saat melakukan pemotongan daging pada hidangan utama (Steak), manakah gerakan yang paling benar agar potongan rapi dan efisien?

[Copy chart](#)

77 / 82 correct responses

Gerakan	Jumlah Jawaban	Persentase
✓ Menahan daging dengan garpu sedikit miring (gigi menghadap bawah), lalu memotong dengan...	77	93.9%
Menggerakkan pisau dan garpu secara bersamaan ke arah luar (melebar)	0	0%
Menekan daging dengan garpu tegak lurus, lalu memotongnya menggunakan pisau	3	3.7%
Menusuk bagian tengah daging lalu memotong dengan gerakan menarik ke arah dalam tubuh	2	2.4%

Bagaimana teknik pengambilan sup menggunakan sendok sup (soup spoon) yang tepat untuk menghindari risiko percikan (splashing) ke pakaian?

[Copy chart](#)

88 / 82 correct responses

Teknik	Jumlah Jawaban	Persentase
Mengambil sup dengan gerakan menarik sendok ke arah tubuh	4	4.5%
✓ Menggerakkan sendok dengan arah menjauhi tubuh	88	100%
Memiringkan mangkuk sup ke arah tubuh saat sup mulai habis	0	0%
Mengangkat mangkuk secepat dengan dagu agar tidak tumpah	0	0%

Mengunyah makanan dengan mulut tertutup rapat merupakan salah satu aturan penting dalam etiket makan. Apa tujuan utama dari penerapan aturan tersebut?

[Copy chart](#)

82 / 82 correct responses

Tujuan	Jumlah Jawaban	Persentase
Agar durasi mengunyah menjadi lebih cepat dan efisien	0	0%
✓ Mencegah timbulnya suara kecapan (smacking) dan menjaga estetika visual yang s...	82	100%
Mem bantu makanan agar lebih cepat halus sebelum ditelan	0	0%
Memudahkan proses mencampur komponen makanan di dalam mulut	0	0%



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

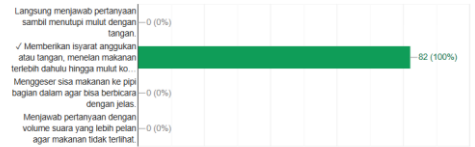
Hak Cipta :

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 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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

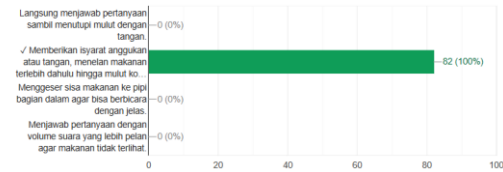
Jika seseorang mengajukan pertanyaan kepada Anda ketika mulut Anda masih berisi makanan, tindakan manakah yang paling sesuai dengan kaidah etiket?

82 / 82 correct responses



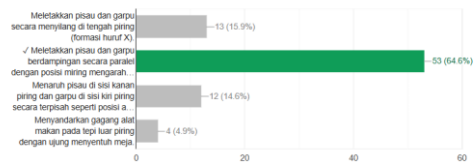
Jika seseorang mengajukan pertanyaan kepada Anda ketika mulut Anda masih berisi makanan, tindakan manakah yang paling sesuai dengan kaidah etiket?

82 / 82 correct responses



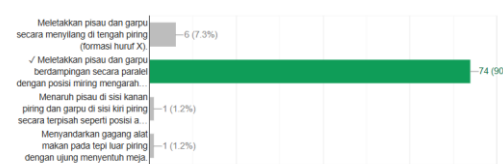
Posisi dan penempatan alat makan (*knife & fork*) yang benar sebagai tanda bahwa telah selesai menyantap hidangan adalah...

53 / 82 correct responses



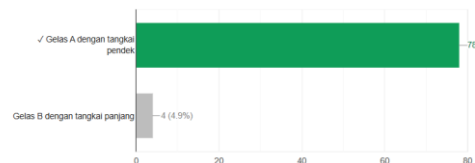
Posisi dan penempatan alat makan (*knife & fork*) yang benar sebagai tanda bahwa telah selesai menyantap hidangan adalah...

74 / 82 correct responses



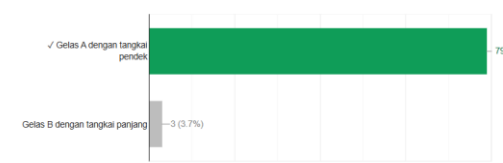
Perhatikan gambar di bawah ini. Manakah gelas yang secara khusus digunakan untuk menyajikan air putih (*Water Goblet*) dalam jamuan *Table Manner*?

78 / 82 correct responses



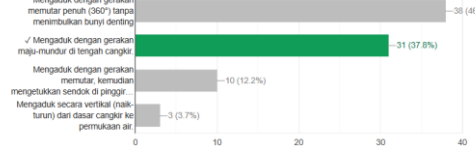
Perhatikan gambar di bawah ini. Manakah gelas yang secara khusus digunakan untuk menyajikan air putih (*Water Goblet*) dalam jamuan *Table Manner*?

79 / 82 correct responses



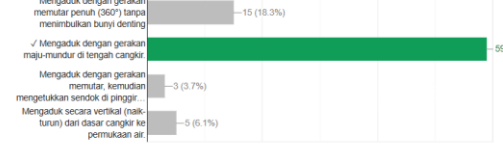
Bagaimanakah teknik mengaduk gula dalam cangkir teh yang sesuai?

31 / 82 correct responses



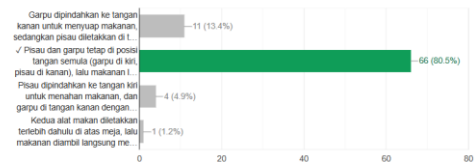
Bagaimanakah teknik mengaduk gula dalam cangkir teh yang sesuai?

59 / 82 correct responses



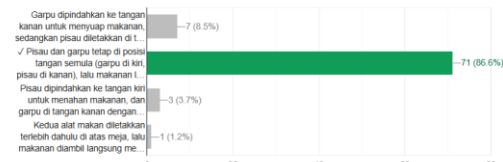
Saat memotong makanan dengan teknik *Continental Style* (gaya Eropa), bagaimanakah posisi tangan dan pemindahan alat makan yang benar setelah makanan berhasil dipotong?

66 / 82 correct responses



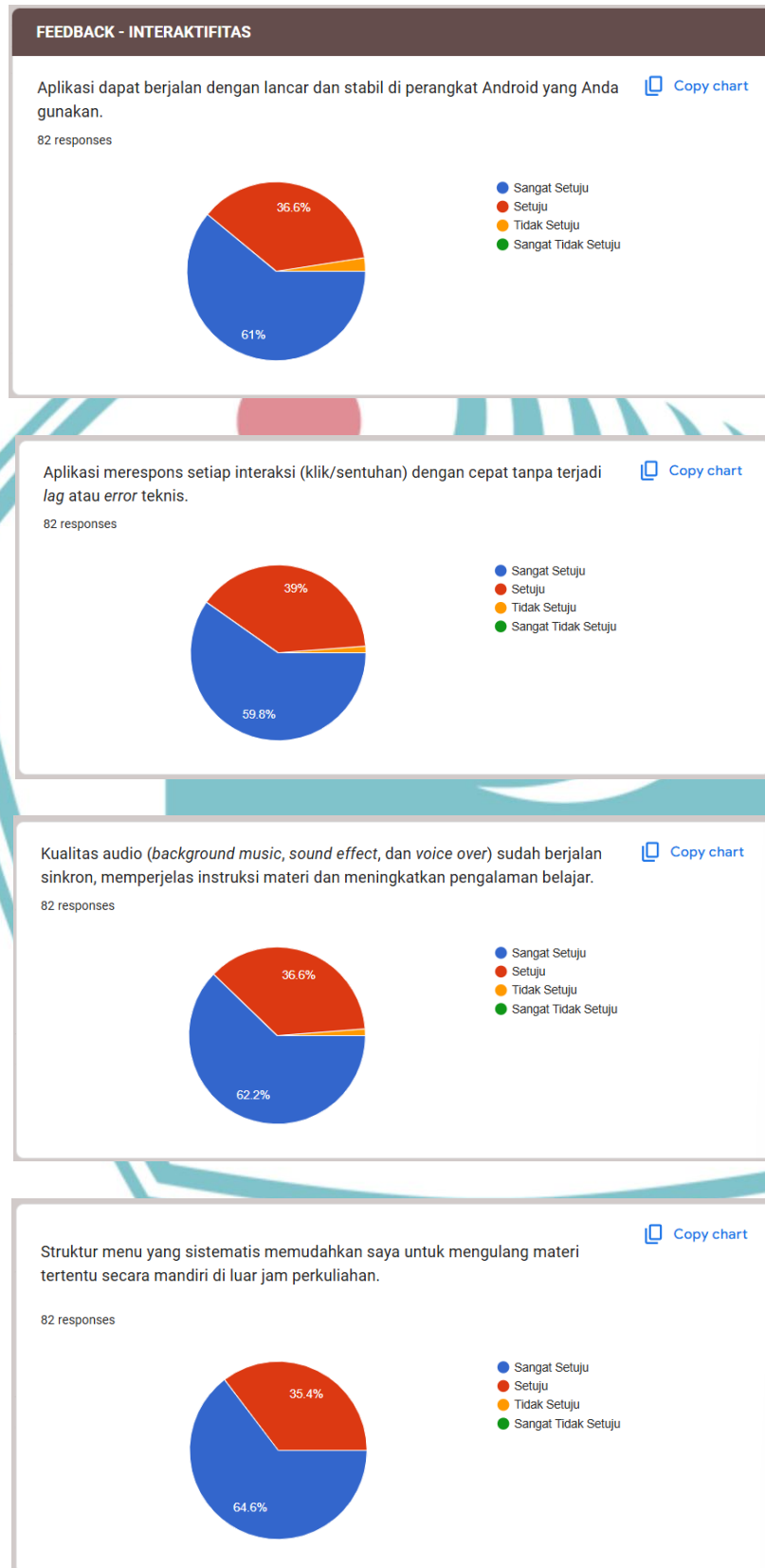
Saat memotong makanan dengan teknik *Continental Style* (gaya Eropa), bagaimanakah posisi tangan dan pemindahan alat makan yang benar setelah makanan berhasil dipotong?

71 / 82 correct responses



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

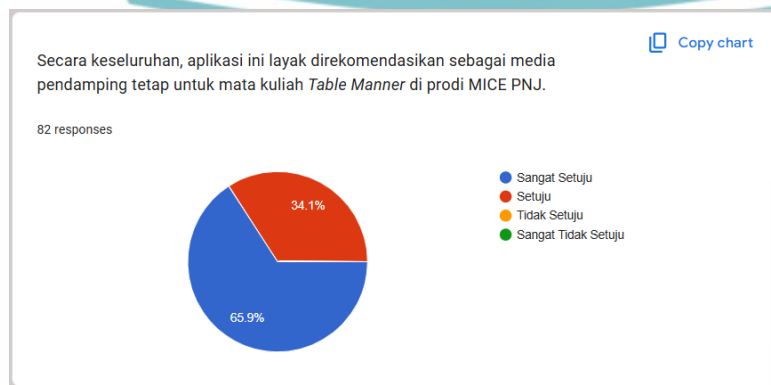
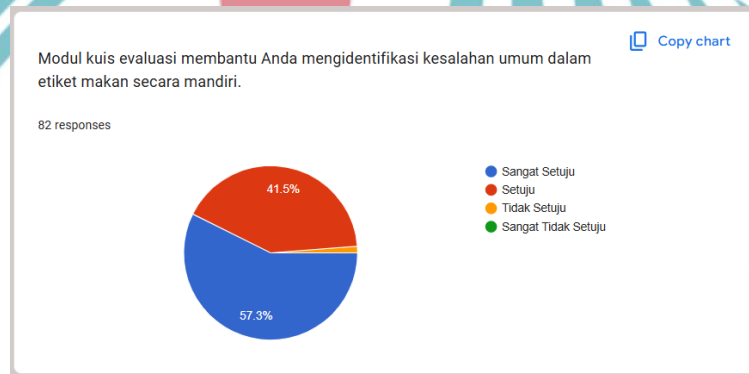




(Lanjutan)

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah Anda menemukan kendala teknis (seperti bug, error, atau gerakan yang tidak lancar) saat menggunakan aplikasi?

67 responses

- tidak, sinyal nya aja sih yg jelek
- Tidak ada so far so good
- Ya, gerakan agak tidak lancar atau bug saat sesi penjelasan di beberapa bagian
- tidak ada kendala
- Tidak sama sekali
- baik bgt, baguss, ga ngelag

Menurut Anda, bagian mana yang paling membantu Anda memahami materi *Table Manner* dibandingkan hanya membaca buku? Mengapa?

74 responses

- bagian table simulator
- Games
- animasi video
- semua membantu banget kak, karena benar benar interaktif
- 3D model pada tableware terutama plate dan bowl nya sangat memudahkan saya dalam memahami bentuk tableware di real life
- bagian dengan interaksi di meja makan

Apa fitur atau perbaikan yang menurut Anda perlu ditambahkan agar aplikasi ini menjadi lebih baik lagi pada pengembangan selanjutnya?

73 responses

- tidak ada
- Tidak ada
- fiturnga sig mgga ada kak, tp kalo bisa diadain di playstore ya kak
- kalaupun bisa di fitur quiz lab bisa di berikan fitur untuk melihat cuplikan nya lagi sebelum menjawab pertanyaan
- dibikin secara online agar dapat interaksi dengan yang lain
- mungkin povnya lebih dideketin, karena pengambilan povnya kaya terlalu jauh

Dokumentasi Bimbingan Skripsi



Dokumentasi Pengumpulan Data Bersama Dosen MICE



- 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Dokumentasi *Beta Testing* di kelas MICE 2A, 2B, 2C PNJ



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

