



© 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



**PEMBUATAN MEDIA VISUAL 2D DAN ANIMASI 2D
PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN TABLE MANNERS BAGI
MAHASISWA D4 MICE PNJ**

SKRIPSI

SALMA KHAERUNISA AULIA 2207431056

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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



**PEMBUATAN MEDIA VISUAL 2D DAN ANIMASI 2D
PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN TABLE MANNERS BAGI
MAHASISWA D4 MICE PNJ**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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

SALMA KHAERUNISA AULIA

2207431056

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

2026



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 BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Khaerunisa Aulia

NIM : 2207431056

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Judul skripsi : Pembuatan Media Visual 2D dan Animasi 2D pada Multimedia Interaktif sebagai Media Pengenalan *Table Manners* 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



Salma Khaerunisa Aulia

NIM 2207431056



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

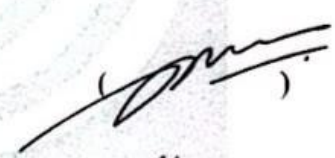
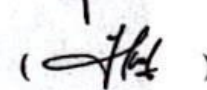
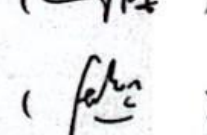
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Salma Khaerunisa Aulia
NIM : 2207431056
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Media Visual 2d Dan Animasi 2d Pada Multimedia Interaktif Sebagai Media Pengenalan Table Manners 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Visual 2D dan Animasi 2D pada Multimedia Interaktif sebagai Media Pengenalan Table Manners bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma IV di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya selama penyusunan skripsi.
2. Seluruh dosen dan staff jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.
3. Ni Made Widhi Sugianingsih, S.E., M.M., selaku dosen jurusan Administrasi Niaga PNJ atas bantuan dalam proses pengumpulan data dan validasi materi penelitian.
4. Orang tua dan keluarga atas doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan.
5. Chintya Gustiani Putri dan Marsha Amalia Syaputri selaku rekan tim skripsi atas kerja sama dan dukungannya.
6. Teman-teman dan seluruh pihak yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan dukungan moral maupun material selama pengerjaan skripsi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pembaca serta penelitian-penelitian selanjutnya.

Depok, 06 Juni 2026

Penulis,

Salma Khaerunisa Aulia

NIM.2207431056



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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Salma Khaerunisa Aulia

NIM : 2207431056

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

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

Pembuatan Media Visual 2D dan Animasi 2D pada Multimedia Interaktif sebagai Media Pengenalan *Table Manners* 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 skripsisaya tanpa meminta izin darisaya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 07 Juli 2026

Yang Menyatakan



Salma Khaerunisa Aulia

NIM 2207431056



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

ABSTRAK

Pembelajaran table manners merupakan salah satu materi penting pada Program Studi D4 Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition (MICE) Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) karena berkaitan dengan etika jamuan makan formal yang diperlukan dalam dunia profesional. Keterbatasan pelaksanaan praktik secara langsung mendorong perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media visual 2D, antarmuka pengguna (UI), dan animasi 2D yang diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif T-MICE sebagai media pengenalan table manners bagi mahasiswa D4 MICE PNJ. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Perancangan UI dikembangkan menggunakan Figma, ilustrasi dan aset visual dikembangkan menggunakan Clip Studio Paint, serta animasi 2D dikembangkan menggunakan Adobe After Effects. Hasil alpha testing menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 100%, yang menandakan seluruh aset visual dan animasi berfungsi sesuai rancangan. Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan kuesioner skala Likert 4 tingkat, dengan hasil persentase kelayakan sebesar 89,58% dari ahli materi dan 75% dari ahli media. Evaluasi tingkat penerimaan pengguna dilakukan melalui kuesioner skala Likert kepada 80 mahasiswa, menghasilkan persentase penerimaan sebesar 88,93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual 2D, UI, dan animasi 2D yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan menarik sebagai komponen media pembelajaran table manners pada T-MICE.

Kata kunci: animasi 2D, multimedia interaktif, MDLC, table manners, visual 2D.



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 ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
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.....	17
1.4 Tujuan dan Manfaat	17
1.5 Sistematika Penulisan	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Antarmuka Pengguna (UI)	20
2.2 Visual 2D.....	20
2.3 Animasi 2D	21
2.4 Multimedia Interaktif	25
2.5 Media Pembelajaran.....	25
2.6 RPS (Rencana Pembelajaran Semester).....	25
2.7 MICE (Meeting, Incentive, Conference, dan Exhibition).....	26
2.8 Table Manners	26
2.9 Perangkat Lunak Pendukung.....	27



© 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

2.10 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	28
2.11 Black Box Testing	28
2.12 Mixed Methods	29
2.13 Alpha Testing & Beta Testing	29
2.14 Skala Likert	30
2.15 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 Analisis Kebutuhan	42
4.2 Perancangan Multimedia Interaktif.....	46
4.3 Implementasi Produk	66
4.4 Pengujian (Testing)	92
4.5 Distribution (Pendistribusian)	112
BAB V PENUTUP.....	113
5.1 Simpulan	113
5.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	120



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 TABEL

Tabel 2. 1 Nilai Indeks Skala Likert.....	30
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 3. 1 Matriks Indikator Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media.....	41
Tabel 4. 1 Matriks Integrasi Hasil Eksplorasi Kualitatif ke Perancangan Media .	43
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Penelitian	44
Tabel 4. 3 Storyboard UI Aplikasi.....	46
Tabel 4. 4 Storyboard Ilustrasi & Animasi.....	53
Tabel 4. 5 Referensi Aset Visual	60
Tabel 4. 6 <i>Color Palettes</i>	65
Tabel 4. 7 Hasil Pembuatan UI	69
Tabel 4. 8 Hasil Pembuatan Tekstur Map Makanan.....	73
Tabel 4. 9 Hasil Pembuatan Ilustrasi.....	78
Tabel 4. 10 Hasil Pembuatan Animasi	89
Tabel 4. 11 Aspek Pengujian Alpha Testing	93
Tabel 4. 12 Aspek Pengujian Beta Testing Ahli Materi	94
Tabel 4. 13 Aspek Pengujian Beta Testing oleh Ahli Media.....	96
Tabel 4. 15 Pengujian Beta Testing oleh Target Pengguna	97
Tabel 4. 16 Hasil <i>Alpha Testing</i>	98
Tabel 4. 17 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi	99
Tabel 4. 18 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Media.....	101
Tabel 4.19 Hasil Beta Testing oleh Target Pengguna.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	36
Gambar 4. 1 Plugin Figma Iconify	67
Gambar 4. 2 Pembuatan UI	68
Gambar 4. 3 Pembuatan Ikon Ilustrasi di Clip Studio Paint	68
Gambar 4. 4 Integrasi Elemen UI di Figma	69
Gambar 4. 5 Sketsa Map Texture	73
Gambar 4. 6 Rendering Map Texture	73
Gambar 4. 7 Penyesuaian Environment 3D	75
Gambar 4. 8 Mengubah Environment 3D Menjadi Lineart 2D	75
Gambar 4. 9 Penyesuaian Pose 3D	76
Gambar 4. 10 Pembuatan Sketsa Karakter	76
Gambar 4. 11 Pembuatan Lineart dan Pewarnaan Karakter	77
Gambar 4. 12 Pewarnaan Background Environment	77
Gambar 4. 13 Integrasi Seluruh Aset Ilustrasi	77
Gambar 4. 14 Hasil dan Penerapan Prinsip Animasi Scene Materi 1	82
Gambar 4. 15 Hasil dan Penerapan Prinsip Animasi Scene Materi 5	83
Gambar 4. 16 Hasil dan Penerapan Prinsip Animasi Scene Materi 10	83
Gambar 4. 17 Hasil dan Penerapan Prinsip Animasi Scene Materi 11	84
Gambar 4. 18 Penerapan Prinsip Solid Drawing	85
Gambar 4. 19 Sketsa Frame by Frame Animation	86
Gambar 4. 20 Proses Animasi di Adobe After Effects	87
Gambar 4. 21 Aset Badan Memotong Steak	87
Gambar 4. 22 Aset Tangan Memotong Steak	88
Gambar 4. 23 Penggunaan Keyframe pada Transform Position	88

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



© 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

Gambar 4. 24 Penggunaan Puppet Tool 89





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 LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	120
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Dosen Program Studi MICE PNJ	121
Lampiran 3 Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna	127
Lampiran 4 Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna	131
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran 6 CV Praktisi Digital Media	136
Lampiran 7 Kuesioner Beta Testing Ahli Media.....	137
Lampiran 8 Profil Ahli Materi	140
Lampiran 9 Kuesioner Beta Testing Ahli Materi	141
Lampiran 10 Hasil Pre-Test dan Post-Test Mahasiswa MICE Semester 2	144
Lampiran 11 Kuesioner Beta Testing Target Pengguna	151
Lampiran 12 Dokumen Penelitian	155

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penguasaan table manners merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa Program Studi D4 Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition (MICE) Politeknik Negeri Jakarta. Kompetensi ini berkaitan dengan kemampuan menerapkan etika jamuan makan formal yang sering digunakan dalam kegiatan bisnis, pertemuan profesional, maupun acara resmi. Selain memahami penggunaan peralatan makan (cutlery), mahasiswa juga dituntut menerapkan etika selama jamuan berlangsung sebagai bekal memasuki dunia kerja yang profesional.

Materi table manners memiliki karakteristik yang bersifat prosedural dan demonstratif. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memahami urutan penggunaan alat makan, penggunaan napkin, posisi duduk, hingga etika selama jamuan berlangsung. Karakteristik tersebut memerlukan media yang mampu memperlihatkan tahapan prosedur secara jelas sehingga lebih mudah dipahami.

Menurut Çeken & Taşkın (2022), proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual yang saling melengkapi. Penyajian multimedia yang sesuai dengan karakteristik materi mampu membantu peserta didik membangun representasi mental serta mengurangi beban kognitif selama proses belajar. Selain itu, tinjauan sistematis mengenai prinsip multimedia juga menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia secara tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai lingkungan belajar.

Berbagai media pembelajaran table manners telah dikembangkan, seperti video demonstrasi, animasi, maupun motion grafis. Video demonstrasi mampu memperlihatkan praktik secara nyata, namun umumnya bersifat linear sehingga pengguna mengikuti urutan materi yang telah ditentukan. Sebaliknya, multimedia interaktif memberikan learner control, yaitu kesempatan bagi pengguna untuk memilih materi, mengulang bagian tertentu sesuai kebutuhan, serta memperoleh umpan balik melalui evaluasi pembelajaran. Penelitian oleh Li et al (2022)

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

menunjukkan bahwa penerapan *full learner control* pada pembelajaran berbasis video menghasilkan performa belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran dengan kontrol yang lebih terbatas, terutama pada materi yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi.

Di lingkungan Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta, proses pembelajaran table manners masih menghadapi keterbatasan. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Etika Profesi dan Bisnis, praktikum table manners di hotel tidak lagi dapat dilaksanakan secara optimal akibat kebijakan efisiensi anggaran sehingga pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui modul dan presentasi di kelas. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa belum memperoleh pengalaman belajar yang mampu memvisualisasikan prosedur table manners secara utuh.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta. Sebanyak 80% mahasiswa menyatakan mengalami kesulitan memahami materi table manners apabila hanya disampaikan melalui teks dan gambar statis. Kesulitan tersebut terutama terjadi pada materi penggunaan alat makan, penggunaan napkin, posisi duduk, dan etika selama jamuan yang memerlukan visualisasi gerakan secara bertahap. Hasil tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi yang bersifat prosedural dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini.

Berdasarkan studi literatur, pengembangan media pembelajaran table manners telah dilakukan dalam bentuk video pembelajaran, animasi, maupun motion grafis (Natascha Alifa Giscano, 2021; Akmal et al., 2022; Mardiyah Dwi Nastiti et al., 2021). Namun, penelitian yang secara khusus berfokus pada pengembangan aset visual 2D berupa ilustrasi, antarmuka pengguna (*User Interface*), dan animasi 2D sebagai komponen utama multimedia interaktif bagi mahasiswa Program Studi D4 MICE masih terbatas. Padahal, kualitas visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga berperan dalam memperjelas tahapan prosedur, menjaga konsistensi informasi, serta meningkatkan keterlibatan pengguna selama proses pembelajaran.



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

Penelitian oleh Lin et al. (2022) mengenai pembelajaran berbasis video juga menjelaskan bahwa mekanisme learner control seperti navigasi materi, segmentasi, dan pengendalian proses belajar dapat membantu peserta didik mengolah informasi yang bersifat sementara (transient information) sehingga lebih mudah dipahami pada materi prosedural. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif yang mengintegrasikan ilustrasi 2D, animasi 2D, antarmuka pengguna, dan evaluasi pembelajaran dinilai relevan untuk mendukung penyampaian materi table manners yang bersifat langkah demi langkah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media visual 2D berupa ilustrasi, antarmuka pengguna (*User Interface*), dan animasi 2D yang diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif T-MICE sebagai media pengenalan table manners bagi mahasiswa Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan fokus menghasilkan aset visual yang komunikatif, informatif, dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Selanjutnya, media yang dihasilkan diuji melalui alpha testing, beta testing oleh ahli materi, ahli media, dan target pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses perancangan dan pembuatan media visual 2D dan animasi 2D yang diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif T-MICE sebagai media pengenalan *table manners* bagi mahasiswa D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta, bagaimana tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna, serta bagaimana efektivitas multimedia interaktif T-MICE dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi *table manners*.



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

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian berfokus pada perancangan dan pembuatan media visual 2D, ilustrasi, elemen antarmuka pengguna (UI), serta animasi 2D yang digunakan dalam multimedia interaktif pengenalan table manners.
- b. Materi table manners disusun berdasarkan RPS dan bahan ajar mata kuliah Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta.
- c. Penelitian menekankan pada perancangan konsep dan pembuatan aset visual, bukan pada pengembangan pemrograman secara mendalam.
- d. Media yang dikembangkan ditujukan untuk mahasiswa Semester 2 Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta sebagai media pendukung pembelajaran table manners.
- e. Proses pembuatan ilustrasi dan aset visual dilakukan menggunakan Clip Studio Paint, perancangan antarmuka pengguna (UI) menggunakan Figma, serta pembuatan animasi 2D menggunakan Adobe After Effects.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat media visual 2D yang meliputi ilustrasi 2D, antarmuka pengguna (User Interface/UI), dan animasi 2D sebagai komponen dalam multimedia interaktif pembelajaran *table manners* bagi mahasiswa Program Studi D4 MICE semester 2.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media visual 2D dan animasi 2D yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap media visual 2D dan animasi 2D yang diimplementasikan dalam multimedia interaktif pembelajaran *table manners*.



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

4. Mengetahui peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai materi *table manners* melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Menghasilkan aset media visual 2D, ilustrasi, antarmuka pengguna (UI), dan animasi 2D yang dapat digunakan sebagai komponen pendukung multimedia interaktif pembelajaran *table manners*.
- b. Menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami untuk mendukung proses pembelajaran *table manners* bagi mahasiswa Program Studi D4 MICE.
- c. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri tanpa terikat oleh keterbatasan waktu, tempat, maupun biaya pelaksanaan praktik.
- d. Membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi *table manners* melalui pemanfaatan media visual dan animasi 2D yang interaktif.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab utama dengan rincian sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran umum mengenai penelitian yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori dan referensi yang relevan dengan topik penelitian, yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, serta hasil penelitian terdahulu.

c. BAB III METODE PENELITIAN



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

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, mencakup rancangan penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian, serta subjek penelitian.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses pelaksanaan dan hasil penelitian berdasarkan metode yang telah ditetapkan, meliputi perancangan konsep, perancangan desain, pengumpulan bahan, proses perakitan, pengujian hasil, hingga tahap pendistribusian.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini memuat simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan 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 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 yang telah dilakukan, dapat diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibuat media visual 2D yang terdiri atas ilustrasi, elemen antarmuka pengguna (UI), ikon, serta animasi 2D yang digunakan pada multimedia interaktif T-MICE sebagai media pengenalan *table manners* bagi mahasiswa Program Studi D4 Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition (MICE) Politeknik Negeri Jakarta.
2. Hasil pengujian alpha testing menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 100% pada seluruh aset visual 2D dan animasi 2D yang diuji. Seluruh elemen visual, ilustrasi, antarmuka pengguna (*User Interface*), serta animasi 2D berhasil ditampilkan dan berfungsi sesuai dengan skenario pengujian, sehingga dapat ditampilkan dengan baik sesuai rancangan tanpa mengalami distorsi visual yang mengganggu penyampaian materi.
3. Berdasarkan hasil beta testing oleh ahli materi, multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,58% dengan kategori "Sangat Setuju". Hasil ini menunjukkan bahwa media visual dan animasi 2D yang dikembangkan telah sesuai dengan materi *table manners* pada mata kuliah Etika Profesi dan Bisnis serta dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Berdasarkan hasil beta testing oleh ahli media, aspek desain visual yang meliputi antarmuka pengguna (UI), ilustrasi 2D, dan animasi 2D memperoleh persentase kelayakan sebesar 75% dengan kategori "Setuju". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek estetika, komunikasi visual, dan kelayakan penggunaan sebagai media pembelajaran.
5. Hasil pengujian beta testing kepada 80 mahasiswa Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta menunjukkan bahwa media visual dan animasi 2D



memperoleh tingkat penerimaan yang sangat baik dengan rata-rata persentase penilaian sebesar 88,93% yang termasuk dalam kategori "Sangat Setuju" (dan alasannya).

2.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Pengembangan media visual dapat dilakukan dengan menambahkan variasi ilustrasi dan animasi yang lebih beragam agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif.
2. Kualitas gerakan animasi 2D dapat terus disempurnakan agar terlihat lebih halus dan natural sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar pengguna.
3. Pengembangan media selanjutnya dapat menambahkan materi table manners yang lebih lengkap, termasuk berbagai jenis jamuan dan situasi formal yang berbeda.
4. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan media pembelajaran dengan fitur interaktif yang lebih kompleks sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.
5. Media visual dan animasi 2D yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang mendukung pembelajaran etika profesi dan bisnis di lingkungan pendidikan vokasi.

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



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 PUSTAKA

- 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). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v4i3.9336>
- Alshamaa, Z. M., & Saleem, N. N. (2025). Black Box Software Testing Techniques: a Literature Review. *Passer Journal of Basic and Applied Sciences*, 7(2), 1001–1011. <https://doi.org/10.24271/psr.2025.508216.1963>
- Ashraf, R., & Zafar, S. (2026). Explaining Exploratory Sequential Designs in Mixed Methods Research: Exploring Complex Phenomena. In *Future Horizon International Journal of Social Sciences and Educational Research: III | Issue I*.
- Aziira, A. H., Kamil, H., & Kartika, A. D. (2023). Pembangunan Sistem Informasi Pengelolaan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 9(2), 103–112. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v9i2.2023.103-112>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. In *Smart Learning Environments* (Vol. 9, Number 1). Springer. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Dal'Col, L., Coelho, D., Madeira, T., Dias, P., & Oliveira, M. (2023). A Sequential Color Correction Approach for Texture Mapping of 3D Meshes. *Sensors*, 23(2). <https://doi.org/10.3390/s23020607>
- Dara Jayanti, L., Sri, :, & Zulaikha, R. (2023). Analisis komponen desain user interface (UI) pada INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau ditinjau dari konsep Schlatter dan Levinson (Vol. 12, Number 1). <http://dx.doi.org/>_____ / _____



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

- Dezas Perdani, Y. (2024). MOTION GRAPHICS: AN ENTERTAINING AND ACCESSIBLE LEARNING MEDIA FOR THE STUDENTS. *SEELJ (Social Economics and Ecology International Journal)*, 8(1), 64–73.
- Díaz, L. V. M. (2022, November 16). What is a User Interface, again? A Survey of Definitions of User Interface Our shared and implicit understanding of the concept of User Interface. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3565494.3565504>
- Dwi Hanadya, Ariya Agustin, & Nyayu Ully Auliana. (2022). Pelatihan Table Manners Mahasiswa Politeknik Darussalam. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 152–158. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.834>
- Dwi, K., Mentari, P., & Anggalih, N. N. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES. *Jurnal Barik*, 3(3), 150–159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- El Ilmi, D., Keagamaan, J., dan Humaniora, P., Aulia, F., Toriqularif, M., Antasari, U., & Al Falah Banjarbaru, S. (2025). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 12(1), 157–170.
- Fajrina, N., Dwi Pramesti, R., Grafika dan Penerbitan, T., Studi Grafis, P., & Negeri Jakarta Jl GA Siwabessy, P. D. (2023). Peran Elemen Visual Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran Pada Kemasan Produk. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 2023.
- Fiqih Erinsyah, M., Wiro Sasmito, G., Surono Wibowo, D., Kurnia Bakti, V., Harapan Bersama Jl Dewi Sartika No, P., Kidul, P., Tegal Barat, K., Tegal, K., & Tengah, J. (2024). *SISTEM EVALUASI PADA APLIKASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DAN ALGORITMA NAÏVE BAYES*. 13(1).



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

- Hasibuan, S. R., & Rismayanti, D. (2023). *Paper Implementasi Teknik Animasi Frame by Frame Pada Animasi 2D Sebagai Media Promosi Desa*.
- Justan, R., Aziz, A., & Muhammadiyah Makassar, U. (2024). Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2).
- Koo, M., & Yang, S. W. (2025). Likert-Type Scale. *Encyclopedia*, 5(1). <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010018>
- Li, L., Wang, X., & Wallace, M. P. (2022). I determine my learning path, or not? A study of different learner control conditions in online video-based learning. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.973758>
- Lin, Y. C., Liu, T. C., & Kalyuga, S. (2022). Strategies for facilitating processing of transient information in instructional videos by using learner control mechanisms. *Instructional Science*, 50(6), 863–877. <https://doi.org/10.1007/s11251-022-09600-w>
- Luqmanul Hakim, H., Faqih, D., Deva, D., Fajar Hudaya, I., Nur Ilyas, M., & Bina Insani, U. (2024). *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains [285] Pengujian Alpha Dan Beta Testing Pada Aplikasi TIJE*. 14, 285–295. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i2>
- Maelani, Y. (2026). *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi Visual Analysis of the 12 Animation Principles in Animated "Battle of Surabaya."* <https://doi.org/10.56873/jimk.v10i1.591>
- Mardiyah Dwi Nastiti, Mustaziri, & Alan Novi Tompunu. (2021). *Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi*. 3(1), 2527–6336.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.



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

Natascha Alifa Giscano. (2021). *BAB I*.

Nugraha, M., & Lulu Latif Usman, M. (2021). *WEB-BASED RPS MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM (SEMESTER LESSON PLAN) USING WATERFALL MODEL*. <https://pei.ac.id>

Supradaka. (2022). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis*.

Putrianaaulia Syafatulloh. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI HEPI BELAJAR INFORMATIKA (HBI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X*

DI.

Rahayu, P., Yu Jin, N., Kharisma, P., & Harapan Bunda, R. (2025). *THE STUDENTS' IMPLEMENTATION OF ETIQUETTE IN TABLE MANNERS PROGRAM*.

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*.

Sadida, I., Gunawan Setyadi, M., & Dawis, A. M. (2022). *PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BAGI MAHASISWA AISKA UNIVERSITY DALAM MENGHADAPI ERA 4.0 IMPROVING GRAPHIC DESIGN SKILLS FOR AISKA UNIVERSITY STUDENTS IN ERA 4.0. Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (Pengabmas Nusantara)*, 4(3). <https://ejournal.unimman.ac.id/index.php/pengabmas>

Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA*.

Santoso, M. F. (2024). *Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 279–285. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1223>

Sihombing, A. W., Sutopo, A., Negeri, S., Tuan, P. S., Pendidikan, J., Elektro, T., & Unimed, F. T. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA*



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

PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE.
9(1).

Tambusai, J. P., Iswi, T. H., & Sakti, S. O. (2025). *Implementasi Metode Digital Coloring Pada Storyboard sebagai Asset Digital Serial Animasi Sirah Nabawiyah Menggunakan Software Clip Studio Paint.*

Wicaksana, E. J., Pebriand, B. A., & Hariyadi, B. (2023). Motion graphics learning media: Development using adobe after effects for 10th grade animal kingdom material. *Biosfer*, 16(2).
<https://doi.org/10.21009/biosferjpb.26785>

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., & Biologi, P. (2023). *MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN* (Vol. 4, Number 2).





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Salma Khaerunisa Aulia

Lahir di Brebes pada tanggal 14 November 2003. Lulus dari SD Negeri Setia Dharma 01 tahun 2016, SMP Negeri 51 Jakarta tahun 2019, dan SMA Negeri 1 Tambun Selatan tahun 2022. Dan pada tahun 2022, Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia



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



Lampiran 2 Transkrip Wawancara Dosen Program Studi MICE PNJ

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.		

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



© 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

Bu Widhi: Oh, Jurusan apa?

Chintya: Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Bu Widhi: Iya, TIK ya. Kok Ibu heran, kok bisa mengambil tema *Table manners* gitu? Bagaimana ceritanya? Oh iya, Siapa dulu Namanya, Maaf maaf.

Salma: Nama saya Salma bu.

Chintya: Saya Chintya bu.

Marsha: Saya Marsha bu.

Chintya: Jadi sebelumnya kami sudah berencana mengambil tema *Table manners* 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 perkuliahannya. 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?



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

Chintya: Kami ingin bertanya terkait table manners 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 manners* ini diajarkannya secara teori saja atau ada praktiknya?

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

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

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 manners* 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 Rp250.000. Nah, sekarang ini kayaknya karena program



© 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

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 sehari, 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.

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 manners* 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 PPT ya, Bu?

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



© 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

Chintya: Menurut Ibu, karena pembelajaran ini butuh praktik sedangkan sekarang hanya mengandalkan PPT (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 PPT 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.

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?



© 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

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.



Lampiran 3 Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna

Hak Cipta :

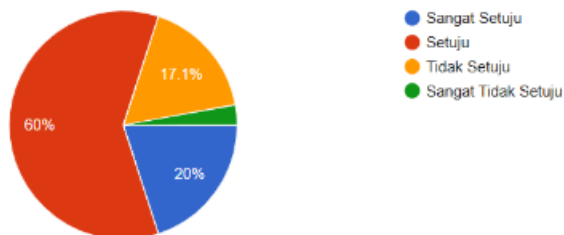
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Analisis Keterbatasan Media Pembelajaran Konvensional

Media pembelajaran berbasis teks (PPT/modul) dirasa **kurang efektif** untuk memahami prosedur *Table Manner* secara menyeluruh.

[Copy chart](#)

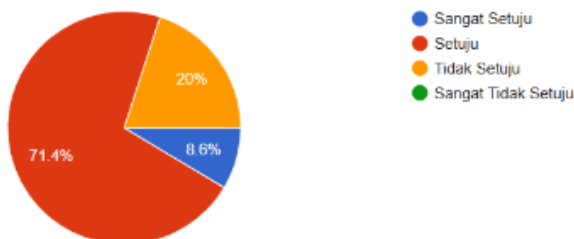
35 responses



Visualisasi 2D (foto/gambar) pada modul seringkali **tidak cukup detail** untuk memperlihatkan perbedaan bentuk fisik yang spesifik antara satu alat makan dengan yang lainnya (misalnya perbedaan *dessert spoon* dan *soup spoon*).

[Copy chart](#)

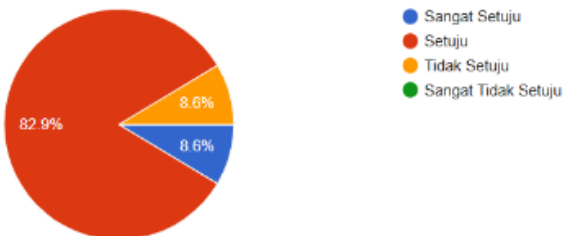
35 responses



Keterbatasan gambar statis membuat saya **sulit memahami** bentuk alat makan dari berbagai sudut pandang (atas, samping, depan) secara menyeluruh.

[Copy chart](#)

35 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

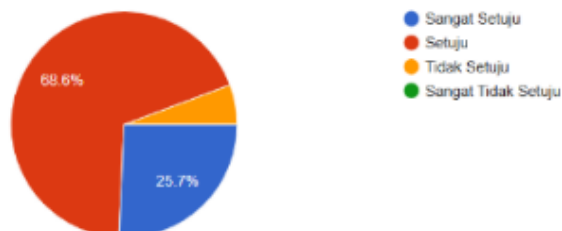
Hak Cipta :

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

Gambar statis di PPT tidak cukup memberikan instruksi yang jelas mengenai **teknik/gerakan fisik** (misal: cara memegang pisau atau menyendok sup yang benar).

[Copy chart](#)

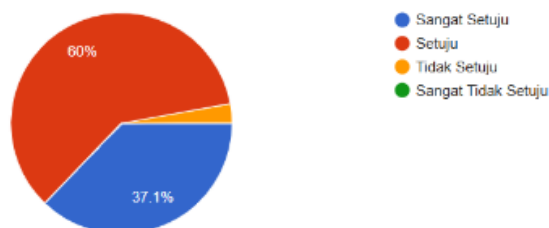
35 responses



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

[Copy chart](#)

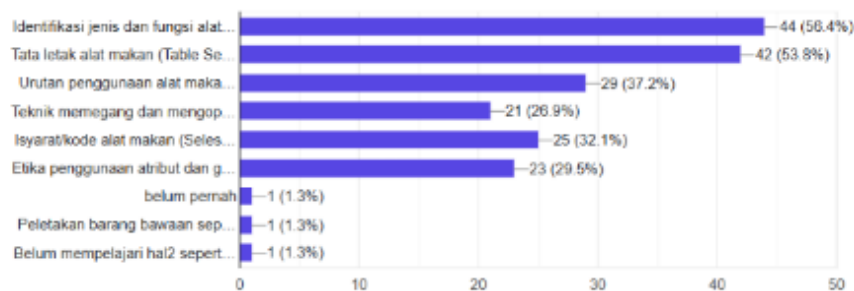
35 responses



Materi yang Paling Sulit Dipahami (Pilih maksimal 3):

[Copy chart](#)

78 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

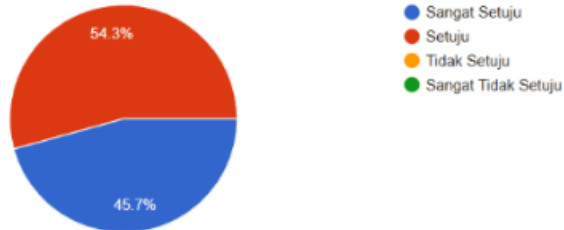
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

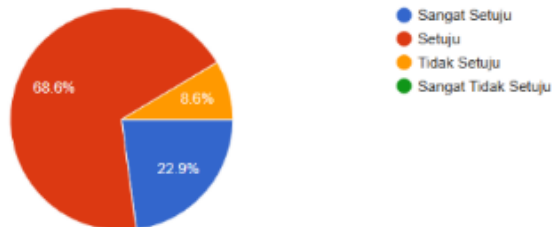
35 responses



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

[Copy chart](#)

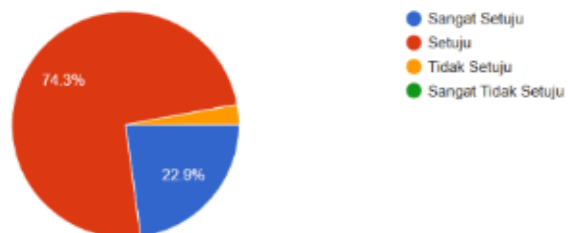
35 responses



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

[Copy chart](#)

35 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

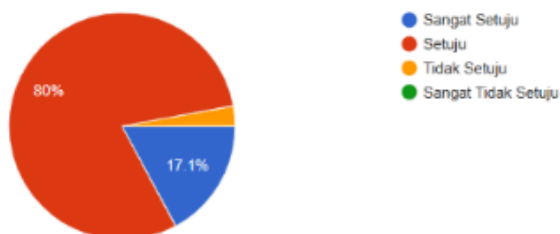
Hak Cipta :

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](#)

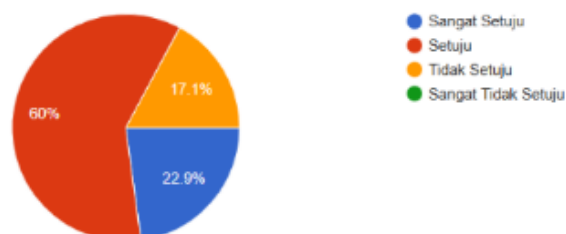
35 responses



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

[Copy chart](#)

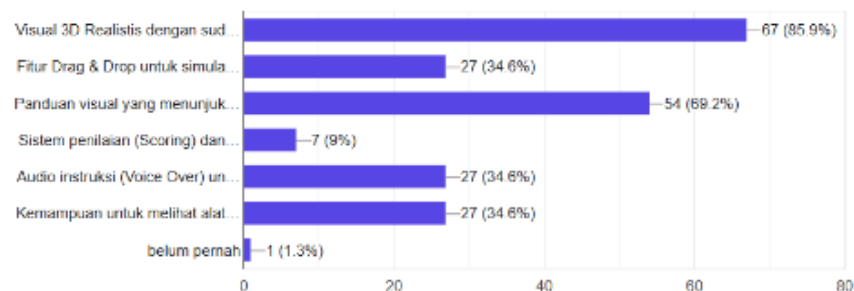
35 responses



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

[Copy chart](#)

78 responses



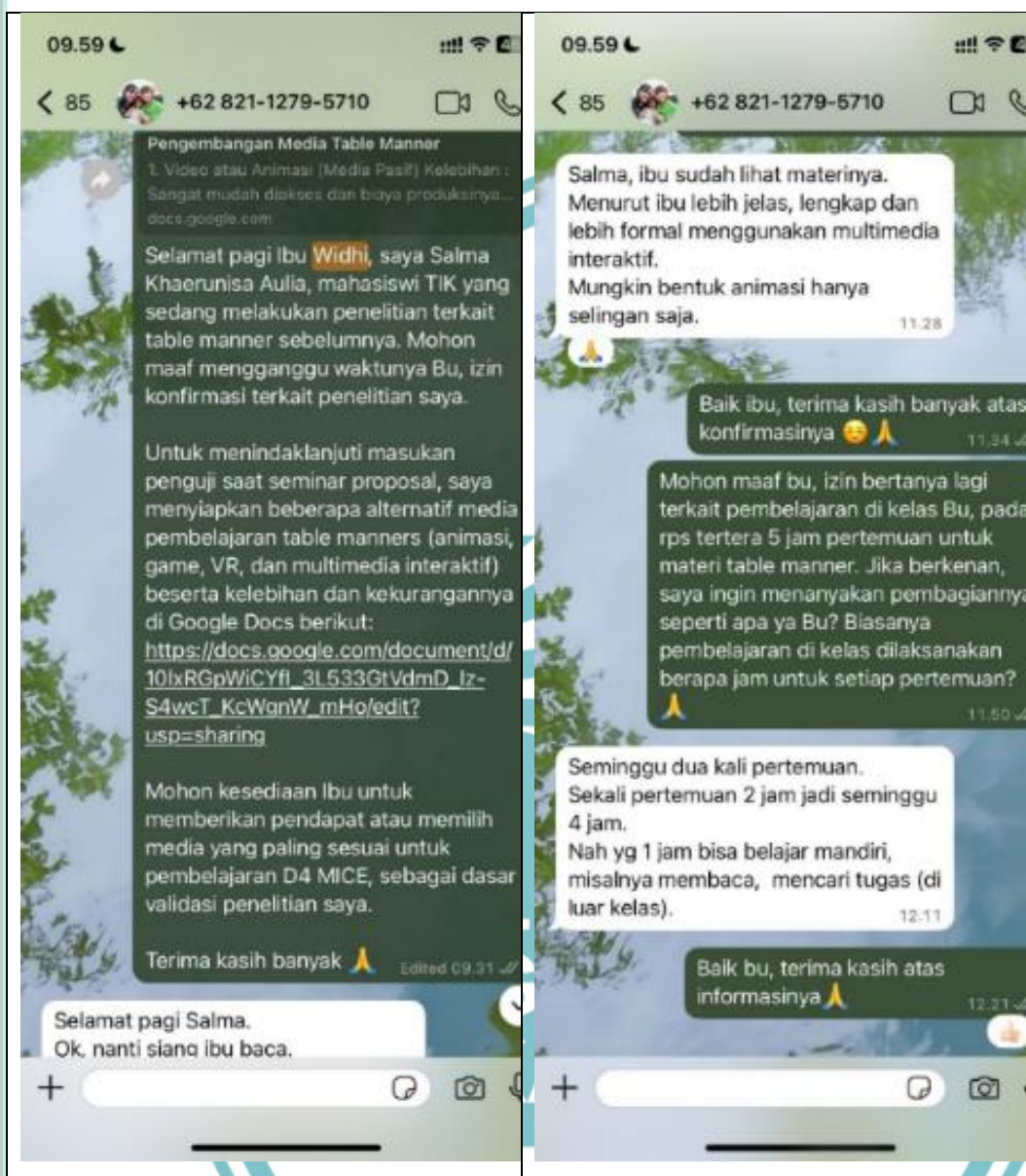


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

Lampiran 4 Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna





© 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





© 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

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 Imersif)

Kelebihan: Memberikan pengalaman paling nyata (1:1) karena mahasiswa seolah benar-benar berada di restoran hotel.

Kekurangan : Membutuhkan 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.





© 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

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 mengakses nya

Contoh storyboard:



Simulasi 3d:



https://www.canva.com/design/DAG-7Warg1A/qYb_Wr4jQq7wl4KnWYn8Jg/edit

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



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@mbaw.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.auli@tik22@mbaw.pnj.ac.id	
3	Marsha Amalia Syaputri NIM: 2207431058		081519231046 marsha.amalia.syaputri@tik22@mbaw.pnj.ac.id	

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



Dr. Anna 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 mengemukakan 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).

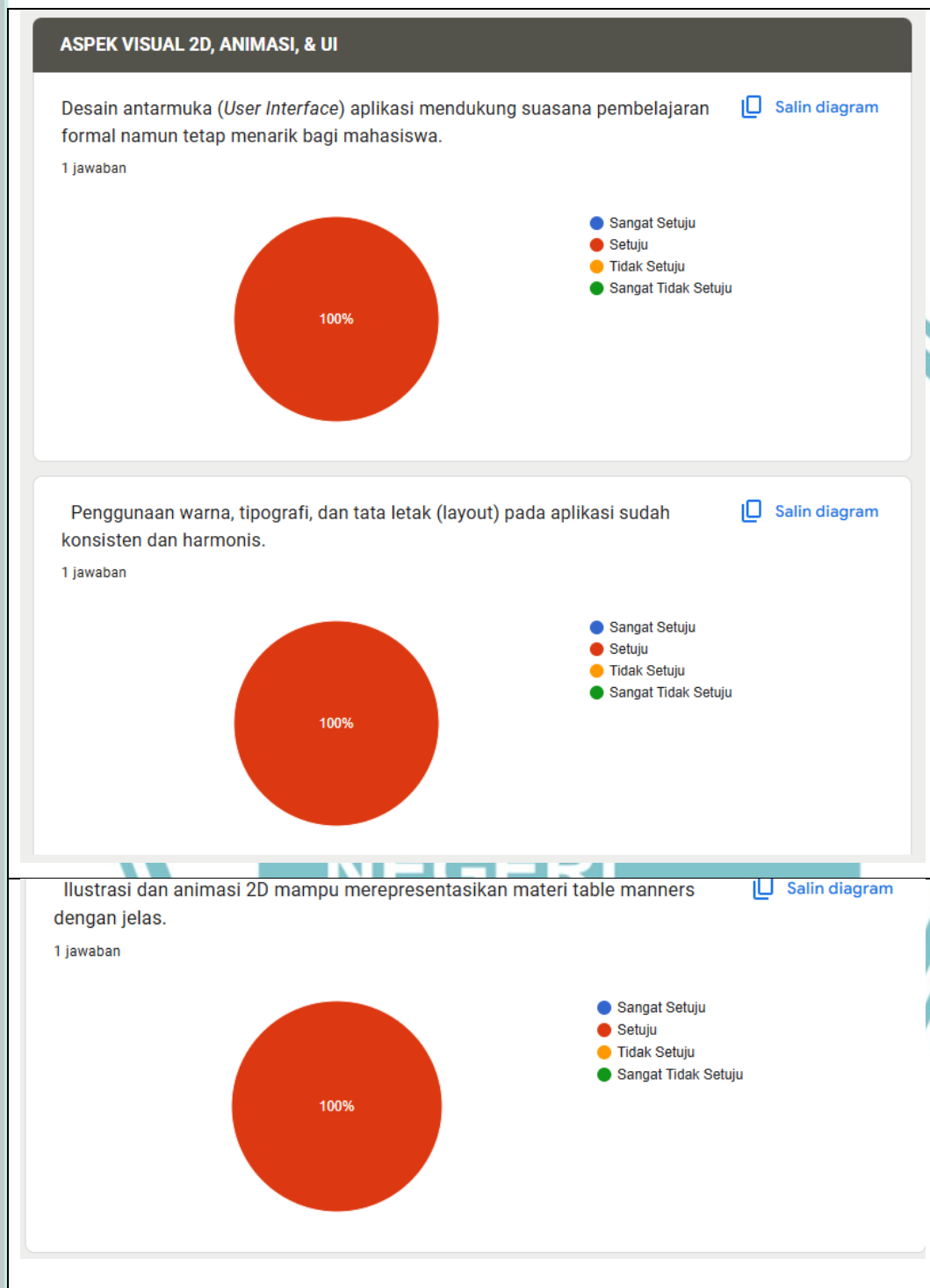


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

Lampiran 7 Kuesioner Beta Testing Ahli Media





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

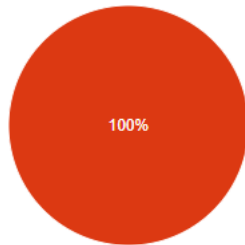
Hak Cipta :

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

Konsistensi visual ilustrasi dan animasi 2D pada seluruh halaman aplikasi sudah terjaga dengan baik.

[Salin diagram](#)

1 jawaban

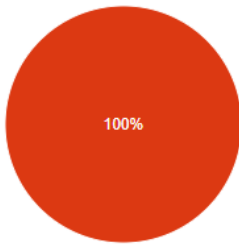


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Integrasi antara UI, ilustrasi, dan animasi 2D sudah menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan komunikatif.

[Salin diagram](#)

1 jawaban

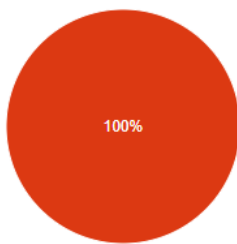


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

Kontras warna antara teks dan latar belakang membuat informasi mudah dibaca dan dipahami.

[Salin diagram](#)

1 jawaban



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



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

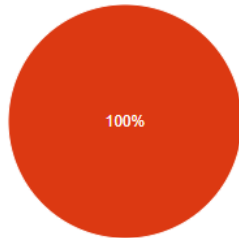
Hak Cipta :

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

Gaya visual yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik target pengguna (mahasiswa).

[Salin diagram](#)

1 jawaban

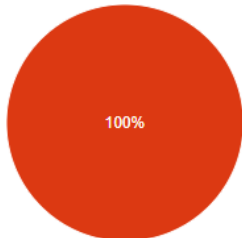


- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Timing, motion, dan efek visual pada animasi 2D sudah mendukung kenyamanan belajar pengguna.

[Salin diagram](#)

1 jawaban

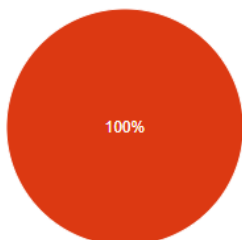


- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Komposisi elemen visual, seperti teks, gambar, animasi, dan ruang kosong (white space), sudah terlihat seimbang.

[Salin diagram](#)

1 jawaban



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

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 Ikatan Kerja
Dosen Tetap

Jenis Kelamin
Perempuan

Program Studi
Administrasi Bisnis

Pendidikan Terakhir
S2

Status Aktivitas
Aktif

**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 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

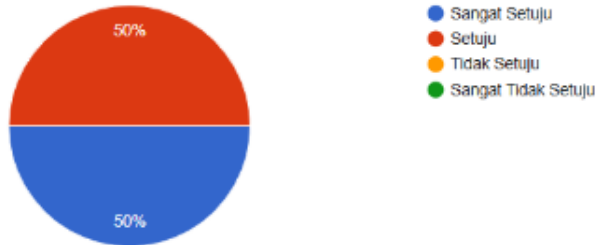
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

2 responses



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

[Copy chart](#)

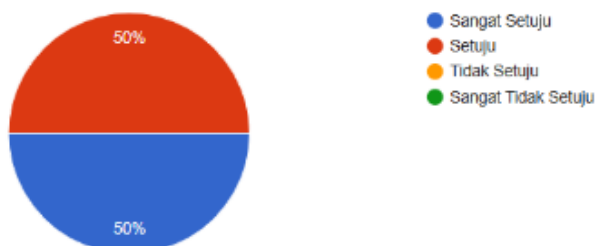
2 responses



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

[Copy chart](#)

2 responses





© 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

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

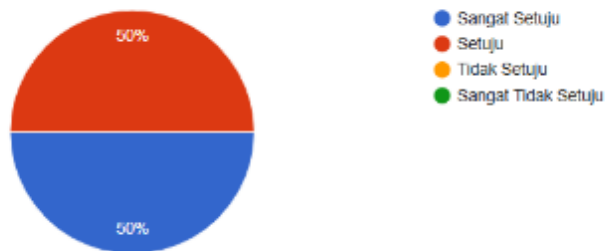
Aplikasi simulasi Table Manner sangat baik dan menarik, saran kedepannya untuk aplikasi bisa dibuat challenge per level untuk membuat mahasiswa lebih tertantang untuk menyelesaikan kuis

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

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

[Copy chart](#)

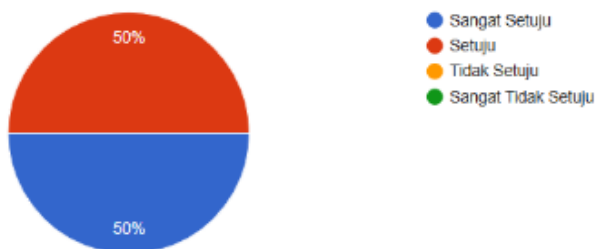
2 responses



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

[Copy chart](#)

2 responses





© 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





© 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, penerbitan 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





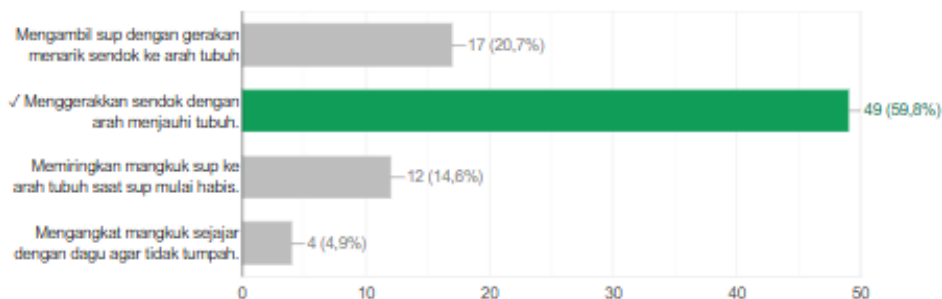
Hak Cipta :

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

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

Salin diagram

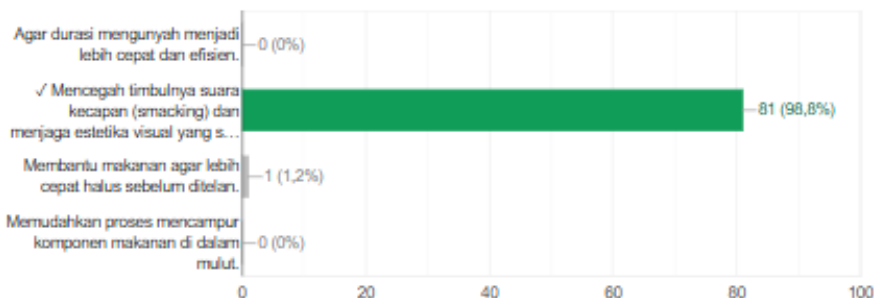
49 / 82 jawaban yang benar



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

Salin diagram

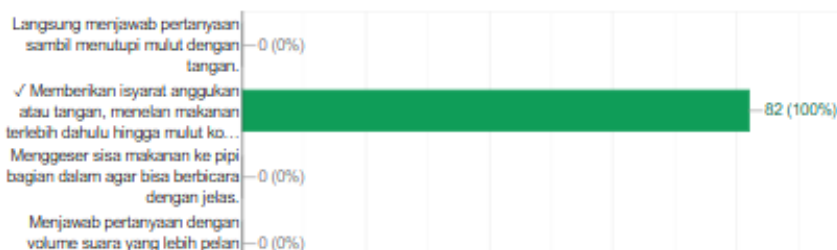
81 / 82 jawaban yang benar



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

Salin diagram

82 / 82 jawaban yang benar





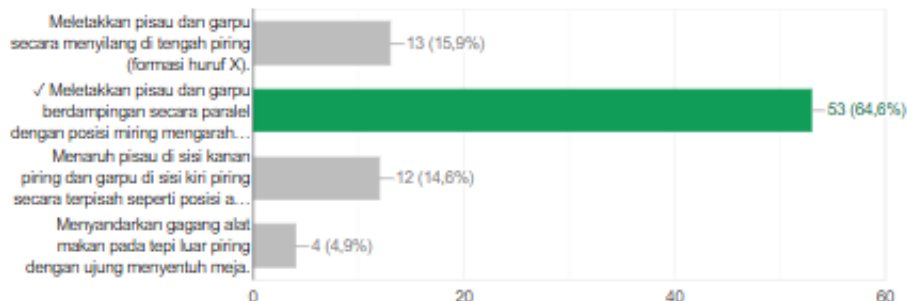
Hak Cipta :

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

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

[Salin diagram](#)

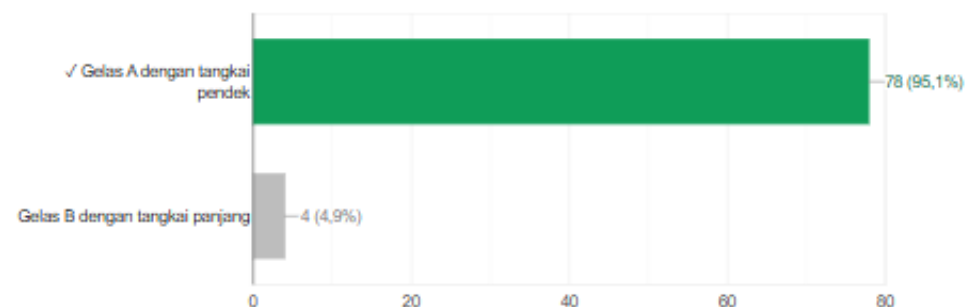
53 / 82 jawaban yang benar



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

[Salin diagram](#)

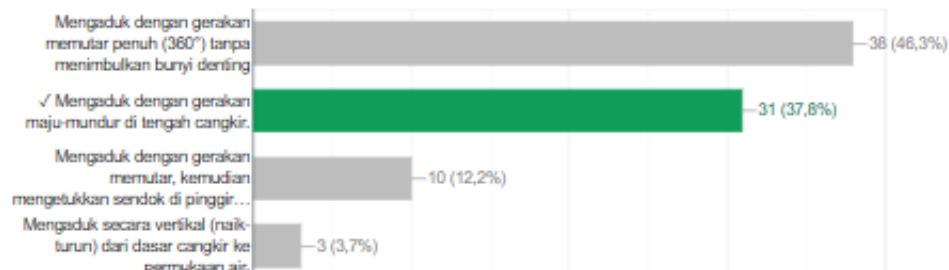
78 / 82 jawaban yang benar



Bagaimanakah teknik mengaduk gula dalam cangkir teh yang sesuai?

[Salin diagram](#)

31 / 82 jawaban yang benar





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

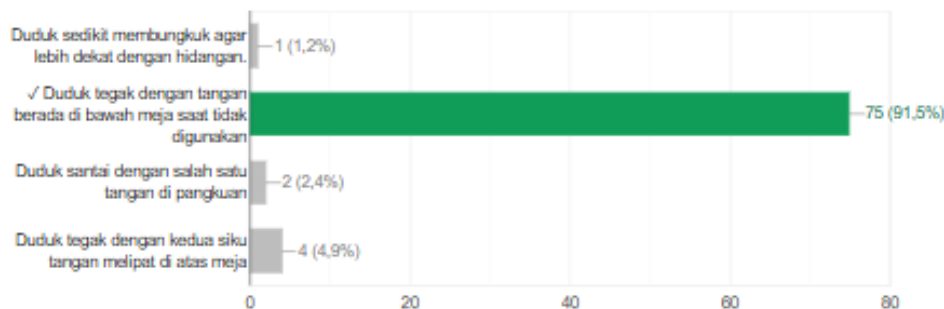
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

POST-TEST

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

[Salin diagram](#)

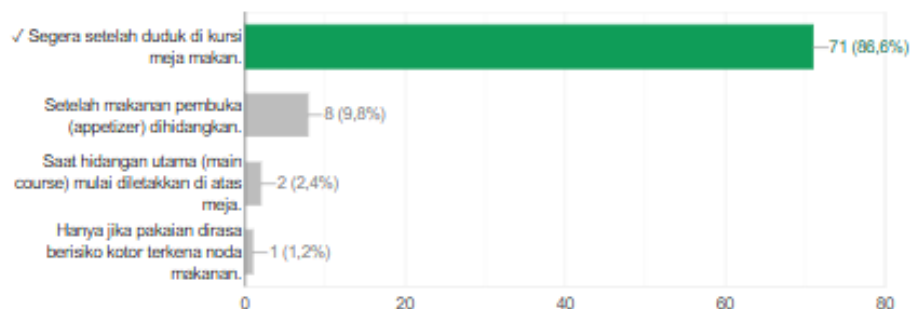
75 / 82 jawaban yang benar



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

[Salin diagram](#)

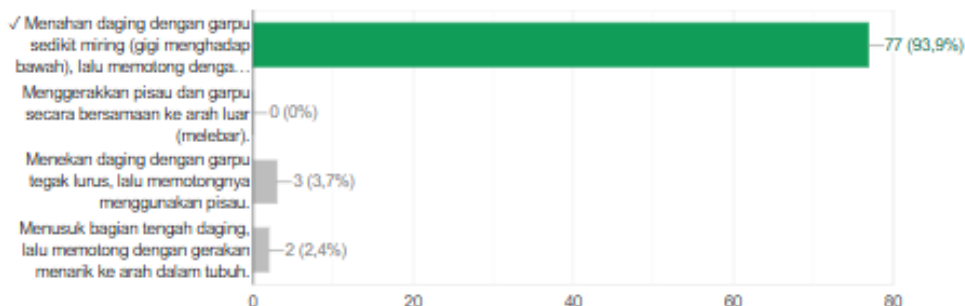
71 / 82 jawaban yang benar



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

[Salin diagram](#)

77 / 82 jawaban yang benar





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

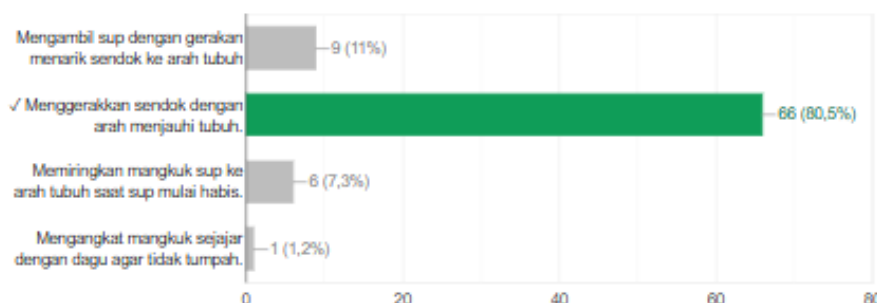
Hak Cipta :

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

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

[Salin diagram](#)

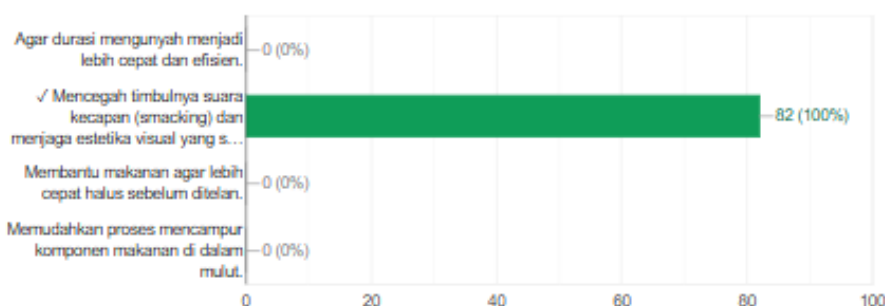
66 / 82 jawaban yang benar



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

[Salin diagram](#)

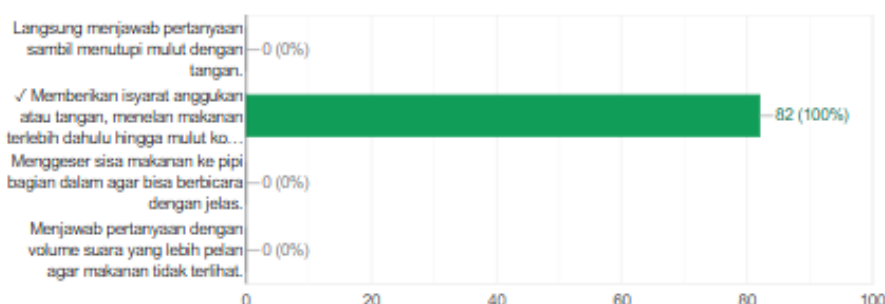
82 / 82 jawaban yang benar



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

[Salin diagram](#)

82 / 82 jawaban yang benar





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

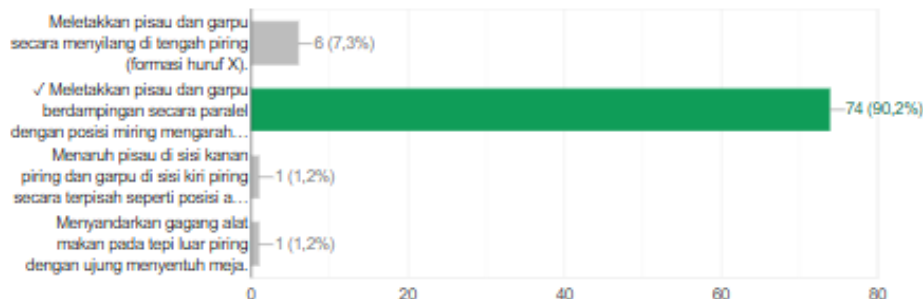
Hak Cipta :

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

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

[Salin diagram](#)

74 / 82 jawaban yang benar

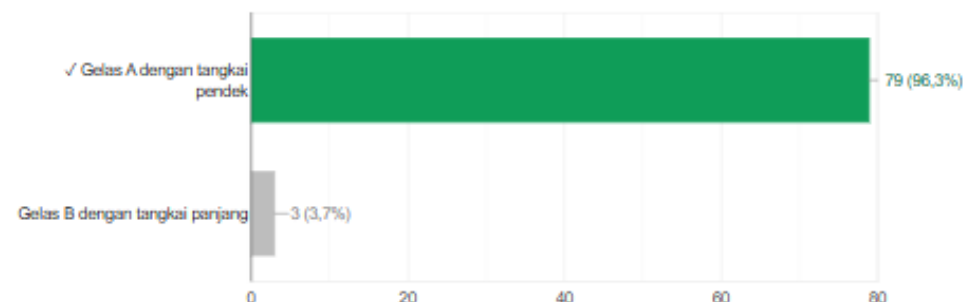


Perhatikan gambar di bawah ini. Manakah gelas yang secara khusus digunakan untuk menyajikan air putih (*Water Goblet*) dalam jamuan *Table Manner*?

[Salin diagram](#)

[Salin diagram](#)

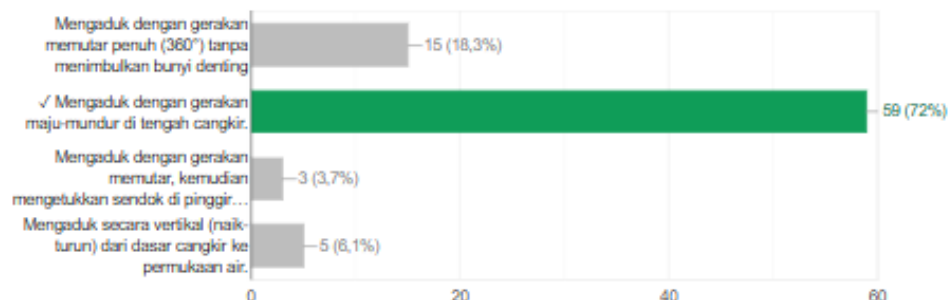
79 / 82 jawaban yang benar



Bagaimanakah teknik mengaduk gula dalam cangkir teh yang sesuai?

[Salin diagram](#)

59 / 82 jawaban yang benar

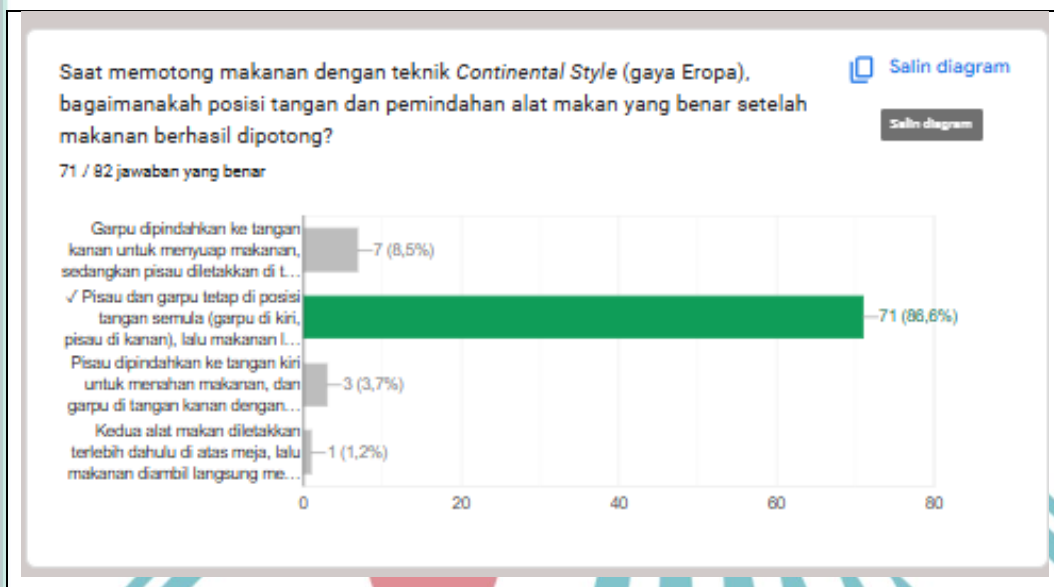




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

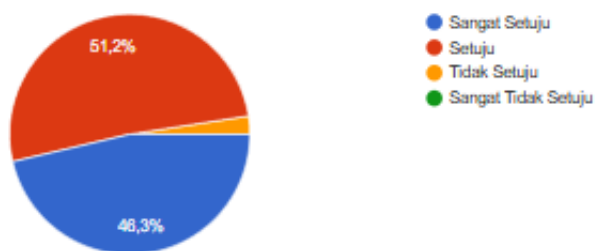
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

FEEDBACK - UI, VISUAL 2D, & ANIMASI

Tampilan antarmuka (UI) aplikasi memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran table manners.

[Salin diagram](#)

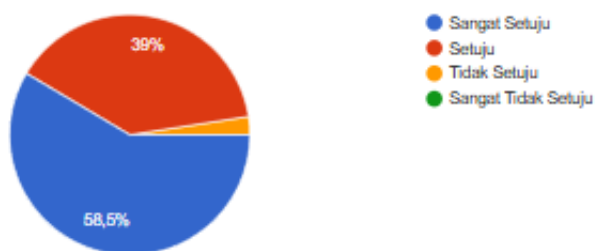
82 jawaban



Penggunaan warna, ikon, dan tata letak menu terlihat konsisten dan mudah dipahami.

[Salin diagram](#)

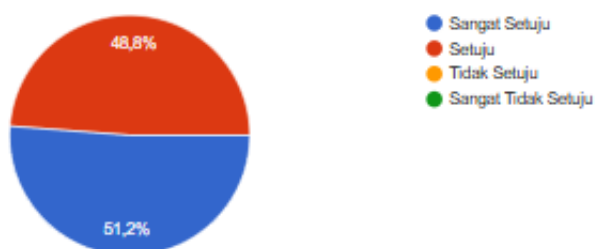
82 jawaban



Tulisan dan informasi dalam aplikasi sudah jelas dan nyaman dibaca.

[Salin diagram](#)

82 jawaban





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

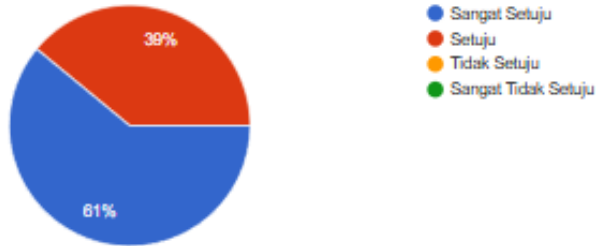
Hak Cipta :

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

Penggunaan animasi membuat pembelajaran terasa lebih menarik dibandingkan metode konvensional seperti modul teks/PPT.

[Salin diagram](#)

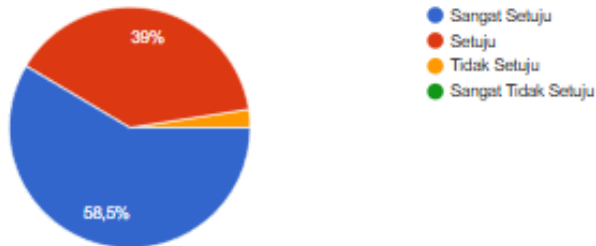
92 jawaban



Secara keseluruhan, visual dan animasi 2D dalam aplikasi ini efektif mendukung pembelajaran table manners.

[Salin diagram](#)

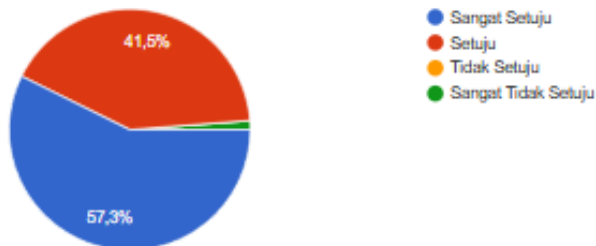
92 jawaban



Media visual dan animasi 2D pada aplikasi ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran mahasiswa MICE.

[Salin diagram](#)

92 jawaban





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

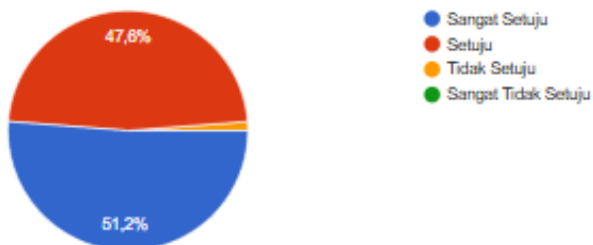
Hak Cipta :

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

Ilustrasi karakter, gesture, dan aset visual 2D yang digunakan mampu memperjelas materi etiket makan dengan baik.

[Salin diagram](#)

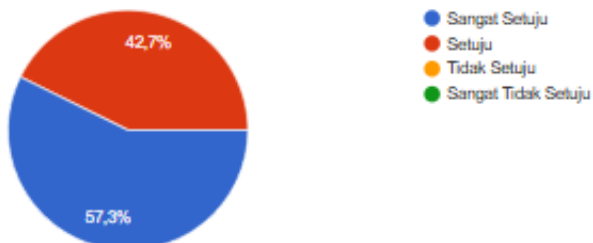
92 jawaban



Visualisasi prosedur table manners melalui ilustrasi 2D lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui teks atau gambar statis biasa.

[Salin diagram](#)

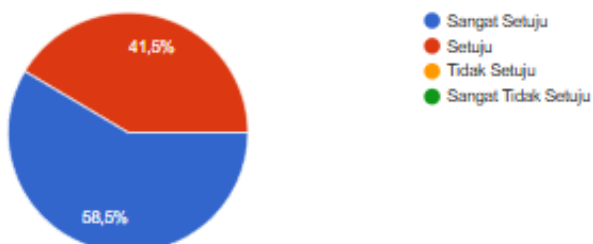
92 jawaban



Animasi gerakan 2D pada materi membantu saya memahami prosedur table manners secara lebih jelas.

[Salin diagram](#)

92 jawaban





© 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

Bagian visual atau animasi 2D mana yang paling membantu Anda memahami materi? Mengapa?

71 jawaban

sebelum dan sesudah saat makan, pada saat makan sendiri dan pada saat makan bersama

Saat makan

yang jelasin table set up itu keren sih, trs quizlab ada yg cakep visualisasi nya

bagian tata cara nya

table manner, seru

table manner

SUDAH BAGUSS

bagian meja dan peralatannya, karena tampilan gerakannya sangat mudah untuk dipahami

Mempermudah dalam memahami bagian dari tata cara dalam mengkonsumsi makanan

haniss

Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki dari sisi UI, desain visual atau animasi agar aplikasi menjadi lebih baik?

70 jawaban

tidak ada

Tidak ada

-

tidak adaaa kaaa udah kerennn

benerapa tulisan ada yg terlalu kontras/saturated

dibuat lebih eye catching

Tidak ada, sudah bagus sekali

font utamanya jadul kak tapi somehow bikin aesthetic

sudah bagus

Dokumentasi Bimbingan



Dokumentasi Pengumpulan Data Bersama Dosen MICE



© 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



© 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



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

