



**PERANCANGAN ASET 3D PADA MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TABLE MANNER BAGI MAHASISWA D4 MICE PNJ**

SKRIPSI

MARSHA AMALIA SYAPUTRI

2207431058

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

2026



**PERANCANGAN ASET 3D PADA MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TABLE MANNER BAGI MAHASISWA D4 MICE PNJ**

SKRIPSI

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

MARSHA AMALIA SYAPUTRI

2207431058

**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 mengumumkan 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 : Marsha Amalia Syaputri
NIM : 2207431058
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Aset 3D Pada Multimedia Interaktif
Sebagai Media Pembelajaran *Table manner* Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ

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

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

Depok, 6 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Marsha Amalia Syaputri

NIM. 2207431058



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Marsha Amalia Syaputri

NIM : 2207431058

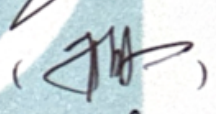
Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : Perancangan Aset 3D Pada Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Table Manner Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ

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

Disahkan oleh

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

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

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

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

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



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

NIP. 197903082003122003



Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "Perancangan Aset 3D pada Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran *Table Manner* bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ" dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Diploma IV di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing atas arahan dan masukan selama penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua dan keluarga atas doa dan dukungan yang selalu diberikan.
3. Seluruh dosen dan staf Jurusan Teknik Informatika dan Komputer PNJ atas ilmu yang telah diberikan.
4. Ibu Ni Made Widhi Sugianingsih, S.E., M.M., atas dukungan pelaksanaan penelitian.
5. Chintya Gustiani Putri dan Salma Khaerunisa Aulia selaku rekan tim skripsi atas kerja sama yang baik.
6. Teman-teman serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Depok, 6 Juni 2026

Penulis,

Marsha Amalia Syaputri

NIM. 2207431058



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 : Marsha Amalia Syaputri

NIM : 2207431058

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

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

**Perancangan Aset 3D Pada Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran
Table Manner Bagi Mahasiswa D4 MICE PNJ**

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 6 Juni 2026

Yang Menyatakan



Marsha Amalia Syaputri

NIM. 2207431058



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
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Perumusan Masalah.....	15
1.3 Batasan Masalah.....	16
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	16
1.5 Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 3D Modelling	18
2.2 Animasi 3D.....	18
2.3 Teknik <i>Keyframing</i>	19
2.4 12 Prinsip Animasi	20
2.5 Table Manner.....	21
2.7 Spesifikasi Aset 3D untuk Perangkat Mobile.....	23
2.8 Blender	23
2.9 UV Mapping.....	24
2.10 Rigging	25
2.11 Media Pembelajaran	25
2.12 Visual 3D	26



© 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

2.13 Research and Development (R&D).....	26
2.14 MDLC	27
2.15 RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	28
2.16 MICE (Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition).....	28
2.17 Skala Likert	29
2.18 Pre Test, dan Post Test	29
2.19 Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Rancangan Penelitian	32
3.2 Objek Penelitian	34
3.3 Sumber Data	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Analisis Kebutuhan.....	39
4.2 Perancangan Aset dan Animasi 3D	42
4.3 Implementasi (Assembly).....	57
4.4. Pengujian	80
4.5 Distribution (Pendistribusian)	106
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Simpulan.....	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109



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 Skala Likert	29
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Kuesioner	37
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Penelitian	40
Tabel 4. 2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	41
Tabel 4. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	41
Tabel 4. 4 Storyboard Animasi 3D	42
Tabel 4. 5 Referensi Aset	51
Tabel 4. 6 Hasil Model 3D	62
Tabel 4. 7 Spesifikasi Teknis Aset 3D	74
Tabel 4. 8 Aspek Pengujian Alpha Testing	81
Tabel 4. 9 Pernyataan Pre-Test dan Post-Test	83
Tabel 4. 10 Tabel Pernyataan untuk Responden	88
Tabel 4. 11 Pernyataan untuk Validator Materi	90
Tabel 4. 12 Beta oleh Ahli Media	91
Tabel 4. 13 Hasil Alpha Testing	92
Tabel 4. 14 Hasil Beta Testing Kuantitatif oleh Validator Materi	94
Tabel 4. 15 Hasil Beta Testing oleh Ahli Media	96
Tabel 4. 16 Hasil Beta Testing oleh Target Pengguna	97



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 GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.	34
Gambar 4. 1 Memasukkan gambar referensi pada software Blender.....	58
Gambar 4. 2 Tools Move, Rotate, Scale Objek pada software Blender	58
Gambar 4. 3 A) Hasil Blocking, B) Hasil Detailing	59
Gambar 4. 4 File Gambar Tekstur	60
Gambar 4. 5 Hasil Akhir Texturing	61
Gambar 4. 6 Proses penyusunan tulang	77
Gambar 4. 7 Hasil proses Rigging	78
Gambar 4. 8 Penerapan Prinsip Pose to Pose dan Timing	78
Gambar 4. 9 Penerapan Prinsip Secondary Action	79
Gambar 4. 10 Penerapan Prinsip Follow Through.....	80

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	113
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Dosen Program Studi MICE PNJ	114
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Konfirmasi Aset Peralatan Makan	119
Lampiran 4 Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna	121
Lampiran 5 Data Awal Kebutuhan Penelitian oleh Dosen MICE	125
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	126
Lampiran 7 CV Praktisi Digital Media	127
Lampiran 8 Kuesioner Beta Testing Ahli Media.....	128
Lampiran 9 Profile Ahli Materi.....	132
Lampiran 10 Kuesioner Beta Testing Ahli Materi	133
Lampiran 11 Hasil Pre-Test dan Post-Test Mahasiswa MICE Semester 2	139
Lampiran 12 Kuesioner Beta Testing Target Pengguna	146
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	149

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik (Tanus, 2022). Salah satu teknologi yang banyak diterapkan adalah visualisasi tiga dimensi (3D) yang mampu menampilkan objek secara realistis sehingga pengguna dapat mengamati bentuk, ukuran, dan detail objek dari berbagai sudut pandang (Hananto et al., 2021). Integrasi aset dan animasi 3D ke dalam multimedia interaktif juga dinilai mampu membantu penyampaian materi, khususnya materi yang bersifat prosedural, karena memberikan visualisasi yang lebih nyata dibandingkan media pembelajaran konvensional (Solehudin, 2023).

Mahasiswa Program Studi D4 *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition* (MICE) Politeknik Negeri Jakarta dipersiapkan untuk memiliki kompetensi dalam penyelenggaraan berbagai kegiatan profesional, termasuk menghadiri maupun mengelola jamuan bisnis yang menerapkan etiket makan formal (*table manner*). Penguasaan *table manner* menjadi salah satu kompetensi yang penting karena tidak hanya berkaitan dengan penggunaan peralatan makan sesuai fungsinya, tetapi juga mencakup etika, sikap, serta tata cara berperilaku selama mengikuti jamuan makan formal yang mencerminkan profesionalisme di lingkungan bisnis dan industri *hospitality* (Enny Karmin & Cipto Budi Handoyo, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Etika Profesi dan Bisnis Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta, pelaksanaan praktikum *table manner* belum dapat dilaksanakan secara optimal karena keterbatasan anggaran institusi untuk menyelenggarakan praktik di hotel. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran lebih banyak menggunakan modul dan media presentasi. Media yang digunakan belum mampu memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai bentuk peralatan makan, urutan penggunaannya pada setiap hidangan, maupun sikap yang harus diterapkan selama jamuan makan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

formal. Akibatnya, mahasiswa hanya memperoleh pemahaman secara teoritis dan mengalami kesulitan membayangkan pelaksanaan *table manner* sesuai kondisi nyata. Permasalahan serupa juga dikemukakan oleh Akmal et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran *table manner* memerlukan media yang lebih interaktif agar materi lebih mudah dipahami.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Semester 2 Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta. Sebanyak 80% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu membantu memahami prosedur *table manner* secara menyeluruh. Mahasiswa masih mengalami kesulitan mengenali fungsi setiap peralatan makan, memahami urutan penggunaannya sesuai tahapan penyajian hidangan, serta membayangkan situasi jamuan makan formal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu memfasilitasi kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi *table manner* yang bersifat prosedural. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian (Rinawati, 2011) yang menyatakan bahwa mahasiswa masih mengalami kendala dalam memahami penggunaan peralatan makan sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi secara lebih nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi objek dan prosedur *table manner* secara lebih realistis dan interaktif. Karakteristik materi *table manner* yang menekankan urutan penggunaan peralatan makan, tata letak meja, serta sikap selama jamuan formal memerlukan media yang dapat memperlihatkan objek dan tahapan secara jelas. Berbeda dengan media berbasis teks dan gambar yang bersifat statis, aset dan animasi 3D memungkinkan pengguna mengamati objek dari berbagai sudut pandang serta memahami setiap tahapan prosedur secara lebih mudah (Tsamarah & Handayani, 2022). Selain itu, animasi 3D berbasis multimedia juga mampu membantu pengguna memahami suatu proses secara mandiri sehingga sesuai diterapkan pada materi pembelajaran yang bersifat prosedural (Nofiar et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran *table manner* menggunakan pendekatan yang berbeda. Kuhon (2022) mengembangkan



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

media pembelajaran berbasis objek 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality*, sedangkan Akmal et al. (2022) mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan visualisasi dua dimensi. Penelitian Nofiar et al. (2023) juga menunjukkan bahwa animasi 3D menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mampu membantu pengguna memahami suatu proses secara mandiri. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus membahas perancangan aset dan animasi 3D *table manner* yang diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif berbasis Unity bagi mahasiswa Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan aset dan animasi 3D *table manner* menggunakan perangkat lunak Blender dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo. Aset dan animasi yang dihasilkan kemudian diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif berbasis Unity sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Semester 2 Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta. Melalui media pembelajaran tersebut, diharapkan mahasiswa dapat memahami prosedur *table manner* secara lebih mudah, mandiri, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendekati pelaksanaan praktik secara langsung.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan aset dan animasi 3D *table manner* menggunakan Blender sebagai pendukung multimedia interaktif bagi mahasiswa Semester 2 Program Studi D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aset dan animasi 3D *table manner* berdasarkan hasil pengujian ahli media dan pengguna?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis aset dan animasi 3D *table manner* terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa Semester 2 D4 MICE 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

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan aset dan animasi 3D yang dirancang untuk pembelajaran table manner bagi mahasiswa semester 2 D4 MICE PNJ.
- b. Materi table manner yang dibuat dalam pembuatan aset dan animasi 3D disesuaikan dengan RPS dan bahan ajar yang dirancang oleh dosen program studi D4 MICE PNJ.
- c. Software yang digunakan untuk pembuatan aset dan animasi 3D untuk table manner adalah Blender.
- d. Aset 3D yang dirancang meliputi makanan, peralatan makan formal, tata letak meja, dan lingkungan restoran, sedangkan animasi 3D yang dikembangkan mencakup penggunaan alat makan sesuai prosedur table manner.
- e. Target utama pengguna aset dan animasi 3D yang dikembangkan adalah mahasiswa semester 2 D4 MICE PNJ.
- f. Aset 3D yang dibuat dalam bentuk fbx.
- g. Aset dan animasi 3D yang dihasilkan dirancang agar kompatibel dan siap diintegrasikan ke dalam Unity.
- h. Aset dan animasi 3D yang dikembangkan berfungsi sebagai pendukung multimedia interaktif pembelajaran table manner.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aset dan animasi 3D table manner menggunakan Blender yang siap diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Semester 2 D4 MICE Politeknik Negeri Jakarta, mengetahui tingkat kelayakan aset dan animasi 3D yang dikembangkan berdasarkan hasil pengujian ahli media dan pengguna, serta mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai materi table manner. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:



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. Menghasilkan aset dan animasi 3D pada multimedia interaktif sebagai media pembelajaran *table manner* yang dapat digunakan sebagai pengganti praktik langsung di hotel.
2. Menghasilkan aset dan animasi 3D sebagai media visual untuk membantu penyampaian materi *table manner* secara lebih jelas dan realistis.
3. Membantu meningkatkan pemahaman dan kompetensi *table manner* mahasiswa D4 MICE Semester 2 melalui media simulasi berbasis 3D yang praktis, realistis, dan dapat digunakan kapan saja tanpa keterbatasan waktu dan biaya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan menjadi kerangka penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori-teori yang diambil dari buku, jurnal, dan artikel yang berupa pengertian, definisi, dan hasil penelitian.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan rancangan penelitian yang akan digunakan, seperti pendekatan penelitian dan jenis penelitian yang akan digunakan, tahapan penelitian, dan objek penelitian yang akan dituju.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan yang menjadi dasar spesifikasi pembuatan aset dan animasi 3D, proses pembuatan aset dan animasi 3D menggunakan Blender melalui tahapan MDLC, serta hasil pengujian kelayakan aset berdasarkan alpha testing dan beta testing.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian aplikasi yang telah dilakukan penulis dan dikembangkan 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 perancangan, implementasi, dan pengujian pada aplikasi multimedia interaktif T-MICE, maka dapat diperoleh beberapa simpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian mengenai pembuatan aset 3D dan animasi 3D sebagai pendukung multimedia interaktif pembelajaran table manner sebagai berikut:

1. Aset visual 3D berupa lingkungan *dining room*, berbagai jenis *tableware* seperti *silverware*, *chinaware*, dan *glassware*, serta aset makanan dan animasi etiket makan berhasil dirancang menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), kemudian diserahkan kepada tim pengembang teknis.
2. Hasil *alpha testing* yang dilakukan secara internal menunjukkan bahwa seluruh aset 3D dan animasi berhasil diekspor ke dalam format FBX dan diserahkan kepada tim pengembang tanpa kendala visual seperti *missing texture*, memiliki proporsi skala yang realistis, serta animasi dapat berjalan lancar dengan persentase keberhasilan sebesar 100%.
3. Hasil *beta testing* oleh ahli media terhadap aspek visual dan animasi 3D memperoleh persentase indeks kelayakan sebesar 72,73%, sehingga termasuk ke dalam kategori “Setuju / Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas visual model 3D, konsistensi *art style*, kelancaran animasi, serta performa aset pada aplikasi sudah dinilai baik, meskipun masih terdapat saran perbaikan pada bagian tekstur aset makanan.
4. Hasil *beta testing* oleh pengguna, yaitu mahasiswa MICE PNJ, terhadap aspek visual dan animasi 3D memperoleh persentase indeks kelayakan rata-rata sebesar 88,75%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”, yang menunjukkan bahwa detail model 3D dan animasi pada aplikasi sangat membantu mahasiswa dalam memahami dan



Hak Cipta :

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

memvisualisasikan materi *table manner* secara lebih nyata dan mudah dipahami.

5.2 Saran

Pada pengembangan dan penyempurnaan kualitas visual maupun teknologi aplikasi T-MICE di masa mendatang, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan Kualitas Tekstur Aset Makanan (*Food Assets*)
Berdasarkan masukan dari ahli media, perlu dilakukan peningkatan pada proses *UV mapping* serta kualitas resolusi tekstur makanan agar tampilan visual hidangan terlihat lebih realistis, detail, dan menarik.
2. Pengembangan Variasi Animasi Interaktif
Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan variasi animasi gerakan etiket makan lainnya agar simulasi pembelajaran menjadi lebih beragam dan interaktif.
3. Implementasi Teknologi Grafis Baru
Pada penelitian berikutnya, aset 3D yang telah dibuat dapat dikembangkan lebih lanjut menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) maupun *Virtual Reality* (VR) agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif.



Hak Cipta :

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz. (2020). Penerapan Texturing 3D dengan UV Mapping pada Project Animasi Berjudul Isyarat. *Lkp*, 4(1), 16–34.
- Abdullah, P. M. (2015). Penelitian Metodologi Kuantitatif. In *Aswaja Pressindo*.
- Akbar Kadafi Dermawan, K., Hati Nasution, S., & Rachayudiza, A. (2024). Evaluasi Validitas Program Digital Dengan Penerapan Pengolahan Data Skala Likert. *Teknologi Informasi ESIT*, XLX(03), 2024.
- Akmal, N., Putri, Y. E., & Anugerah, A. I. (2022). Developing adobe animate-based interactive learning media of table manner for university students. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 4(3), 191–197. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v4i3.9336>
- Ambar Sri Lestari. (2013). 2013 Vol. 6 No. 2 Juli - Desember PEMBELAJARAN MULTIMEDIA Jurnal Al-Ta'dib. *Pembelajaran Multimedia*, 6(2), 84–98.
- As Shidiqi, Q. S., Utami, E., & Sofyan, A. F. (2020). Tinjauan Literatur Sistematis Tentang Penerapan Motion Capture Pada Proses Produksi Animasi. *Jurnal Informa : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 28–34. <https://doi.org/10.46808/informa.v6i2.180>
- Assidiqi, I. M., & Falma, O. (2025). *Pembuatan Animate 3D AM Band (Animation Band)*. 2(3), 280–289.
- Enny Karmin, & Cipto Budi Handoyo. (2025). Estetika Table Manner dalam Pendidikan Vokasi Pariwisata: Pendekatan Experiential Roleplay. *Journal of Tourism and Economic*, 8(1), 82–93. <https://doi.org/10.36594/jtec/ma404452>
- Ghani, D. A., Supian, M. N. Bin, & Abdul 'Alim, L. Z. Bin. (2019). The research of 3D modeling between visual & creativity. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(11 Special issue 2), 180–186. <https://doi.org/10.35940/ijitee.K1029.09811S219>
- Gunawan, A. G., Surahman, E., Masyfa, F. H., & Joshua, Q. P. (2025). A



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

systematic literature review on VR table manner innovation as an emerging learning media in culinary education. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 72–84. <https://doi.org/10.17977/um031v12i22025p072>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Jafar, M., & Aisyah, D. (2022). *PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR*. 2338(1), 13–34.

Kuhon, K. I. . S. S. R. . & S. B. A. (2022). Augmented Reality About Table Manner Learning. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer* , 11(1), 45–54.

Lailatul Fadilah, Juniardi Nur Fadila, & Fresy Nugroho. (2021). Perancangan Animasi 3D “Rahmat Allah yang Terindah” dengan Menerapkan Metode Keyframe. *Systemic: Information System and Informatics Journal*, 7(1), 10–18. <https://doi.org/10.29080/systemic.v7i1.1249>

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>

Najwa Mazaya, N. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Film Animasi 3D Nikmatnya Sholat Tahajud Menggunakan Metode Pose-to-Pose. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 9(2), 78. <https://doi.org/10.12928/jstie.v9i2.20882>

Nurhayati, N., Azizul, M., Kurmazi, R., Firdania, M. S., & Sitompul, N. (2023). Pembuatan Film Animasi 3D “Buah Tangan Berbuah Kenangan” Dengan Metode Mdlc. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 153–164. <https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1316>

Pratomo, A. G., Arwani, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2023). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berbasis Website menggunakan Goal Directed Design. *Jurnal*



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

Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(1), 505–514.
<http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Purnama Sari, A., Okra, R., Antoni Musril, H., & Sarwoderta. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 13382–13391. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1939%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1939/1422>
- Purwanti, S., Astuti, R., Jaja, J., & Rakhmayudhi, R. (2022). Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(1), 2498–2506.
- Qoulun Syadida, W., & Abdul Aziz, R. (2025). Penerapan Teknik Animasi Pose-to-Pose dalam Pembuatan Gerakan Realistis pada Model Kucing 3D. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Bisnis*, 1324–1330. <https://doi.org/10.47701/7pxehg78>
- Rinawati, W. (2011). Belajar Table Manner Dengan Modelling. *Seminar Nasional 2011 “Wonderfull Indonesia,”* 77, 1–13.
- Robi Nurhidayat, K. E. D. (2023). KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 12(1), 91–100.
- Sukirman, Zaenuri, M., & Hasanah, L. Q. (2023). Pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Mahārat al-Istimā‘ Berbasis Kecakapan Abad 21. *Al-Ma‘Rifah*, 20(1), 1–20. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.20.01.01>
- Suryanti, A., Nurrahman, F., Studi, P., Dasar, P., Ganesha, U. P., Studi, P., & Informatika, T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENERGI ALTERNATIF BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha STMIK STIKOM*



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

Indonesia. 11.

- Tama, E. (2022). *Pembuatan Asset Base Modelling 3D Pada Environment Interior dan Eksterior Hanggar Film "Volcanid: Rise of Garuda."*
<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/12172>
- Tanus. (2022). Animasi 3D. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2, 386–398.
- Tsamarah, M., & Handayani, K. D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pembelajaran Gambar Teknik Di SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 8(2), 1–11.
- W. Hananto, M., Pambudi Susilo, H., Nur Ahmad, S., & Rahman, A. (2021). Visualisasi Produk Secara 3D dalam Media Promosi dan Pemesanan Online. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 3(01), 1–8. <https://doi.org/10.37823/insight.v3i01.138>
- Yuda, Y. P., & Azis, M. N. L. (2019). 3D modeling the gamelan of saron as a documentation of cultural heritage preservation efforts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012036>
- Zulkifli, A., Firdaus, M., Rasim, R., Sari, F. B., & Fazira, I. (2025). Prinsip Animasi 3D Komputer dalam Film Animasi dan Implementasinya: Sebuah Kajian Literatur. *Nirmana*, 25(2), 152–164.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.25.2.152-164>
- Azizah, K., Nurcahyono, D., & Metandi, F. (2024). Pemodelan 3D dalam Film Animasi "Bukan Sekedar Teknologi" Menggunakan Metode MDLC. *JuVoTek (Jurnal Vokasi Teknik)*, 2(2), 115–127.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Marsha Amalia Syaputri

Lahir di Jakarta pada tanggal 7 Maret 2004. Lulus dari SD Negeri Pancoran Mas 2 tahun 2016, SMP Negeri 19 Depok tahun 2019, dan MA Negeri 13 Jakarta Selatan 2022. Pada tahun 2022, Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.

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 :

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

Narasumber	:	Ni Made Widhi Sugianingsih, S.E., M.M. (Dosen Pengampu Mata Kuliah Etika Profesi dan Bisnis)
Peneliti	:	• Chintya Gustiani Putri • Salma Khaerunisa Aulia • Marsha Amalia Syaputri
Tanggal Pelaksanaan	:	Kamis, 15 Januari 2026
Tempat Pelaksanaan	:	Ruang Dosen MICE PNJ (Gedung F)
Metode	:	Semi-Terstruktur
Durasi	:	28 menit
Dokumentasi	:	
Bu Widhi: Selamat pagi. Duduk, duduk sini. Oh, tadi sudah duduk di sana? Chintya, Salma, Marsha: Iya, Ibu. Bu Widhi: Bertiga ya? Ini semester berapa nih? Chintya, Salma, Marsha: Semester 8, Ibu. Bu Widhi: Oh, Jurusan apa?		



© 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: Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Bu Widhi: Iya, TIK ya. Kok Ibu heran, kok bisa mengambil tema *Table manner* 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 manner* karena melihat di Indonesia ini belum banyak yang mengetahui etiket ini, Bu. Setelah kami bimbingan ke dosen pembimbing, beliau menyarankan agar target audiensnya diubah ke yang benar-benar mempelajari materi ini di perkuliahnya. Beliau menyarankan ke Prodi MICE, bu. Dan kami juga sudah menyebarkan kuesioner ke mahasiswa MICE.

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

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

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

Pewawancara: Mungkin saya izin merekam ya, Ibu.

Bu Widhi: Ini kelompok atau individu?

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

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

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

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

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

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



© 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

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

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

Bu Widhi: Iya, *Table* itu meja, *Manner* itu tata cara atau aturan. Intinya etiket acara di meja makan. Kita memang biasa makan sehari-hari, tapi ini arahnya internasional untuk profesi bisnis. Nanti mahasiswa pasti akan masuk dunia profesi dan dunia kerja. Nah, itu dipersiapkan untuk suatu saat nanti jika hadir dalam satu jamuan. Apalagi mahasiswa MICE itu kan banyak event-event internasional. Menemani pimpinan, mewakili pimpinan, atau bahkan sebagai *host* (tuan rumah) yang mempersiapkan acara. Mereka harus tahu etiket internasional; gimana cara menggunakan peralatan, menunya apa saja, dan etiket makannya apa yang boleh atau tidak boleh. Untuk *Table manner* itu ada teori dan praktik. Kalau teori, bisa tinggal klik saja di YouTube, banyak. Nah, praktiknya biasanya kita di hotel yang sudah kerja sama. Kemarin itu dengan Hotel Aston di Simatupang, sebelumnya juga pernah di hotel lain yang fasilitasnya lengkap, bintang 4 atau bintang 5. Kalau bintang 5 kayaknya sekarang-sekarang ini sudah tidak terjangkau, mahal banget. Setiap mahasiswa itu kan budget-nya Rp250.000. Nah, sekarang ini kayaknya karena program efisiensi, praktik (ke hotel) ditiadakan katanya. Aduh, jadi kasihan juga tuh mahasiswa tidak dapat praktik yang semester kemarin. Jadi sebetulnya di praktiknya itu yang menarik. Kita kerja sama dengan hotel, mahasiswa datang ke sana 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 manner* dan *Grooming* (Beauty Class). Karena tidak



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

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.

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.



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

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

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

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

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

Bu Widhi: Kapan deadline-nya?

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

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

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

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

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

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

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	:	Senin, 04 Mei 2026
Tempat Pelaksanaan	:	Ruang Dosen MICE PNJ (Gedung F)
Metode	:	Semi-Terstruktur
Durasi	:	6 Menit 43 Detik
Dokumentasi	:	

Marsha: Bu, saya mau tanya terkait visual 3D-nya.

Marsha: Apakah model 3D yang ditampilkan sebelumnya sudah mempresentasikan objek nyata seperti alat makan, posisi duduk, dan lain-lain secara akurat?

Bu Widhi: Iya, sudah sesuai dengan kondisi nyata.

Bu Widhi: Kondisi nyata kan memang meja, kursi diatur ya, posisi letaknya. Terus gerak itu kan, areal pergerakan itu juga. (2:31) Cuman disini kan karena hanya satu meja ya, tidak ada yang meja-meja lain disitu ya. Disini aja ya. Jadi sebetulnya kan kalau realnya kan dia ada meja-meja banyak gitu. Meja-meja banyak disekitarnya.



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

Kalian memfokuskan satu meja saja. Tapi disekitarnya itu ada detail. Ini bisa ditambahkan?

Marsha: Bisa, Bu

Bu Widhi: Karena ini bukan hanya berdua saja, sendiri saja sebetulnya. Cuman kan kalau mau menjelaskan alatnya, penggunaannya, jadi fokus ke ininya. Jadi gambarnya ini perlihatkan ada meja-meja disekitarnya. Bila perlu ada orang-orang yang duduk juga. Ada beberapa meja, ini long table ya. Long table ada beberapa lima disekitarnya.

Marsha: Baik Bu, nanti saya tambahkan.





© 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

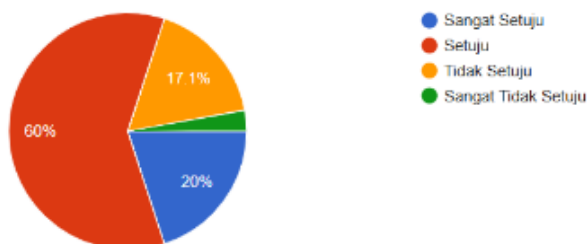
Lampiran 4 Kuesioner Data Awal Penelitian oleh Target Pengguna

Analisis Keterbatasan Media Pembelajaran Konvensional

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

[Copy chart](#)

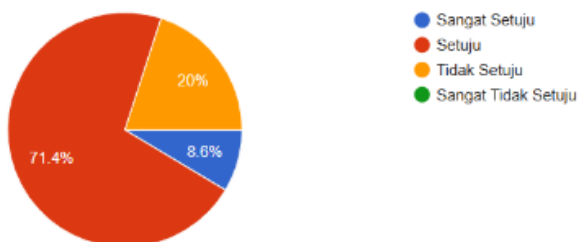
35 responses



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](#)

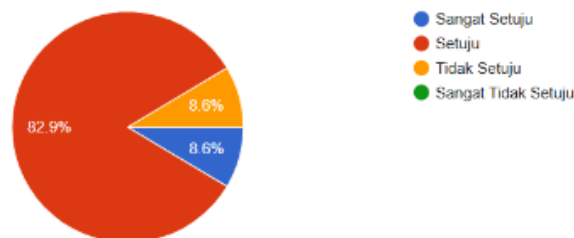
35 responses



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

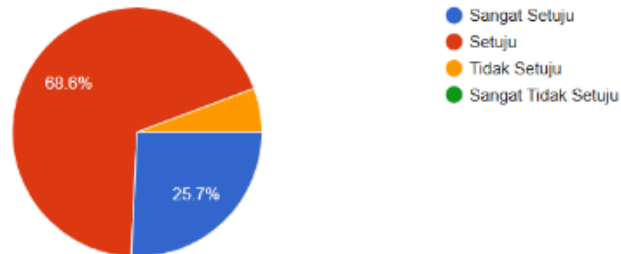
Hak Cipta :

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 mengumukkan 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).

35 responses

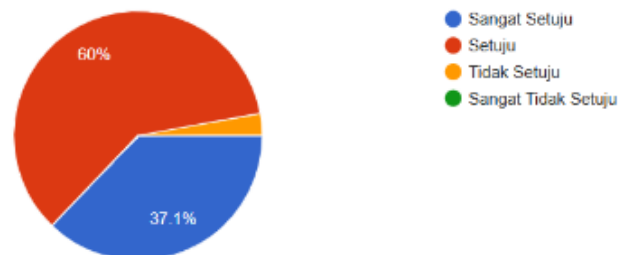
[Copy chart](#)



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

35 responses

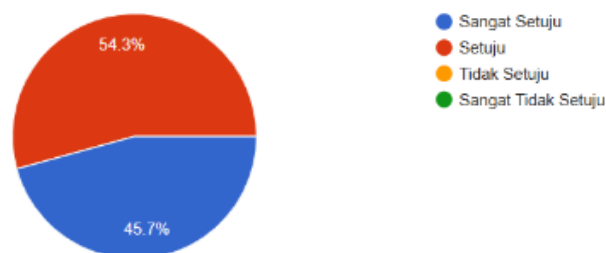
[Copy chart](#)



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

35 responses

[Copy chart](#)





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

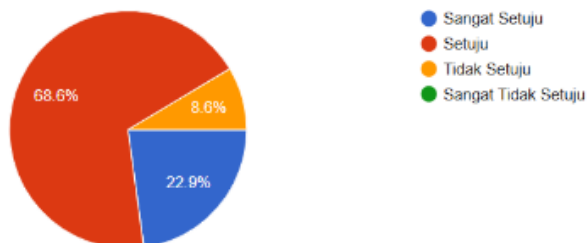
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

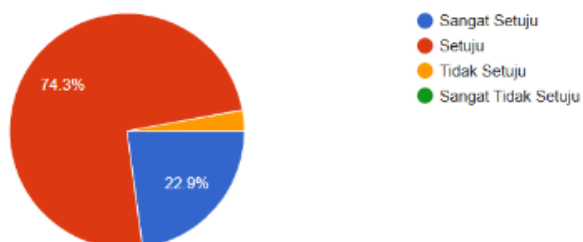
35 responses



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

[Copy chart](#)

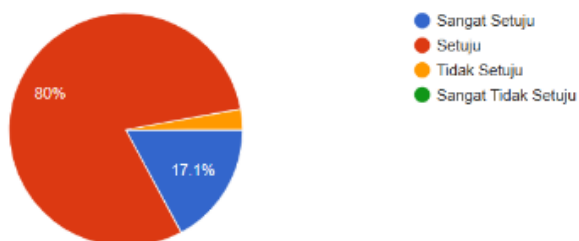
35 responses



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

[Copy chart](#)

35 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

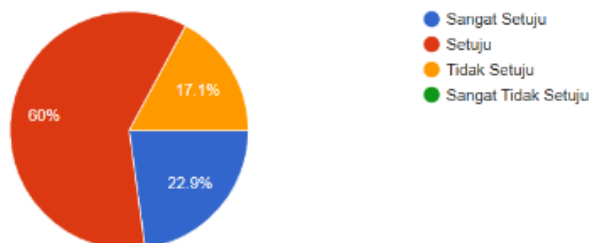
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

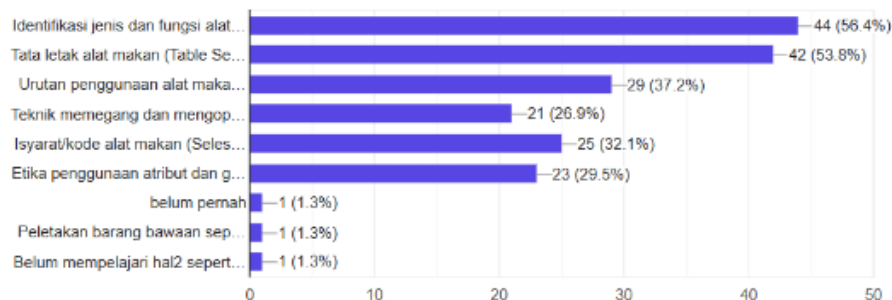
35 responses



Materi yang Paling Sulit Dipahami (Pilih maksimal 3):

[Copy chart](#)

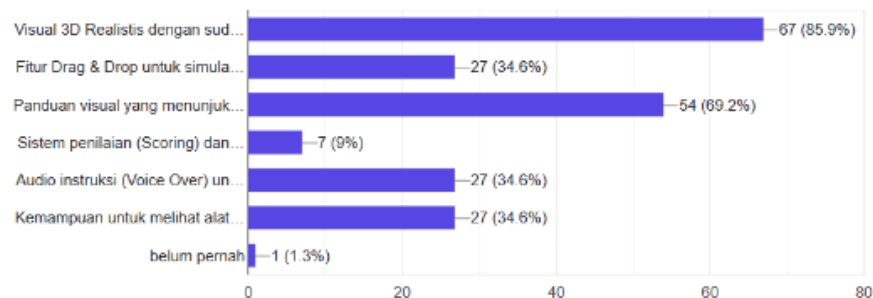
78 responses



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 5 Data Awal Kebutuhan Penelitian oleh 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425

Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034

Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: humas@pnj.ac.id

Nomor : 38/DST/PL3.A.9/B/KM.07.00/2026

12 Januari 2026

Perihal : Permohonan Izin Observasi

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 penambah informasi mengenai mata kuliah tersebut. Adapun berikut adalah nama mahasiswa kami:

No.	Nama dan NIM	Semester/ Program Studi	Nomor Telepon dan Email	Tujuan Observasi
1	Chintya Gustiani Putri NIM: 2207431033	8 / Teknik Multimedia Digital	082111324410 chintya.gustiani.putri.tik22@mhs.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.a.tik22@mhs.pnj.ac.id	
3	Marsha Amalia Syaputri NIM: 2207431058		081519231046 marsha.amalia.syaputri.tik22@mhs.pnj.ac.id	

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



Dr. Arista 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 mengumumkan 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 Involvement
- 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

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)

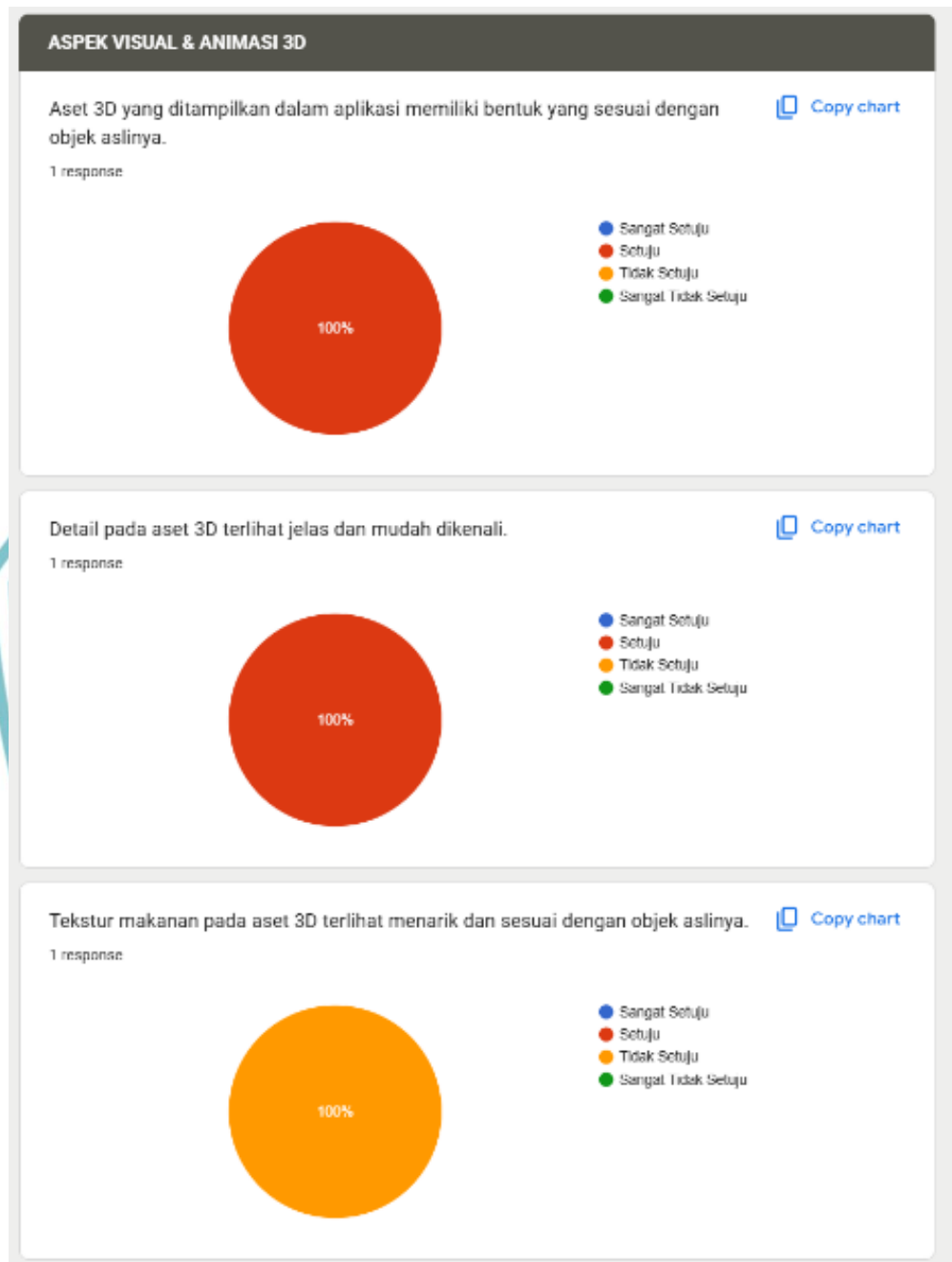
MASTER'S DEGREE
Institute of Technology Bandung Sept '18 - Jan '20
Magister of Electro and Informatics Department, Digital Media and Game Technology Concentration, Institute of Technology Bandung (CGPA = 3.42).



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

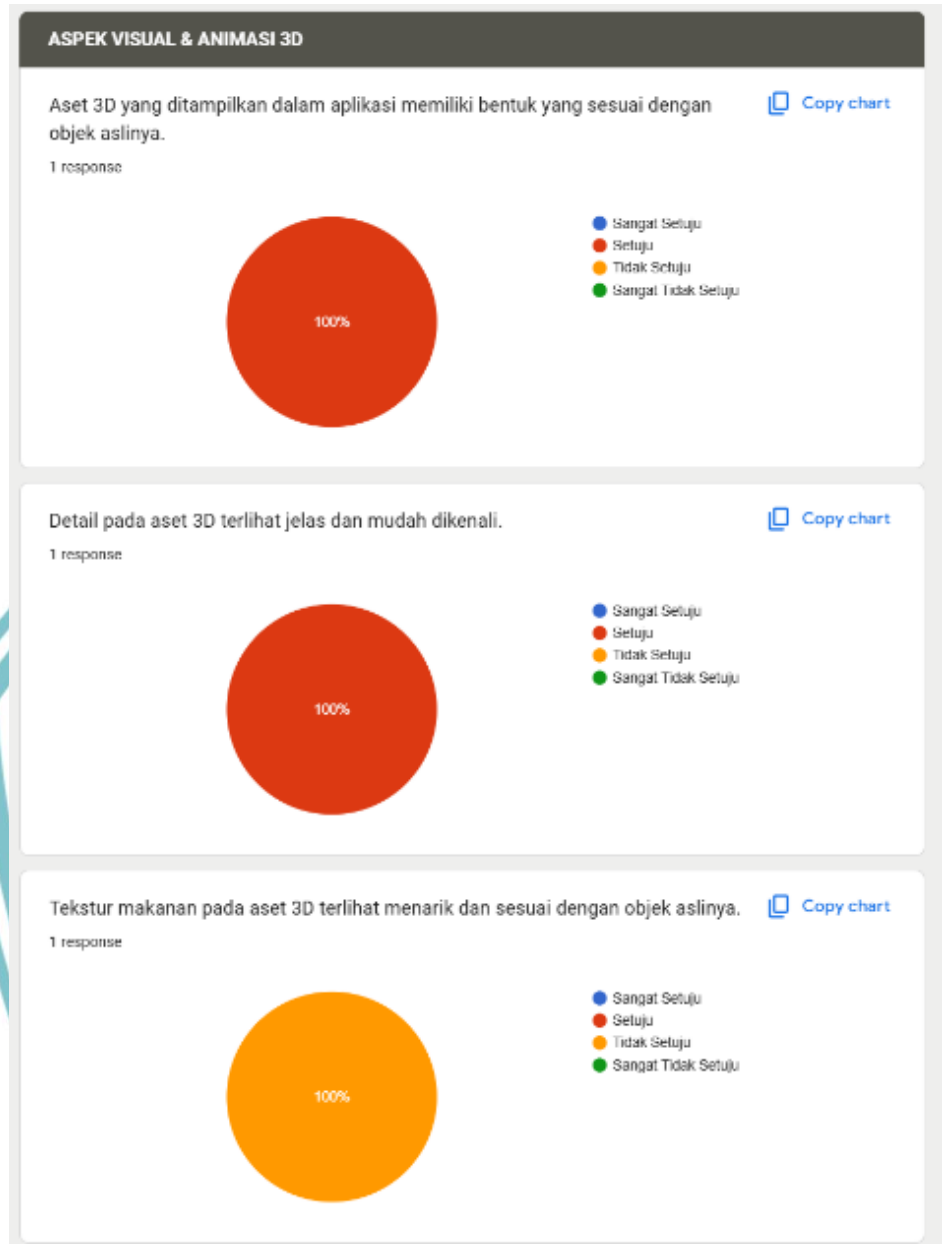




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

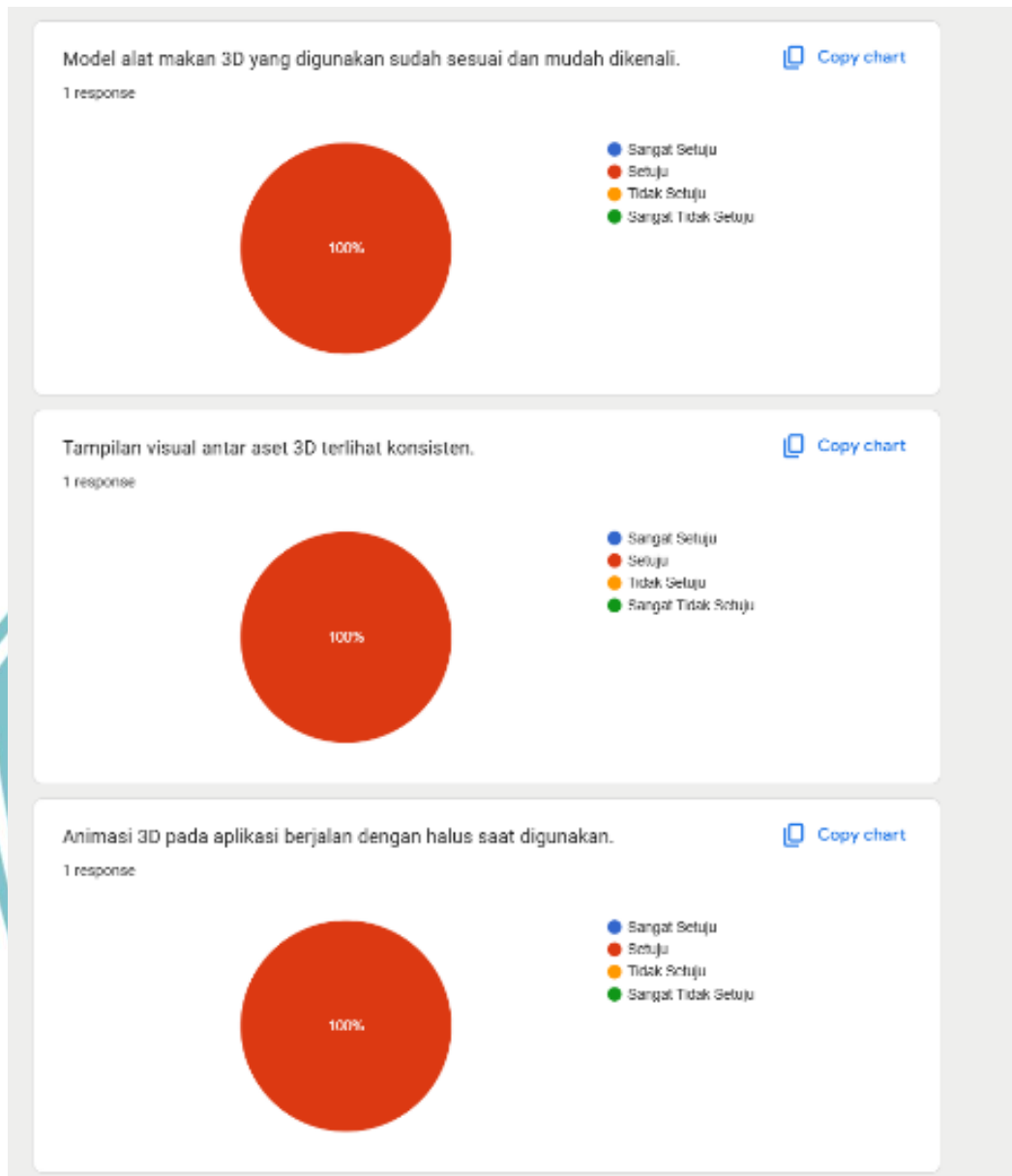




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

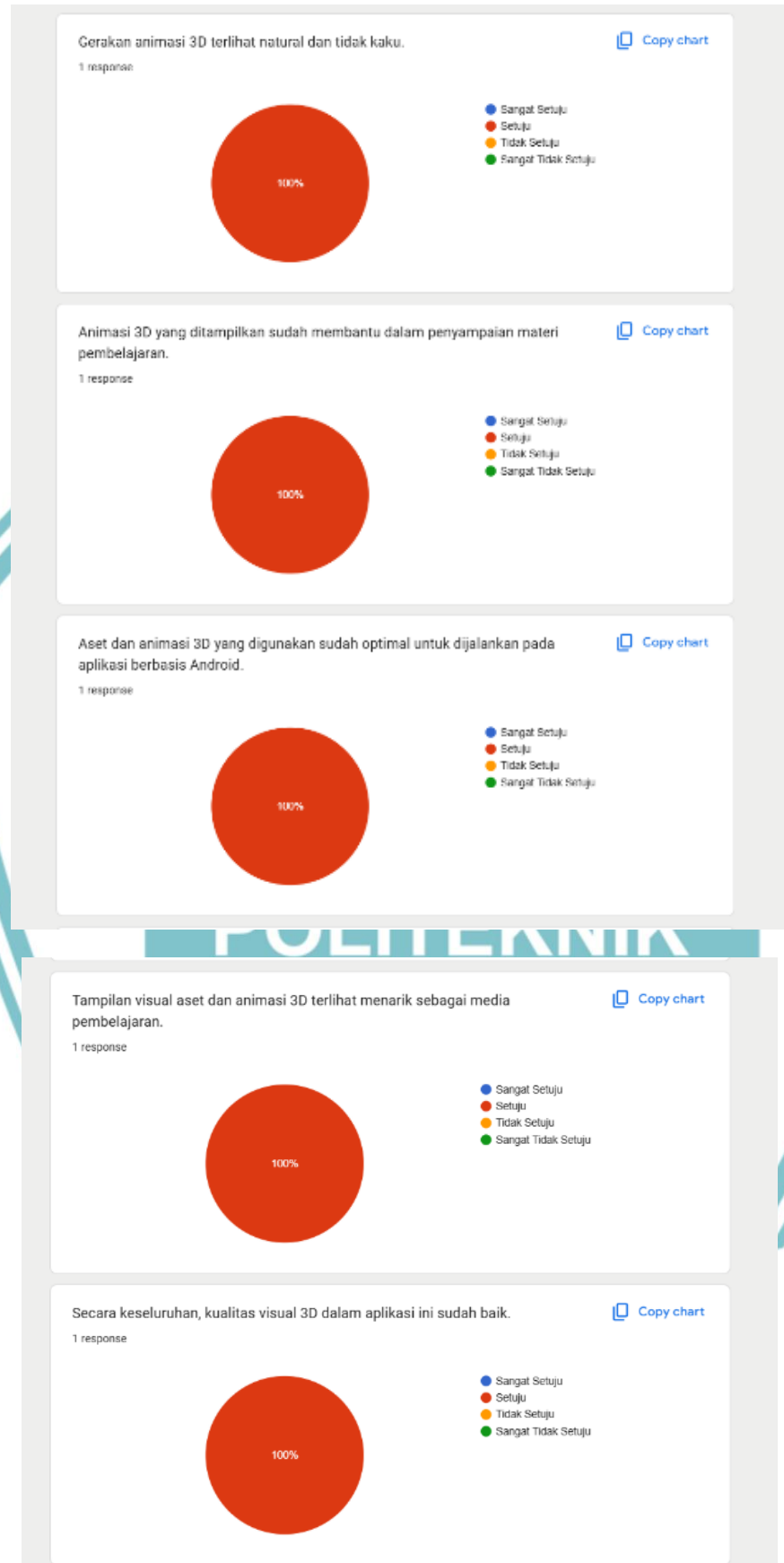




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Biodata Dosen

Nama
RADEN AYU TRISNAYONI

Jenis Kelamin
Perempuan

Perguruan Tinggi
Politeknik Negeri Jakarta

Program Studi
Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Insentif dan Pameran

Jabatan Fungsional
Asisten Ahli

Pendidikan Terakhir
S2 Terapan

Status Ikatan Kerja
Dosen Tetap

Status Aktivitas
Aktif

Biodata Dosen

Nama
NI MADE WIDHI SUGIANINGSIH

Jenis Kelamin
Perempuan

Perguruan Tinggi
Politeknik Negeri Jakarta

Program Studi
Administrasi Bisnis

Jabatan Fungsional
Lektor Kepala

Pendidikan Terakhir
S2

Status Ikatan Kerja
Dosen Tetap

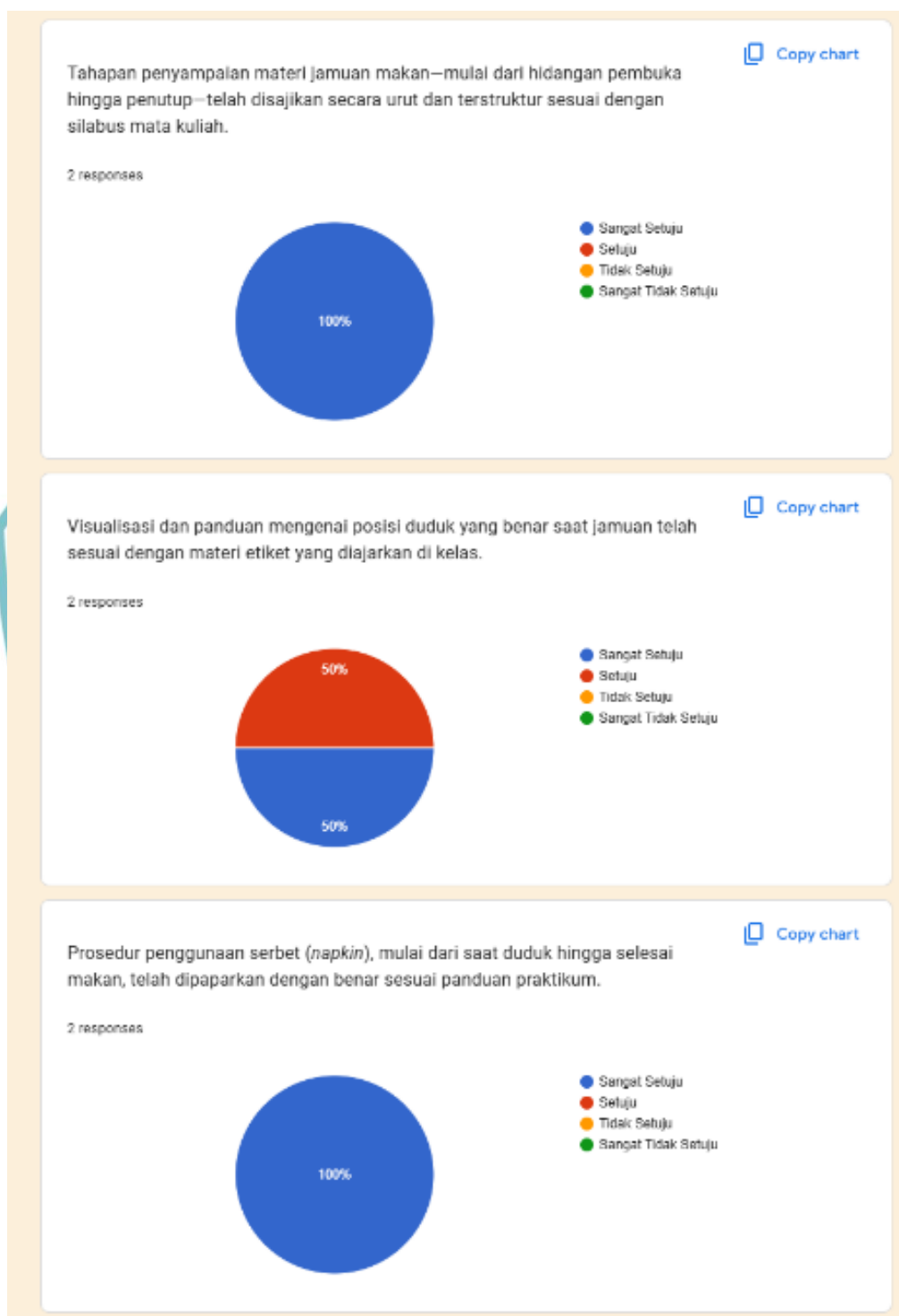
Status Aktivitas
Aktif



© 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





© 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





© 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

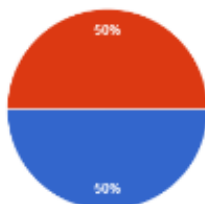
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

2 responses

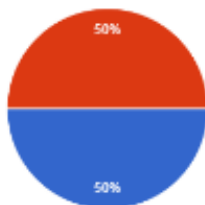


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

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

[Copy chart](#)

2 responses



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

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

[Copy chart](#)

2 responses



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



© 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

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

2 responses



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

[Copy chart](#)

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

2 responses

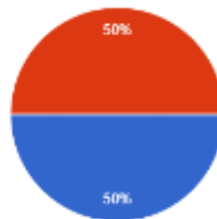


● Sangat Setuju
 ● Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Sangat Tidak Setuju

[Copy chart](#)

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

2 responses



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

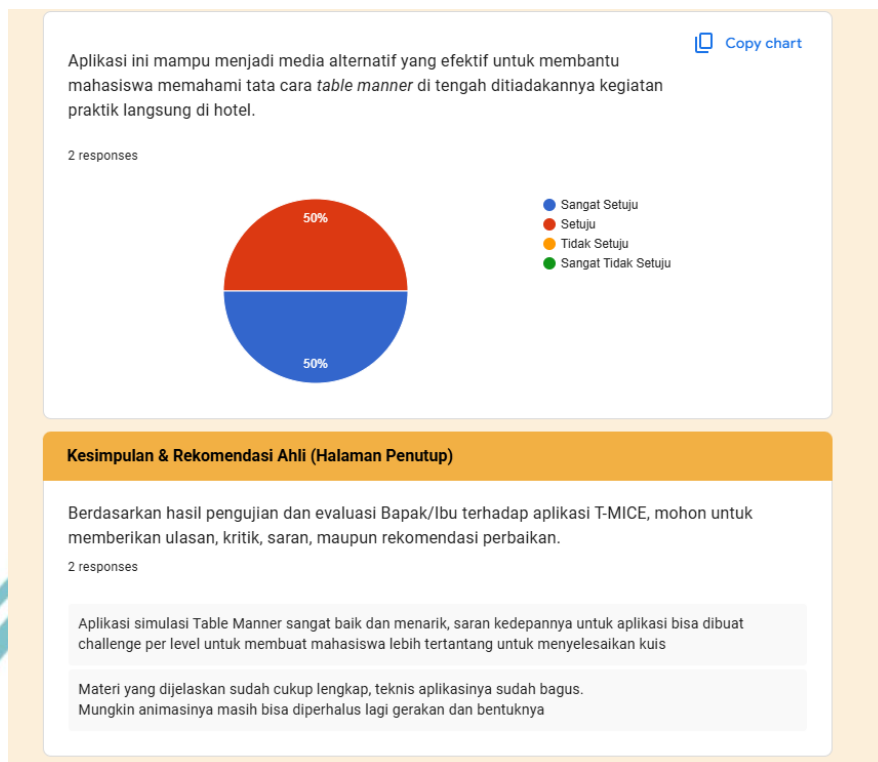
[Copy chart](#)



© 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



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

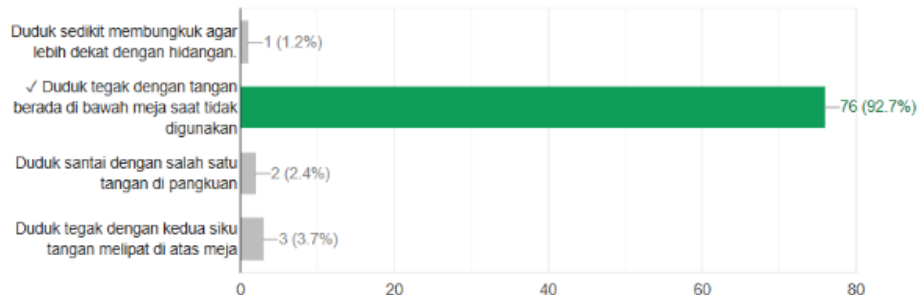
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

PRE-TEST

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

[Copy chart](#)

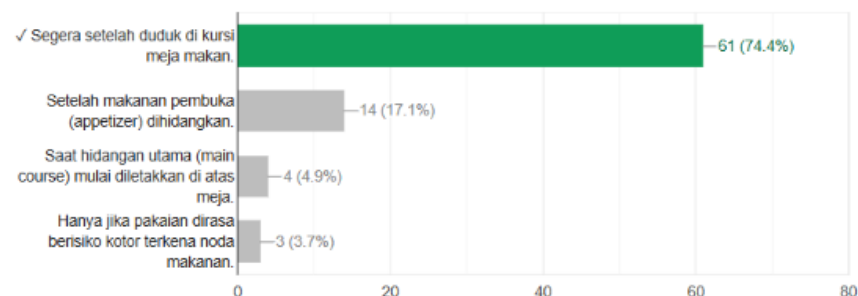
76 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

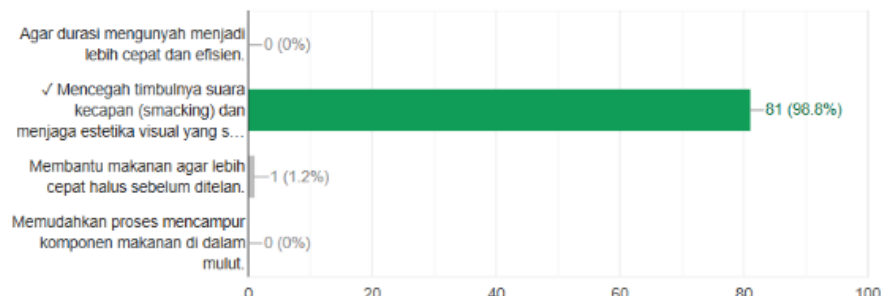
61 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

81 / 82 correct responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

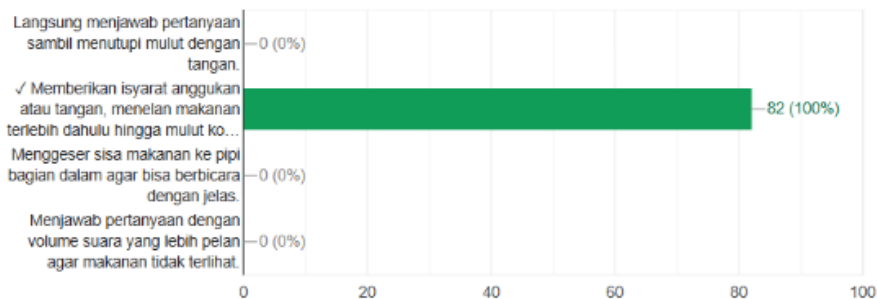
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

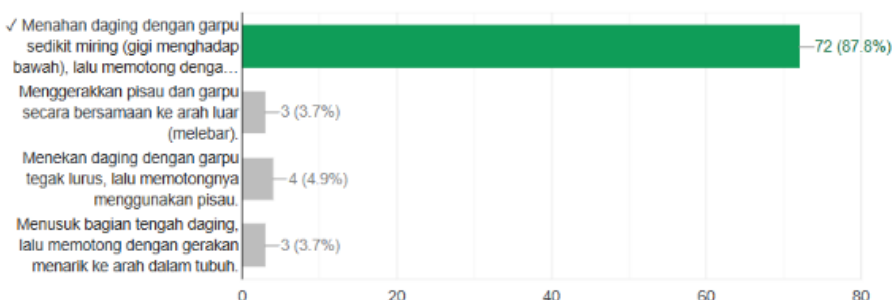
82 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

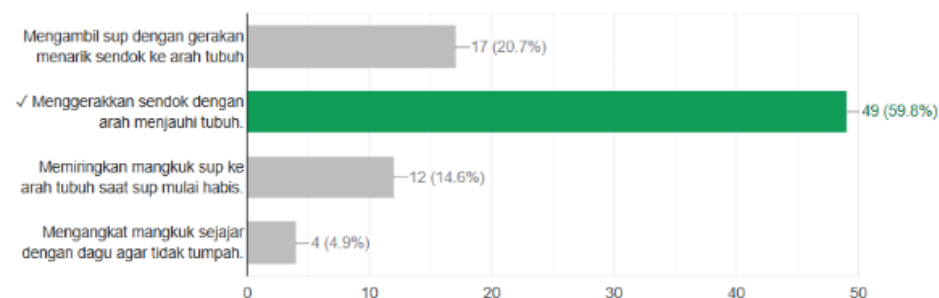
72 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

49 / 82 correct responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

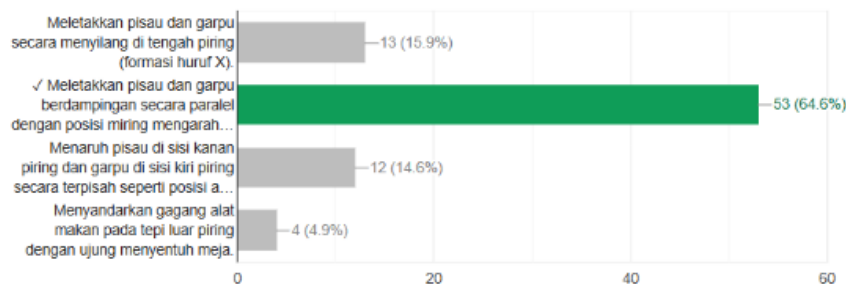
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

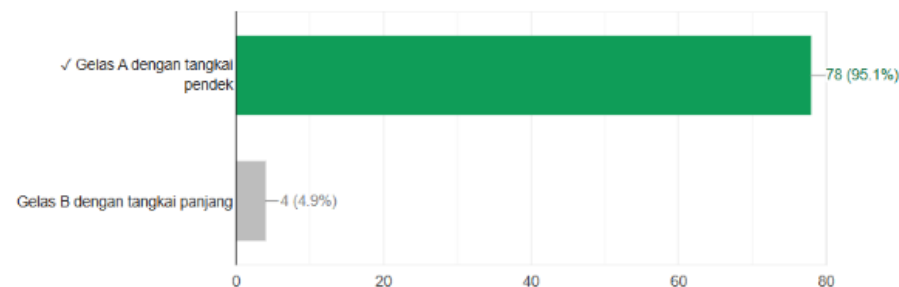
53 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

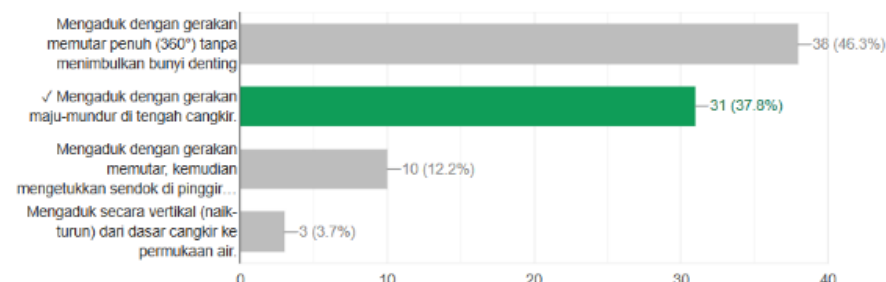
78 / 82 correct responses



Bagaimanakah teknik mengaduk gula dalam cangkir teh yang sesuai?

[Copy chart](#)

31 / 82 correct responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

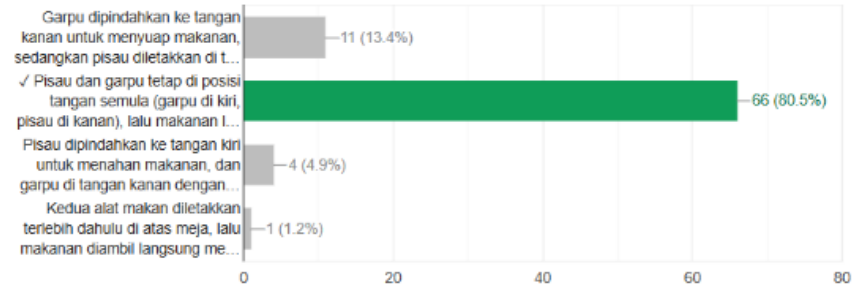
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

66 / 82 correct responses

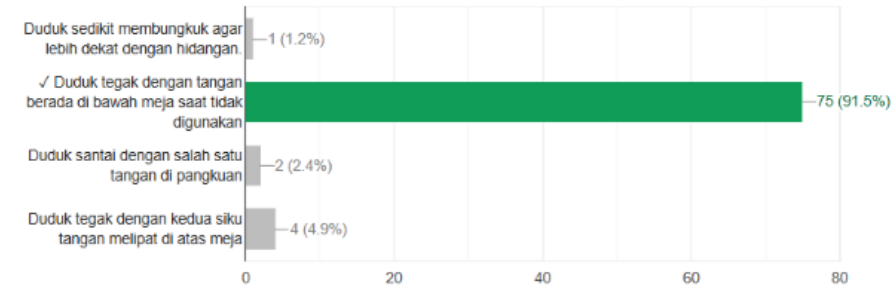


POST-TEST

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

[Copy chart](#)

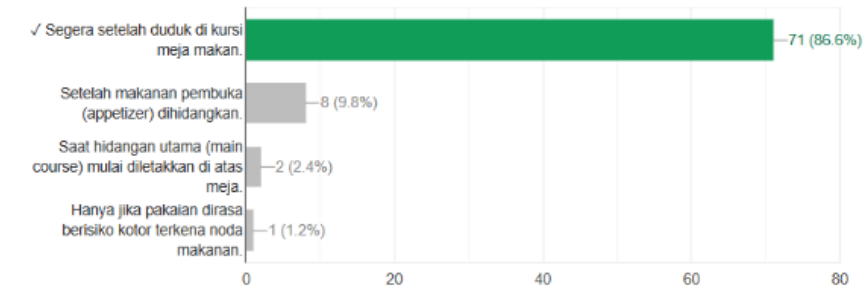
75 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

71 / 82 correct responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

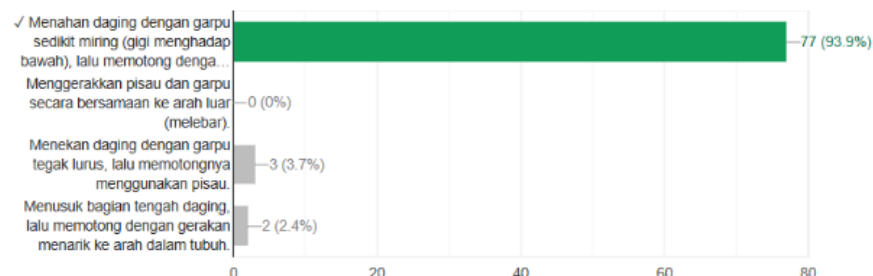
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

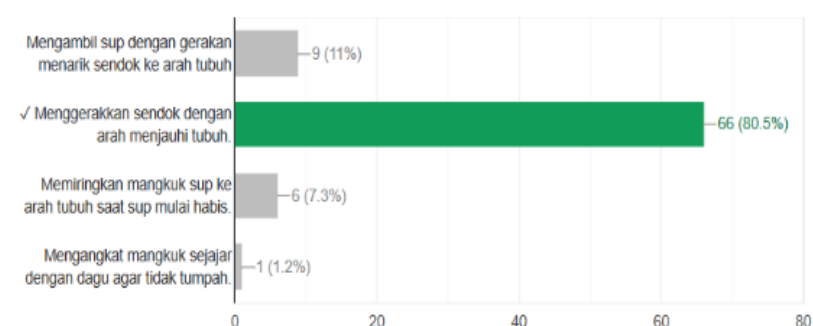
77 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

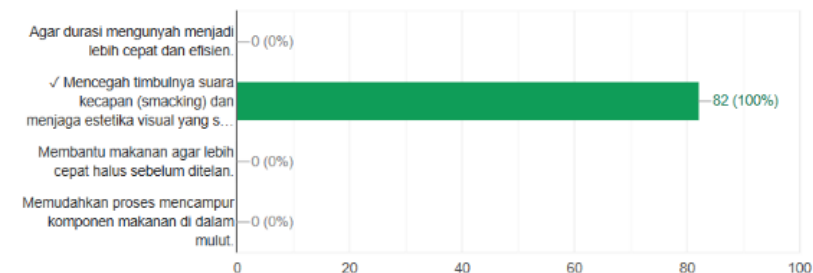
66 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

82 / 82 correct responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

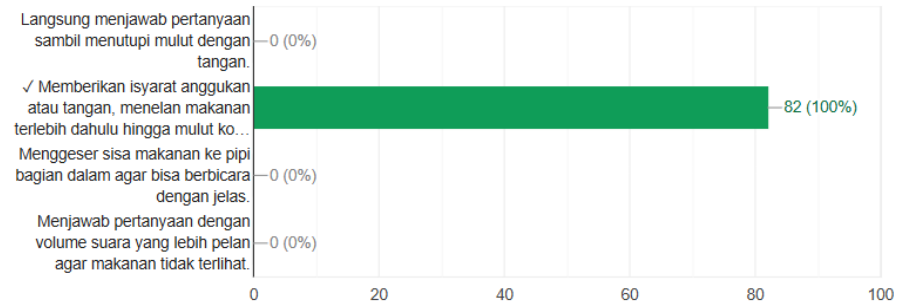
Hak Cipta :

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

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

[Copy chart](#)

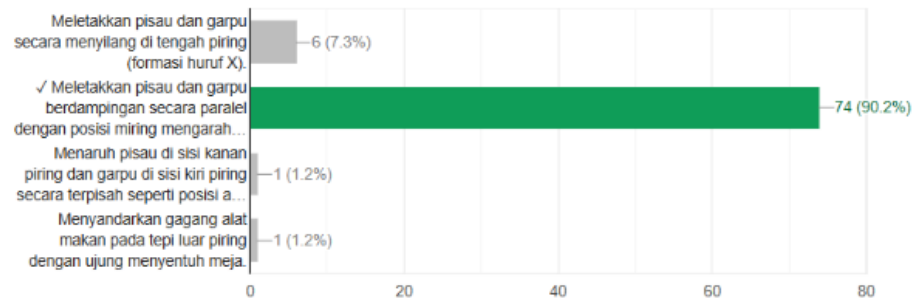
82 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

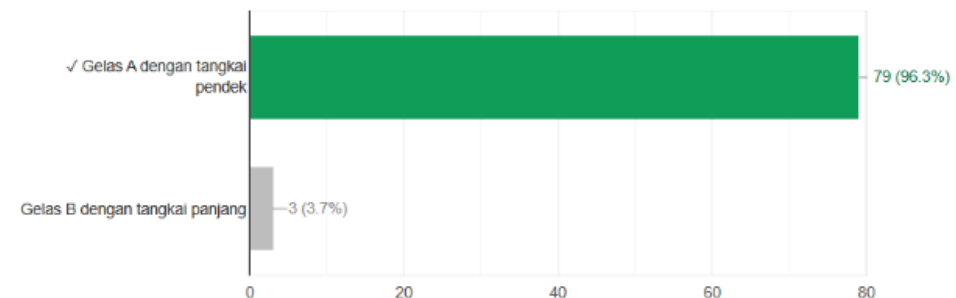
74 / 82 correct responses



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

[Copy chart](#)

79 / 82 correct responses

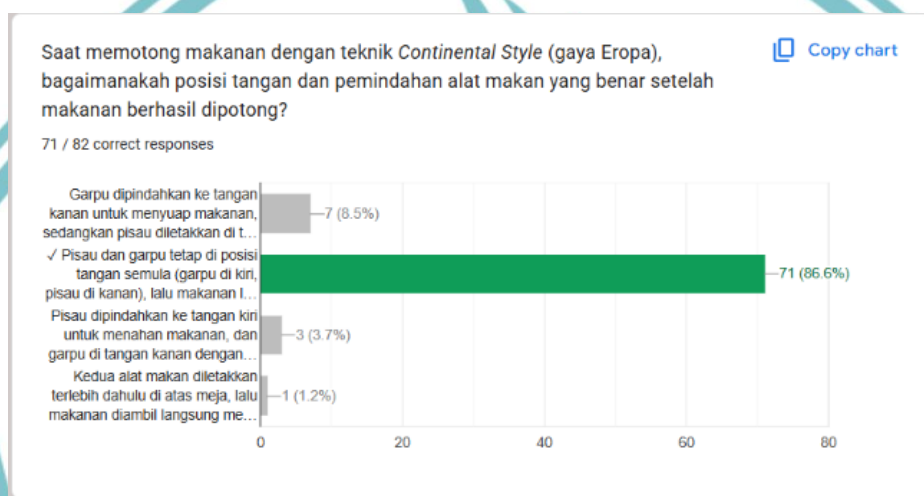
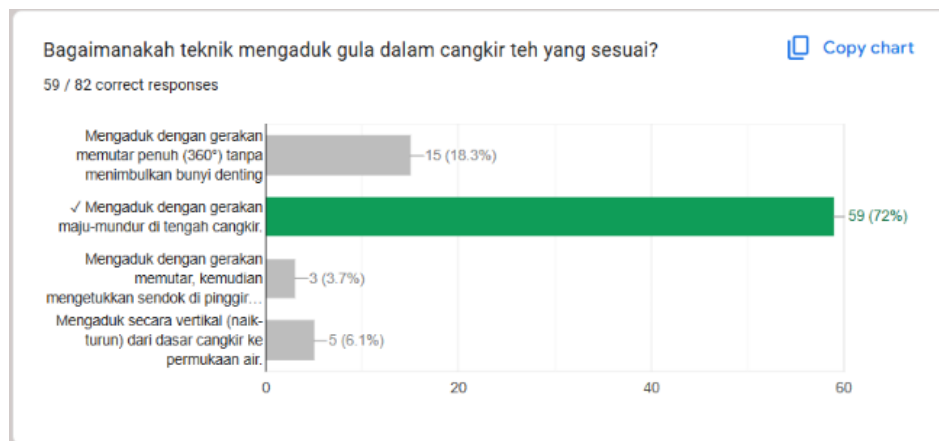




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



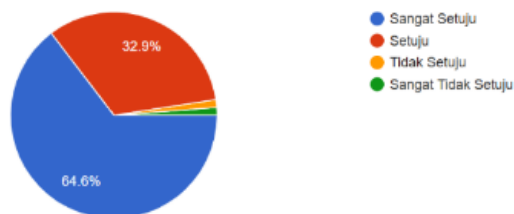
Hak Cipta :

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

Lampiran 12 Kuesioner *Beta Testing* Target Pengguna

Secara keseluruhan, visual dan animasi 3D dalam aplikasi ini efektif mendukung pembelajaran table manners.

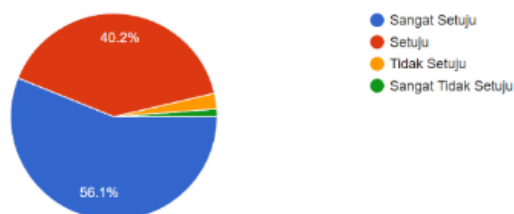
82 responses



[Copy chart](#)

Model 3D peralatan makan (tableware) memiliki bentuk yang akurat dan sesuai dengan standar peralatan makan yang digunakan dalam industri MICE.

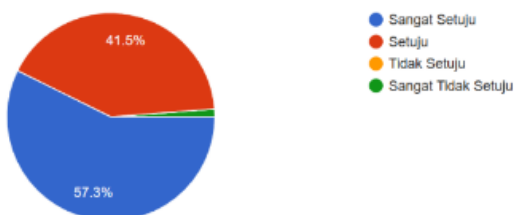
82 responses



[Copy chart](#)

Detail tekstur dan warna pada aset makanan serta peralatan makan terlihat jelas dan merepresentasikan objek aslinya dengan baik.

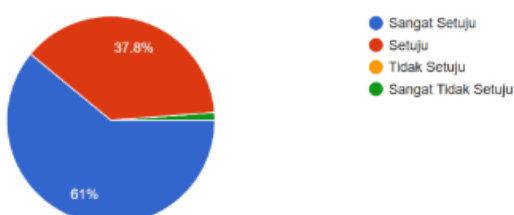
82 responses



[Copy chart](#)

Setiap aset 3D (seperti piring, gelas, dan jenis sendok/garpu yang berbeda) mudah dibedakan satu sama lain berdasarkan bentuk visualnya.

82 responses



[Copy chart](#)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

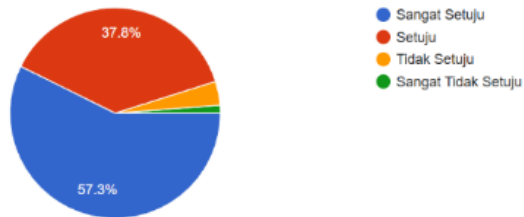
Hak Cipta :

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

Gerakan animasi pada aset 3D saat simulasi etika makan (seperti cara memegang alat makan) terlihat halus dan tidak kaku.

[Copy chart](#)

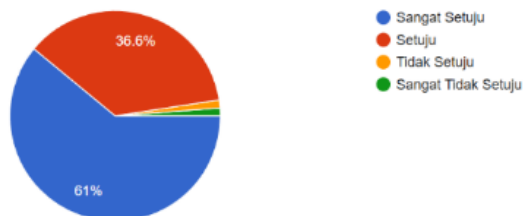
82 responses



Visualisasi aset 3D membantu pengguna dalam membedakan berbagai macam alat makan yang memiliki fungsi berbeda dalam *table manners*.

[Copy chart](#)

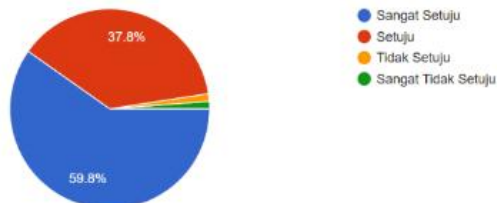
82 responses



Ukuran dan proporsi antara aset 3D yang satu dengan yang lainnya (misalnya ukuran sendok terhadap piring) terlihat seimbang dan realistis.

[Copy chart](#)

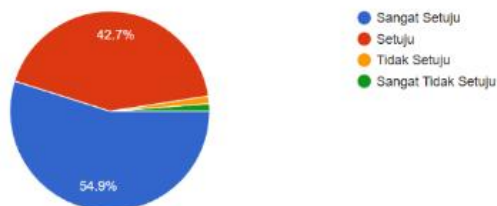
82 responses



Animasi gestur tangan pada simulasi etiket makan terlihat jelas dan mudah dipahami.

[Copy chart](#)

82 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

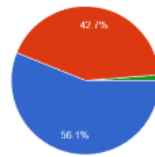
Hak Cipta :

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

Media visual dan aset 3D pada aplikasi ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi mahasiswa MICE.

82 responses

[Copy chart](#)



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

Bagian visual atau animasi 3D mana yang paling membantu Anda memahami materi? Mengapa?

65 responses

Semuanya
semuaaa membantu kaaa
3d model tableware
semuanya
bagian pada saat akan makan
Saat makan
yg table set up
alat peraga nya
table simulator, seru

Apakah detail pada aset 3D (seperti alat makan atau makanan) sudah memberikan gambaran yang jelas mengenai objek asli di industri MICE? Mohon berikan tanggapan Anda.

65 responses

Sudah jelas dan bagus
sudah jelas, no complain
table quiz
iya, sudah mirip dan visualisasinya jelas
BAGUSSS
sudah cukup membantu
Sudahh
swudahh
Ya, sy mudah paham

Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki dari sisi desain visual atau animasi 3D agar aplikasi menjadi lebih baik?

63 responses

tidak ada
Tidak ada
-
sudah cukup
tidak adaaa

Dokumentasi Bimbingan



© 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





© 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



NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Dokumentasi Pengumpulan Data Bersama Dosen MICE

Hak Cipta :

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

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





© 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

