



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



**PEMBUATAN ASET 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MARKETPLACE PAKAIAN BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

**CHRIS MULYAWARMAN CHANDRA
1907431025**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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

2023



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



**PEMBUATAN ASET 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MARKETPLACE PAKAIAN BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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

CHRIS MULYAWARMAN CHANDRA

1907431025

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2023



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chris Mulyawarman Chandra
 NIM : 1907431025
 Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Pembuatan Aset 3D Sebagai Media Promosi Marketplace Pakaian Berbasis Website.

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



Depok, Kamis 17 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan



(Chris Mulyawarman Chandra)
NIM 1907431025

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



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Chris Mulyawarman Chandra

NIM : 1907431025

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : Pembuatan Aset 3D Sebagai Media Promosi Marketplace Pakaian Berbasis *Website*.

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 1 Bulan Agustus, Tahun 2023, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

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

Penguji I : Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. 

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

Penguji III : Sinantya Peranti Winda, S.T., M.T. 

Mengeserai
 Jurusan Teknik Informatika dan Komunikasi
 Ketua

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

NIP. 1979080320031220



Hak Cipta :

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

Abstrak

Pada awalnya, sering kali terjadi ketidaksesuaian atau ketidakcocokan saat berbelanja atau membeli produk pakaian bagi para pengguna, sehingga berakibat merugikan pembeli dan penjual. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi berupa visualisasi atau gambaran yang dapat memberikan tampilan sebelum produk dibeli oleh pengguna. Pada penelitian ini dibuat aset 3D untuk sebuah *Marketplace* yang mengimplementasikan visualisasi 3D yang mampu menggambarkan ukuran tubuh yang beragam. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melihat berbagai jenis baju dan memvisualisasikan penampilan baju tersebut pada tubuh sesuai dengan preferensi mereka. Jenis penelitian yang dilakukan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif menggunakan tiga metode, yaitu studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini mengadopsi tahapan penelitian yang dikenal sebagai *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan enam tahapan yaitu: konsep (*Concept*), perancangan (*Desain*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*). Tujuan penelitian yaitu berupa aset 3D dengan tipe file .glb yang terdiri dari 18 jenis badan, 3 jenis baju dan, 3 ukuran baju yang akan digunakan dalam sebuah *website*. Hasil pengujian *alpha testing* dan *beta testing* oleh ahli 3D menunjukkan bahwa seluruh aset sudah sesuai dengan konsep yang dirancang.

Kata Kunci : Aset 3D, MDLC, Tubuh, Pakaian, permodelan 3D



Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi mengenai Pembuatan Aset 3D Sebagai Media Promosi *Marketplace* Pakaian Berbasis Website. Penulisan laporan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Diploma Empat di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- a. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material dan moral.
- b. Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Skripsi ini.
- c. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
- d. Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Multimedia dan Digital
- e. Rekan satu penelitian Ikhwan Syahputra dan Vaia Sanu Aulia atas kekuatan satu sama lain dan kerjasamanya dari sidang proposal sampai dengan penulisan skripsi ini selesai.
- f. Teman-teman dari TMD MSU 2019 selaku teman penulis selama di kampus yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- g. Aulia Wahyuni yang telah membantu penulis membagikan kuesioner, dan penyusunan laporan skripsi ini.
- h. Semua pihak yang turut membantu pembuatan laporan skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu

Akhir kata, penulis berharap Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas segala kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat kedepannya.

Depok, 20 Juli 2023

Chris Mulyawarman Chandra



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
Abstrak.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Body Mass Index</i>	5
2.2 Perangkat lunak Blender	5
2.3 Permodelan 3D.....	5
2.4 Fitur 3D pada <i>website</i>	6
2.5 <i>Texturing</i>	6



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

2.6 Rendering	6
2.7 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	7
2.8 Skala Likert	9
2.9 Penelitian Terdahulu	9
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Tahapan Penelitian	12
3.2 Objek Penelitian	13
3.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	13
3.4 Rancangan Penelitian	13
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	14
3.4.2 Analisis data.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Analisa Kebutuhan	15
4.2 Perancangan Multimedia.....	15
4.2.1 <i>Design Aset</i>	15
4.2.2 <i>Material Collecting</i>	21
4.3 Implementasi Multimedia	23
4.3.1 Pembuatan Aset 3D Tubuh	23
4.3.2 Pembuatan Aset 3D Pakaian	31
4.4 Pengujian.....	35
4.4.1 Deskripsi Pengujian	35
4.4.2 Prosedur Pengujian	36
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	38
4.5 Analisa Hasil Pengujian	56
4.5.1 Analisa Hasil <i>Alpha Testing</i>	56



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.5.2Analisa Hasil <i>Beta Testing</i> oleh ahli	57
4.6 <i>Distribution</i>	57
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	61
LAMPIRAN	





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Multimedia <i>Life Cycle</i>	7
Gambar 4. 2 Penggunaan <i>tools mesh</i>	24
Gambar 4. 3 Penggunaan <i>Loop Cut</i>	24
Gambar 4. 4 Penggunaan <i>extrude</i>	25
Gambar 4. 5 Penghapusan setengah objek	25
Gambar 4. 6 Mirroring Objek	26
Gambar 4. 7 Hasil penambahan detail	26
Gambar 4. 8 Tampilan samping	27
Gambar 4. 9 Pembuatan Tangan	27
Gambar 4. 10 Hasil Akhir tubuh	28
Gambar 4. 11 Hasil <i>X-ray</i> pembentukan baju	31
Gambar 4. 12 Hasil <i>Select</i> pembentukan baju	32
Gambar 4. 13 Proses pembentukan baju	32
Gambar 4. 14 <i>Tools Material texture</i> pakaian	33
Gambar 4. 15 Hasil <i>Material Texture</i>	33
Gambar 4. 16 Hasil Akhir <i>Texture</i>	34

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Referensi Aset Tubuh.....	16
Tabel 4. 2 Referensi data ukuran tubuh dari Kuisisioner	19
Tabel 4. 3 Referensi Aset Pakaian	21
Tabel 4. 4 Tekstur Untuk Tubuh.....	22
Tabel 4. 5 <i>Material</i> Tekstur Untuk Pakaian.....	22
Tabel 4. 6 Hasil Permodelan Tubuh.....	28
Tabel 4. 7 Hasil aset pakaian	34
Tabel 4. 8 Pernyataan untuk Ahli 3D Model.....	37
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian <i>Alpha Testing</i>	38
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian <i>Beta Testing</i> oleh Ahli.....	49





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	61
Lampiran 2 Manuskrip Wawancara Narasumber Ahli Gizi	62
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Narasumber Ahli Gizi	65
Lampiran 4 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli	66
Lampiran 5 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli (Lanjutan).....	67
Lampiran 6 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli (Lanjutan).....	68
Lampiran 7 Resume Ahli	70
Lampiran 8 Dokumentasi Beta Testing oleh Ahli.....	71
Lampiran 9 Responden penelitian umum	72





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era ini perkembangan sistem digital melahirkan banyak peluang terkhususnya pada bidang bisnis, salah satunya adalah dengan semakin berkembangnya adopsi *E-commerce* di masyarakat. Definisi terhadap *E-commerce* sebagai jenis dari mekanisme bisnis yang memfokuskan pada transaksi bisnis dengan dasar berbisnis melalui elektronik dengan menggunakan internet sebagai medium menjual pakaian.

Kegiatan jual beli secara *online* terus meningkat seiring pertumbuhan industri *e-commerce*. Hal tersebut membuat jumlah pembeli dan arus transaksi semakin meningkat. Pertumbuhan pembeli secara online atau online di Indonesia terjadi dalam tiga tahun terakhir. Pada tahun 2016, jumlah pembeli *online* mencapai 9,6 persen dari jumlah populasi dan meningkat menjadi 10,7 persen pada tahun 2017, kemudian meningkat lagi hingga 11,9 persen pada tahun 2018 (Putera 2018).

Dalam penjualan barang melalui *E-commerce*, tidak jarang terjadi kesalahan yang dialami oleh pembeli. Di sisi lain, barang yang dibeli secara *online* mengalami pengembalian barang (*refund*) dalam jumlah yang tidak sedikit terutama pada produk pakaian. Seperti dilansir dari laman SaleCycle.com, produk pakaian/sepatu menjadi produk yang paling banyak di-*refund* yaitu sebanyak 56% dari total penjualan. Diikuti oleh produk elektronik sebanyak 42% dan kemudian aksesoris/perhiasan sebanyak 30% (Charlton 2020). Contoh kasus yang sering terjadi yaitu pembelian barang tidak sesuai dengan fisik ataupun deskripsi yang dicantumkan pada *e-commerce*. Kelemahan *e-commerce* ini tidak bisa melihat fisik barang secara langsung, sehingga kemungkinan besar terjadi ketidaksesuaian barang yang ditampilkan seperti ukuran yang terlalu besar/kecil, warna tidak sesuai dengan barang aslinya. Konsumen hanya dapat melihat melalui video dan gambar barang saja. Dalam hal ini dapat membuat penjual/*seller* yang melakukan kegiatan



e-commerce mengalami penurunan pendapatan dikarenakan kurangnya kepercayaan oleh konsumen/pembeli.

Berawal dari hal tersebut, timbul pemikiran pemikiran baru, yaitu dengan cara Visualisasi yang dibutuhkan dan digunakan untuk mendapatkan gambaran yang mencakup 360° *Viewing*, yang berguna dan efisien untuk menambahkan beberapa gambaran secara reduktif mencentang kotak tranformasi digital. Oleh karena itu, pembuatan 360° *Viewing* 3D *Model* pembuatan produk digital yang memungkinkan konsumen untuk melihat versi 3D sebelum pembeli melakukan transaksi produk, memberikan gambaran yang lebih besar, fitur yang dimanfaatkan untuk membeli pakaian dengan 360° *Viewing* 3D *Model* oleh pengguna dapat menentukan gambaran ukuran (Hackl, 2022). Maka dibutuhkan untuk membuat aset 3D yang terbentuk sebuah ide untuk membuat 3D wearit sebagai keputusan untuk berbelanja menjadi acuan utama dan terhindar dari gambaran yang tidak sesuai produk. Dengan demikian, 360° *Viewing* 3D *Model* menjadi solusi utama untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap *E-commerce*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana pembuatan aset 3D sebagai media promosi *marketplace* pakaian berbasis *website*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dari judul dan tujuan adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan 3D *Model* sebagai pemahaman tentang potensi penggunaan 3D model.
- b. Berdasarkan hasil kuesioner seperti beberapa data ukuran tubuh yang meliputi jenis kelamin, tinggi badan (cm), berat badan (kg), lingkar pinggang (cm), lingkar perut (cm), lebar bahu (cm)

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

- c. Total aset yang digunakan 18 jenis badan 3 jenis pakaian dan 3 ukuran pakaian, untuk itu digunakan gambaran tubuh/badan sebagai acuan pembuatan.
- d. Software yang digunakan dalam pembuatan ASET 3D *Model* adalah Blender 3.6.1.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah menghasilkan ASET 3D *Model* yang digunakan dalam website Wearit dalam bentuk karakter dengan 3 jenis pakaian dan 3 jenis ukuran.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :

- a. Meningkatkan kepercayaan terhadap pembeli.
- b. Memberikan gambaran 3D secara detail agar terlihat jelas pada bagian tekstur baju dan ukuran baju.
- c. Menentukan ukuran seperti tinggi badan dan berat badan sebelum membeli dan memperlihatkan kedalam website.
- d. Membuat media 3D model dan pakaian untuk meningkatkan minat pembeli pada *E-commerce*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah kerangka dalam penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab I Berisikan penjelasan mengenai latar belakang pembuatan *E-commerce 360° Viewing 3D Model* sebagai media visualisasi, batasan masalah yang menjelaskan hal apa saja yang akan diteliti pada proses pembuatan ASET 3D *Model*, tujuan dan manfaat dibuatnya 3D *Model*, dan sistematika laporan penulisan laporan penelitian.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisikan penjelasan mengenai landasan teori atau kajian ilmu yang berhubungan dengan berbagai pokok pikiran dan topic penyusunan skripsi ini yang relevan dari sumber yang valid.

c. BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN

Bab III berisikan penjelasan mengenai rancangan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pembuatan aset 3D *Model* pada *E-commerce*, tahapan penelitian, model yang digunakan dalam pembuatan aset 3D, teknik pengumpulan serta analisis data, jadwal pelaksanaan, dan dincian biaya.

d. BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV berisikan pembahasan mengenai pengujian yang telah dirancang, deskripsi pengujian website, prosedur pengujian, dan evaluasi hasil data penelitian.

e. BAB V PENUTUP

Bab V berisikan penjelasan mengenai hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan dan saran untuk penelitian berikutnya.

Hak Cipta :

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “ Pembuatan aset 3D Sebagai Media Promosi *Marketplace* Pakaian Berbasis *Website*“ diperoleh kesimpulan bahwa:

- a. Penelitian ini menghasilkan 18 jenis tubuh dan 3 jenis baju dan 3 ukuran dengan format akhir .glb seluruh aset yang telah jadi digabungkan ke dalam *website* untuk dikembangkan lebih lanjut terhadap *website* Wearit. Kurangnya ketelitian pada saat export ke .glb sehingga badan menjadi banyak yang seharusnya 1 file .glb 1 badan 1 baju dan juga 1 ukuran saja.
- b. Berdasarkan hasil *alpha testing*, dapat disimpulkan bahwa seluruh aset sudah sesuai dengan konsep yang dirancang dan dapat digunakan dalam *website*.
- c. Berdasarkan hasil beta testing yang dilakukan ahli dapat disimpulkan bahwa keseluruhan aset 3D pakaian dapat digunakan, akan tetapi masih perlu perbaikan untuk kualitas dan fungsionalitas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “ Pembuatan aset 3D Sebagai Media Promosi *Marketplace* Pakaian Berbasis *Website*“, berikut saran untuk pengembangan selanjutnya :

- a. Pada proses pembuatan aset 3D sebaiknya digunakan tubuh dari gambar di internet agar aset 3D yang dihasilkan menjadi lebih baik dan lebih jelas pada bagian badan.
- b. Gunakan tekstur baju yang beresolusi tinggi agar baju terlihat bagus dan jelas dan mendapatkan detail yang maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Hackl, C. (2022, November 9). Fashion In 3D: An Opportunity For Greater Innovation. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2021/10/17/fashion-in-3d-an-opportunity-for-greater-innovation/?sh=3c81df237a5a>
- Badan Pusat Statistik. (2022). Bps.go.id.
<https://www.bps.go.id/publication/2022/12/19/d215899e13b89e516caa7a44/statistik-e-commerce-2022.html>
- Educa Studio. (2020). *Mengenal 3D Model | Berita | Gamelab Indonesia*. Gamelab.ID. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>
- MDLC (Multimedia Development Life Cycle): Metode Pemilihan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi - Cerita Hosting. (2021, August 9). Cerita Hosting. <https://ceritahosting.com/2021/08/09/mdlcmultimedia-development-life-cyclemetode-pemilihan-pembuatan-aplikasi-sistem-informasi/>
- Azis, A. (2020). *LKP : Penerapan Texturing 3D dengan UV Mapping pada Project Animasi Berjudul Isyarat*.
- G, L. O., Diansyah, T., & Purna, A. K. (2022). *Implementasi ASET 3d Dan 2D Animasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Kain Batik Berbasis Android Pada Museum Ndalem Gondosuli Laweyan*.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & Sivi, N. A. (2021). Penerapan Media Promosi Produk E- Marketplace Menggunakan Pendekatan Model dan 3D Objek. *Universitas Nahdlatul Ulama*, 6(1).
- Cahyo, M. N. (2022). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN 3D LIDAH DAN KELENJAR HIPOFISIS PADA TUBUH MANUSIA BERBASIS WEBSITE*. *Mdlc*.
- Fitra Arismawati, D., & Aprilia Wardani, R. (2023). Transfer IPTEK Pada Remaja Putri Terkait Body Mass Index (BMI) Sebagai Faktor Risiko Terjadinya Dismenorea. *JURNAL MASYARAKAT MANDIRI DAN BERDAYA*, 2, 1–9. <https://e->



Hak Cipta :

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

journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/mbm%0ATRANSFER

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

Nusa Bhakti, B., Nurfaizal, Y., & Anwar, T. (2022). Analisis Komparasi Teknik Rendering Blender Render Dan Cycles Render Pada Video Animasi 3d Tentang Alat Pencernaan Manusia. *Technomedia Journal*, 6(2), 188–196. <https://doi.org/10.33050/tmj.v6i2.1723>

Social, We Are. 2018. "Produk Fesyen Dan Kecantikan Paling Diminati Di Belanja Online." <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02>

Cahyo, M. N. (2022). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN 3D LIDAH DAN KELENJAR HIPOFISIS PADA TUBUH MANUSIA BERBASIS WEBSITE*. Mdlc.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Chris Mulyawarman Chandra

Lahir di Jakarta, 5 Desember 2000. Penulis lulus sekolah dasar di SD Negeri Pondok Bahar 2 pada tahun 2013, sekolah menengah pertama di SMP N 10 Tangerang pada tahun 2016, dan sekolah menengah kejuruan di SMK Budi Luhur jurusan Multimedia pada tahun 2019. Saat ini penulis menjadi mahasiswa di Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D4 Teknik Multimedia Digital.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**Hak Cipta :**

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

Lampiran 2 Manuskrip Wawancara Narasumber Ahli Gizi

Narasumber	dr. Almira Talitha
	Dokter Ahli Gizi
Tanggal	6 Mei 2023
Latar Wawancara	Melalui pertemuan daring menggunakan Google Meet.
<p>1. Apakah ukuran badan terpengaruhi oleh BMI? BMI adalah singkatan dari body mass index, ditemukan oleh ahli matematika dari belgia Bernama Lambert Adolphe Jacques Quetelet. Awalnya dia membuat BMI untuk memperkirakan dan mengukur secara cepat derajat overweight dan obesitas untuk membantu pemerintah memutuskan kemana dana untuk kesehatan. Jadi bukan untuk individual, tapi sebagai gambaran bagaimana populasi pada umumnya.</p> <p>Perhitungan indeks massa tubuh dapat dilakukan dengan membagi berat badan dalam satuan kilogram dan tinggi badan dalam satuan meter kuadrat. Berikut ini adalah rumusnya:</p> <p>Indeks massa tubuh (IMT) = berat badan (kg) : tinggi badan (m)²</p> <p>2. Apakah BMI selalu akurat untuk semua jenis tubuh, seperti atlet yang memiliki persentase lemak tubuh yang rendah? Nilai indeks massa tubuh tidak selalu akurat. Misalnya pada lansia, anak-anak, ibu hamil, atlet binaraga. Pengukuran dengan BMI tidak bisa membedakan lemak dan otot.</p> <p>BMI dipengaruhi age, sex, race, genetics, fat mass, muscle mass, and bone density.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massa oto: Semakin besar massa otot, semakin tinggi angka BMI • Frame Size: A person with a big frame (tulang memang besar) will have a higher BMI. • Gender: Pada angka BMI yang sama, lemak di tubuh perempuan lebih banyak dari laki-laki • Age: Pada angka BMI yang sama, orang yang lebih tua mempunyai lemak lebih banyak dibandingkan dewasa muda 	



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

- Atlet: Pada angka BMI yang sama, atlet memiliki lemak tubuh yang lebih sedikit dibandingkan yang bukan atlet.

Seiring bertambahnya usia, massa lemak tubuh secara natural meningkat dan massa otot secara natural semakin berkurang.

Pada ibu hamil dan atlet, bisa jadi hasil BMI nya obesitas karena ibu hamil membawa massa di kandungan, berat bayi, air ketuban, dll.

Misalnya pada atlet, massa otot pada atlet lebih besar. 1 kg otot tidak sama dengan 1 kg lemak. 1 kg otot lebih padat dibanding lemak. Jadi, meski nilai BMI mereka di atas normal, bukan berarti mereka memiliki lemak berlebih, karena otot lebih berat.

3. Apakah orang dengan jenis tubuh *underweight* / normal ada kemungkinan buncit?

Ya. Ada. Buncit dalam istilah medis adalah obesitas sentral, dan hal ini bisa terjadi di individu yang tidak obese

4. Bagaimana seseorang bisa dikatakan buncit?

Menurut WHO, seseorang mengalami obesitas sentral jika memenuhi kriteria berikut:

Waist circumference ≥ 94 cm untuk Laki-laki dan ≥ 80 cm untuk Wanita

Waist-to-hip ratio (WHR) ≥ 0.90 pada laki-laki dan ≥ 0.85 pada perempuan

Waist-to-height ratio (WHTR) ≥ 0.50

5. Apakah seseorang dapat dikatakan buncit jika terdapat perbedaan antar lingkaran pinggang/perut dengan lingkaran dada yang cukup signifikan?

Kita tidak dapat mengatakan seseorang buncit (obesitas sentral) dengan perbandingan dengan lingkaran dada. Tapi bentuk badan juga dapat menentukan seseorang terkena risiko penyakit lebih tinggi. How your body fat is distributed is also important for predicting your risk of heart disease, obesity-related illnesses, and death.



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 kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti menganalisa beberapa pengukuran untuk menentukan obesitas sentral antara lain dengan: waist, hip, and thigh circumference; waist-to-hip ratio; waist-to-height ratio; waist-to-thigh ratio; body adiposity index (which incorporates hip circumference and height); and a body shape index (calculated from waist circumference, BMI, and height).

Mereka menemukan bahwa hip and thigh circumference yang lebih besar (pear shape) berhubungan dengan risiko kematian lebih rendah. Sementara itu, individu yang terkena obesitas sentral (apple shape) mempunyai risiko tertinggi kematian.

Lemak yang terletak di sekitar perut, khususnya lemak visceral yang beraada di sekeliling hati dan organ dalam lainnya, mempunyai efek inflamatorik yang sangat tinggi dan mengganggu metabolic. Lemak visceral mengeluarkan molekul yang memicu inflamasi yang dapat mengakibatkan resistensi insulin, diabetes tipe 2, dan penyakit kardiovaskular.

Sebaiknya lemak yang terdapat pinggul (hip) dan paha mempunyai efek proteksi yang berhubungan dengan total kolesterol, LDL (kolesterol buruk), trigliserida, kalsifikasi arteri lebih rendah, blood pressure, blood glucose, insulin levels lebih baik, dan sensitivitas terhadap insulin lebih tinggi.

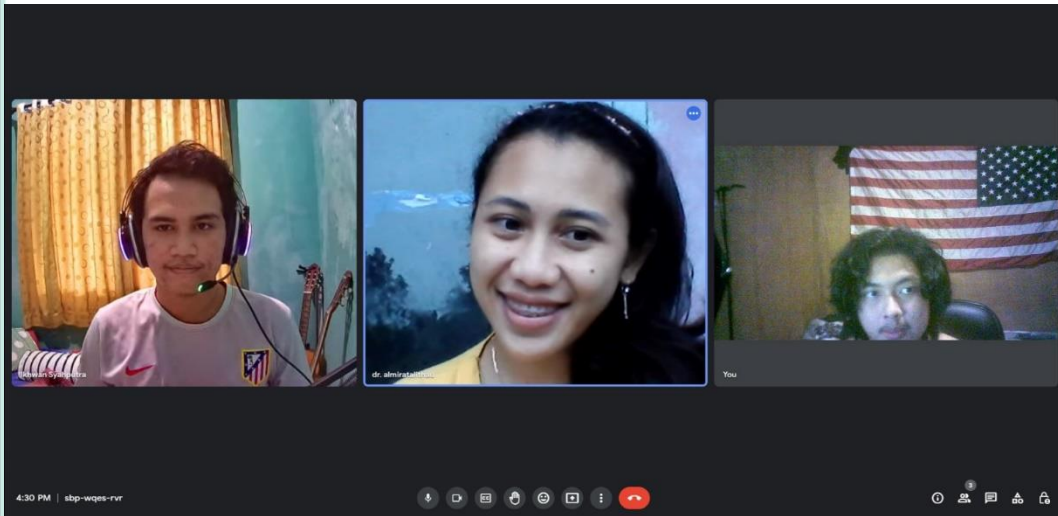
6. Jika iya, berapakah minimal perbedaan antar lingkaran pinggang/perut dengan lingkaran dada untuk kategori buncit/sangat buncit pada kategori underweight?

Tidak bisa dibandingkan lingkaran pinggang/perut dengan lingkaran dada untuk kategori buncit/sangat buncit

7. Apakah perbedaan tersebut dapat digunakan pada semua kategori BMI?

Tidak. Kriteria buncit (obesitas sentral) tetap merujuk pada waist circumference, Waist-to-hip ratio (WHR), Waist-to-height ratio (WHTR).

Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Narasumber Ahli Gizi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

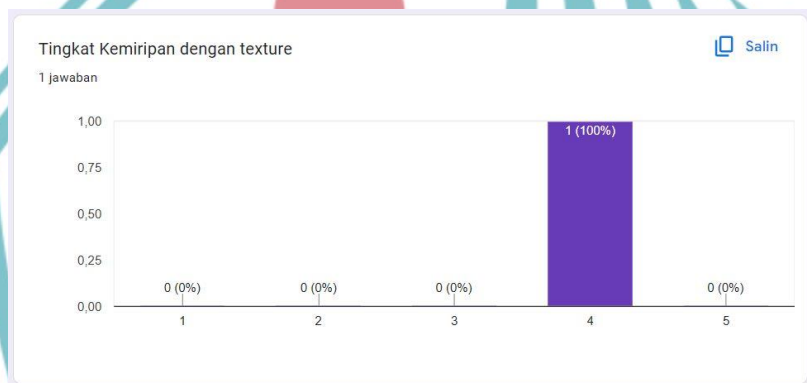
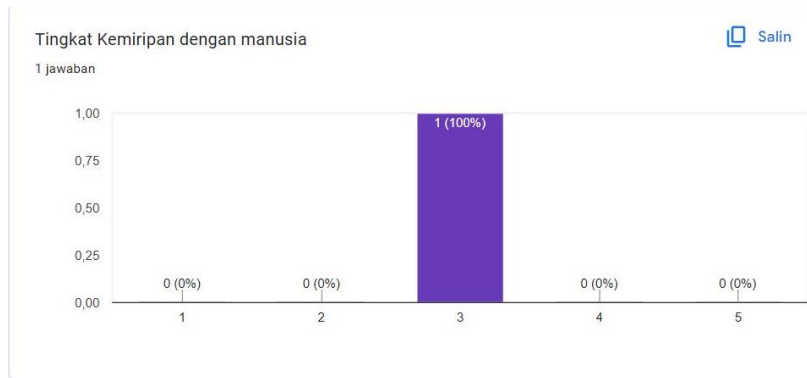
Hak Cipta :

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

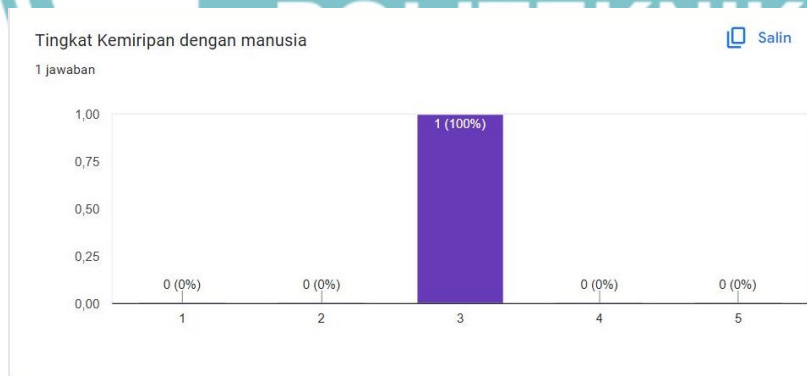


Lampiran 4 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli

1. Tubuh dari depan



2. Tubuh dari samping



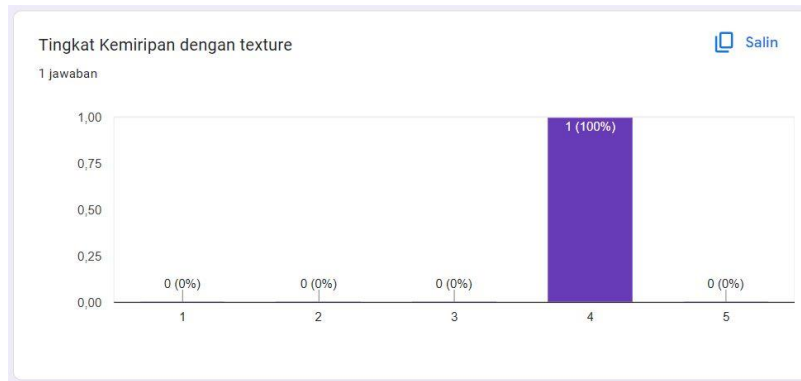
Hak Cipta :

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



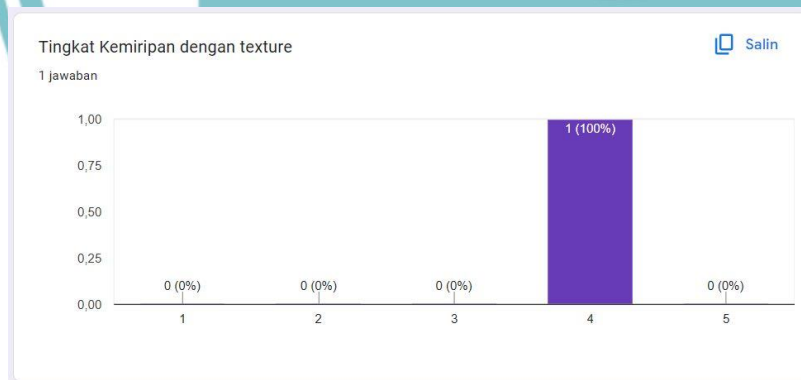
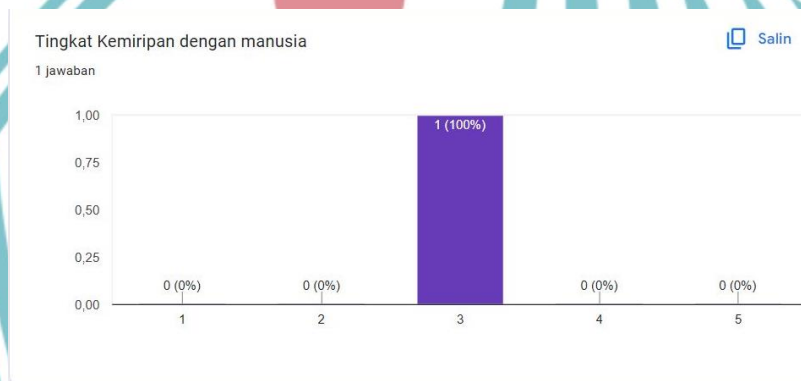
Hak Cipta :

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



Lampiran 5 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli (Lanjutan)

3. Kepala dari depan

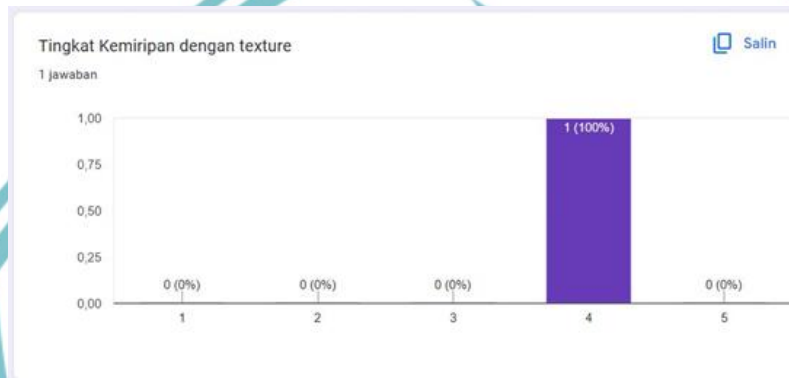
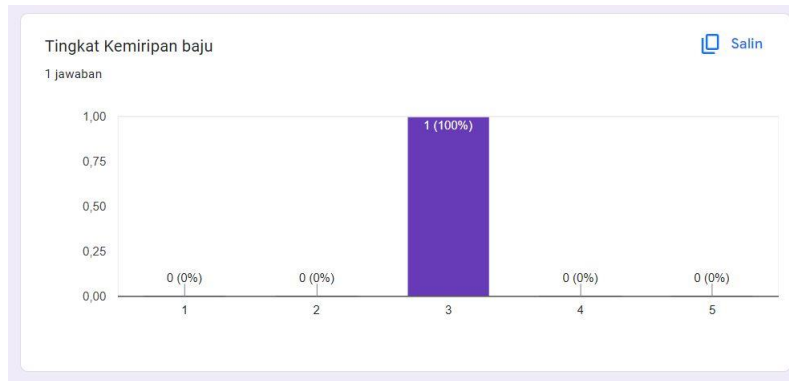


4. Kaos Putih Polos



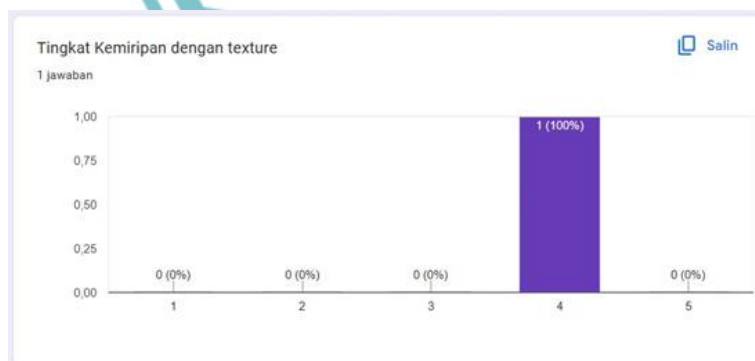
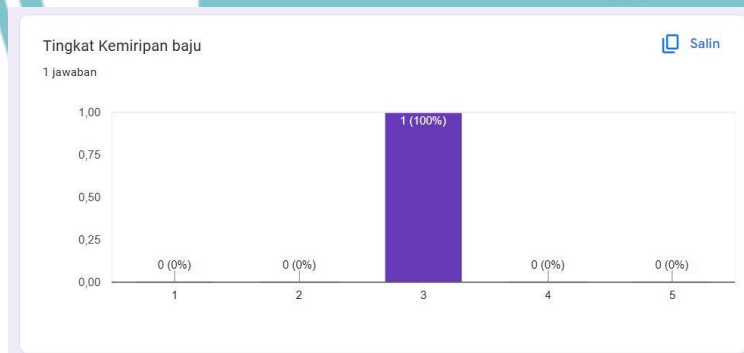
Hak Cipta :

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



Lampiran 6 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli (Lanjutan)

5. Kemeja Merah dan Hitam bergaris



6. Sweater Katun Merah

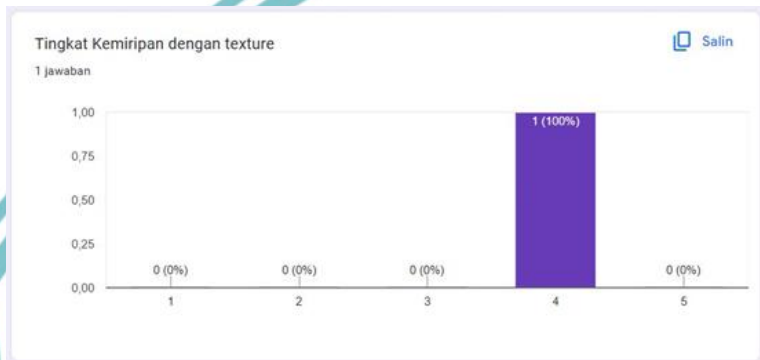
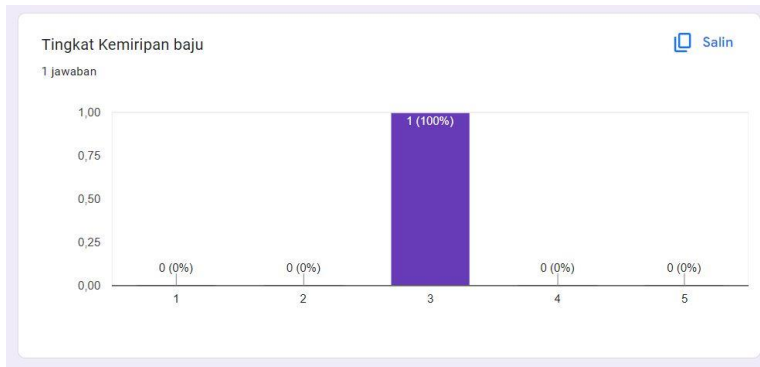
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 7 Resume Ahli



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Hubungi

www.linkedin.com/in/faber-florian-0717801a5 (LinkedIn)

Faber Florian

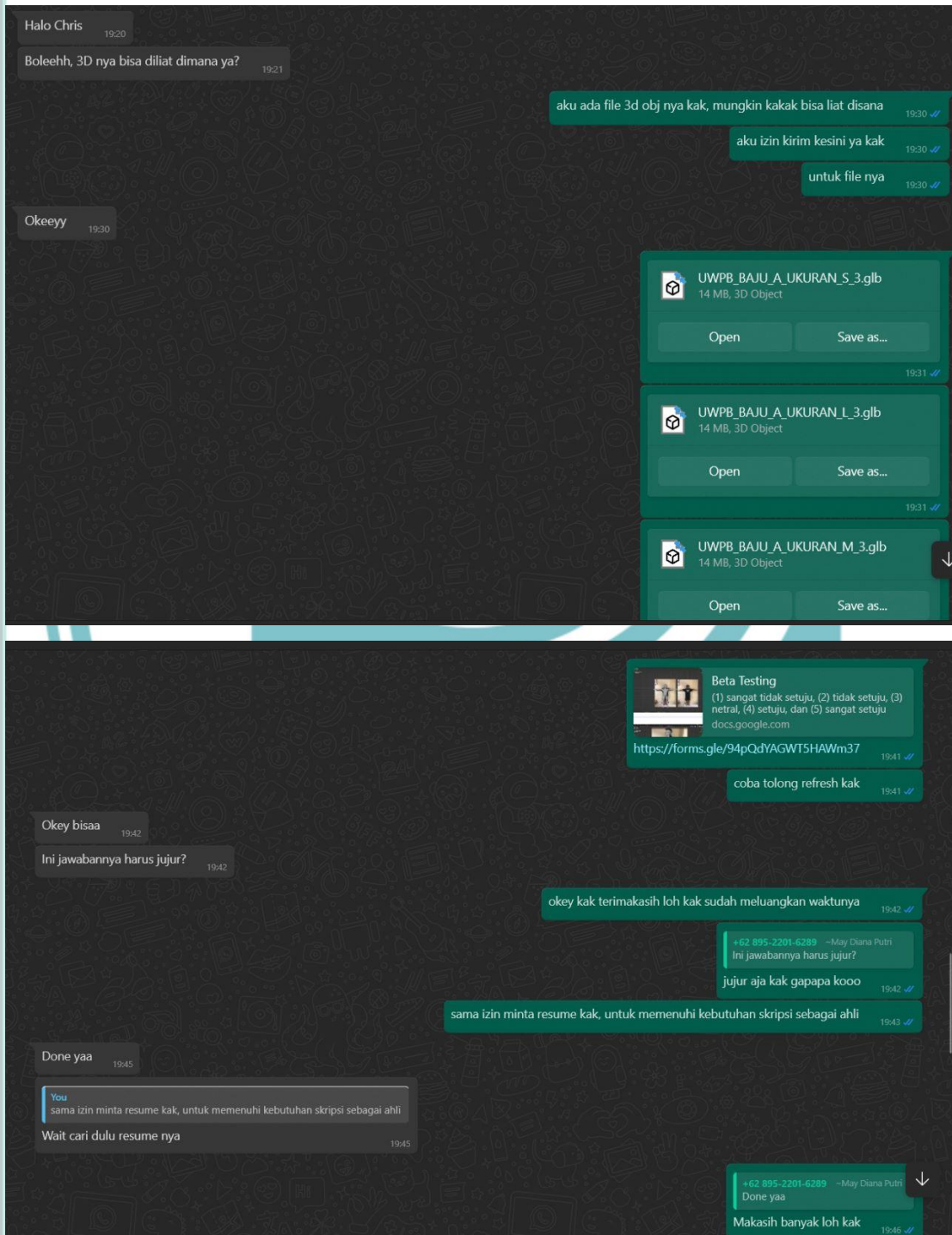
3D Game Animator Anantarupa Studio
Jakarta, Jakarta Raya, Indonesia

Pengalaman

Anantarupa Studios
3D Animator
April 2021 - Present (2 tahun 4 bulan)
Indonesia

PT Kemenangan Indah Makmur (KIM Communication)
Graphic Designer
- September 2021

Lampiran 8 Dokumentasi Beta Testing oleh Ahli



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

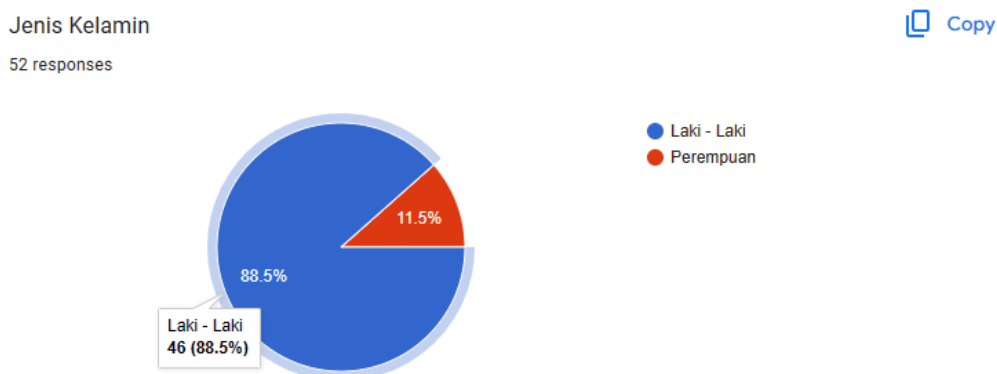
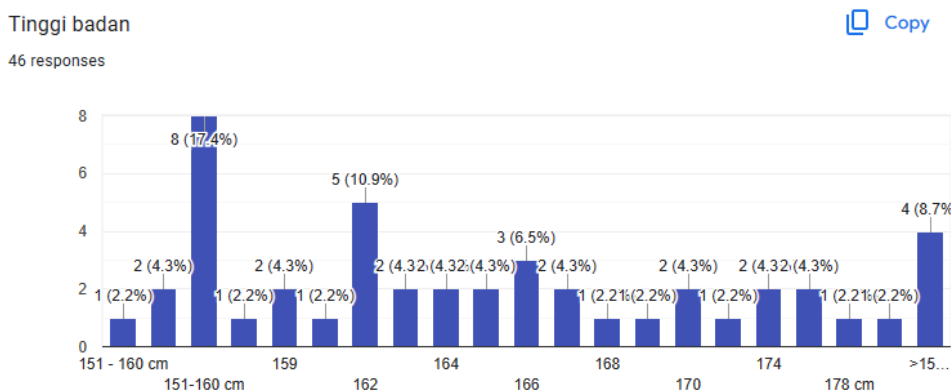
Lampiran 9 Responden penelitian umum

1. Nama Responden

Nama
52 responses

Agung
Jamal
Siti
Kavin
Dilan
Raden
Zohri
Tobby
Edwin

2. Jenis kelamin responden

3. Tinggi badan dalam satuan *Centimeter* (CM)

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

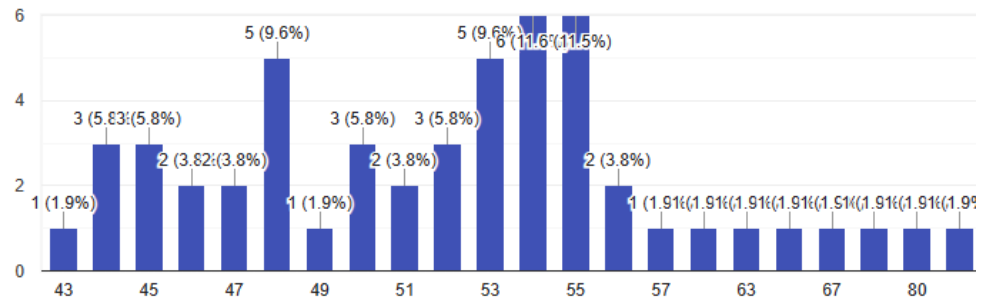
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

4. Berat badan dalam satuan *Kilogram* (KG)

Berat badan dengan satuan Kilogram

[Copy](#)

52 responses

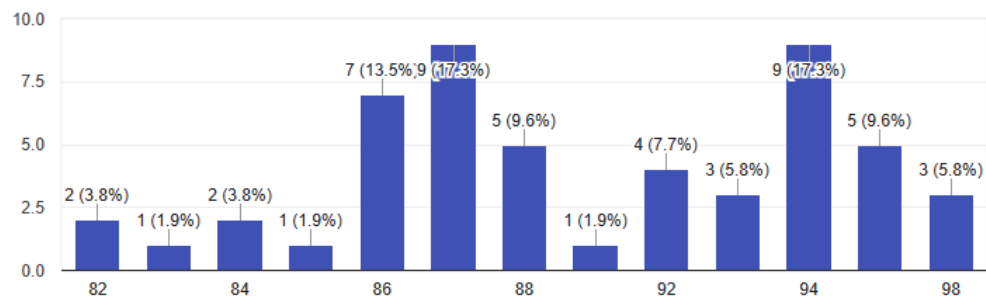


5. Lingkar pinggang dalam satuan *Centimeter* (CM)

Lingkar perut dalam satuan centimeter

[Copy](#)

52 responses



6. Lebar Bahu dalam satuan *Centimeter* (CM)

Lebar bahu dalam satuan centimeter

[Copy](#)

52 responses

