



© 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



**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO
PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS
UNTUK MAHASISWA PRODI D-3 MP-WNBK PNJ**

SKRIPSI

**TIARA HANA PRATIWI
1807431023**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2022**



© 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



**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO
PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS
UNTUK MAHASISWA PRODI D-3 MP-WNBK PNJ**

SKRIPSI

**Dibuat Untuk Melengkapi Syarat-Syarat Yang Diperlukan Untuk Memperoleh
Diploma Empat Politeknik**

**POLITEKNIK
TIARA HANA PRATIWI
1807431023
NEGERI
JAKARTA**

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

2022



Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Hana Pratiwi
NIM : 1807431023
Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul skripsi : Implementasi *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Untuk Mahasiswa Prodi D-3 MP-WNBK 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 cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 30 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Tiara Hana Pratiwi)
NIM.1807431023



© 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

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


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Tiara Hana Pratiwi
NIM : 1807431023
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi *Motion Graphic* Pada Video Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Untuk Mahasiswa Prodi D-3 MP-WNBK PNJ

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa Tanggal 16....., Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

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

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

Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. 

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

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197802112009121003



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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Nama : Tiara Hana Pratiwi
NIM : 1807431023
Jurusan/ProgramStudi : 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 :

“IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS UNTUK MAHASISWA PRODI D-3 MP-WNBK 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, 30 Agustus 2022
Yang Menyatakan



(Tiara Hana Pratiwi)
NIM.1807431023



IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS UNTUK MAHASISWA PRODI D-3 MP- WNBK PNJ

ABSTRAK

Penggunaan Bahasa Inggris di zaman digital sekarang, sangat berpengaruh di berbagai sektor, terutama di sektor bisnis dan juga pemasaran. Berdasarkan data alumni Program Studi D-3 Manajemen Pemasaran (MP) tahun 2016 hingga 2018, 67% dari 100% alumni MP bekerja sebagai wirausaha. Dari data tersebut, 83% diantaranya bekerja sebagai wirausaha online seperti menjual gadget, desain sablon, produk kecantikan, dan lain sebagainya. Saat dilakukan wawancara terhadap alumni MP, Bahasa Inggris merupakan mata kuliah yang sulit dimengerti. Motion Graphic dapat menjadi media alternatif untuk anak tuna grahita, dibuat dengan penyampaian yang sederhana untuk kebutuhan belajar mengajar anak tuna grahita. Oleh karena itu, kami membuat media audio visual yaitu Motion Graphic Kosakata Bahasa Inggris dengan harapan dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi kosakata pada e-commerce sebelum terjun ke dunia pekerjaan. Penelitian ini menggunakan metode MDLC. Metode MDLC memiliki enam tahapan yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distributnion. Berdasarkan hasil pengujian terhadap mahasiswa Prodi D-3 MP-PNJ, presentase nilai pretest ke posttest mahasiswa tuna grahit ringan meningkat 73,20%. Hal tersebut juga didukung dengan hasil pengujian dengan dua pengajar bahasa inggris Manajemen Pemasaran, dengan presentase penilaian produk 82,5% dan 92,5%. Berdasarkan pengujian terhadap mahasiswa Manajemen Pemasaran PNJ dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran motion graphic kosakata Bahasa Inggris telah memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pembantu bagi mahasiswa WNBK khususnya mahasiswa dengan tuna grahita ringan.

Kata Kunci: Motion Graphic, Bahasa Inggris, Tuna Grahita

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat yang diberikan-Nya memberikan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi dapat diselesaikan karena adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- a. Bapak Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital dan juga dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran dan tenaga serta memberikan masukan dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi;
- c. Pihak Program Studi D-3 Manajemen Pemasaran PNJ, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk penelitian ini
- d. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan material dan moral.
- e. Sahabat dan teman yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT membalas kebaikan segala pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan para pembaca

Depok, 15 Agustus 2022

Tiara Hana Pratiwi



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

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Multimedia Pembelajaran.....	5
2.2 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	5
2.3 Bahasa Inggris	6
2.4 Tuna Grahita.....	6
2.5 <i>Motion Graphic</i>	7
2.6 Adobe After Effects.....	7
2.7 Penelitian Sejenis.....	8
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Rancangan Penelitian	12
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	12
3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	12
3.2 Tahapan Penelitian	13
3.3 Objek Penelitian	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
4.1 Analisis Kebutuhan	15
4.1.1 Materi Video Pembelajaran.....	16
4.1.2 Kebutuhan Audiens	17



© 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

4.1.3 Alur Motion Graphic	22
4.2 Perancangan <i>Motion Graphic</i>	24
4.2.1 Storyboard	24
4.2.2 <i>Material Collecting</i>	26
4.3 Implementasi <i>Motion Graphic</i>	27
4.3.1 Proses Pembuatan	28
4.3.2 Hasil <i>Motion Graphic</i>	31
4.4 Pengujian	35
4.4.1 Deskripsi Pengujian	35
4.4.2 Prosedur Pengujian	36
4.4.3 Data Hasil Pengujian	38
4.4.4 Analisis Data.....	46
4.5 Distribusi	47
BAB V PENUTUP	48
5.1 Simpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 4.1 <i>User Requirement Motion Graphic</i>	15
Tabel 4.2 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	24
Tabel 4.3 Aset <i>Motion Graphic</i>	26
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Alpha	38
Tabel 4.5 Hasil Pengujian dengan Kuesioner oleh Dosen Ibu Tika	40
Tabel 4.6 Hasil Pengujian dengan Kuesioner oleh Dosen Ibu Iftia	41
Tabel 4.7 Interval Penilaian	43
Tabel 4.8 Skor Pada Skala Likert.....	43
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Beta oleh Mahasiswa.....	44



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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 4.1 Alur <i>Motion Graphic</i>	23
Gambar 4.2 <i>Composition Setting</i>	28
Gambar 4.3 Aset di <i>Layer</i>	29
Gambar 4.4 Aset di <i>Timeline</i>	29
Gambar 4.5 Gerakan Mulut Pada Karakter.....	30
Gambar 4.6 <i>Keyframe</i> dalam <i>Timeline</i>	30
Gambar 4.7 <i>Motion Plugin</i> dari <i>Animation Composer 3</i>	31
Gambar 4.8 Gabungan Keenam <i>Composition</i> Menjadi Satu	31
Gambar 4.9 <i>Introduction</i>	32
Gambar 4.10 <i>Opening</i>	32
Gambar 4.11 <i>Segmen 1</i>	33
Gambar 4.12 <i>Filler</i>	33
Gambar 4.13 <i>Segmen 2</i>	34
Gambar 4.14 <i>Closing</i>	34
Gambar 4.15 <i>Credit</i>	35
Gambar 4.16 Grafik rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>post-test</i>	45
Gambar 4.17 Grafik presentase kenaikan nilai <i>pretest</i> ke <i>post-test</i>	46

Hak Cipta :

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



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis	L-1
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Alumni Manajemen Pemasaran	L-2
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Dosen Bahasa Inggris Manajemen Pemas ..	L-3
Lampiran 4. Kuesioner <i>Beta Testing</i> Bu Tika.....	L-4
Lampiran 5. Kuesioner <i>Beta Testing</i> Bu Tita.....	L-5
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara KPS Bu Anis	L-6
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara Alumni MP	L-7
Lampiran 8. Dokumentasi Pengisian Suara	L-8
Lampiran 9. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> (Dosen).....	L-9
Lampiran 10. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> (Mahasiswa)	L-10
Lampiran 11. Data Pekerjaan Alumni Manajemen Pemasaran 2016-2018	L-11
Lampiran 12. Naskah untuk voice over	L-12
Lampiran 13. Hasil Aset	L-13
Lampiran 14. Kuesioner <i>Beta Testing</i> oleh mahasiswa	L-14

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



Hak Cipta :

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jenjang pendidikan tinggi, salah satu kampus dibawah naungan Kemendikbud-ristek yang memiliki program untuk warga negara berkebutuhan khusus yaitu Politeknik Negeri Jakarta. Politeknik Negeri Jakarta telah meluncurkan Program Pendidikan Manajemen Pemasaran bagi warga berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 tentang pendidikan, menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan.

Di era modern ini masyarakat sangat dimanjakan oleh perkembangan teknologi, semua informasi dapat diperoleh melalui media digital. Media digital juga mudah di mengerti oleh semua kalangan usia, hal ini tentu sangat membantu bagi siswa dalam memahami pelajaran.

Pesan yang disampaikan melalui video *motion graphic* akan lebih mudah diterima karena saat penonton mendapatkan visual yang berbeda mulai dari tampilan grafik dan tulisan yang mudah dipahami. Dari hal tersebut penulis semakin yakin bahwa *motion graphic* adalah media yang tepat untuk menyampaikan edukasi khususnya bagi penyandang disabilitas. Selain itu, berdasarkan penelitian terdahulu, pemilihan *motion graphic* juga didasari oleh kebutuhan terciptanya suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien (Wardaniasih dkk, 2020).

Bahasa Inggris berperan penting untuk bisnis dan juga pemasaran (Rahayu, 2018). Saat mencari suatu produk, mulai banyak yang mencari menggunakan kata kunci Bahasa Inggris dibandingkan Bahasa Indonesia. Dibeberapa produk, Bahasa Inggris juga melekat seakan-akan menjadi bahasa sehari-hari seperti *hanger*, *backpack*, dan lain sebagainya.

Penyandang disabilitas tuna grahita membutuhkan karakteristik *motion*



graphic yang berbeda. Mereka membutuhkan penanganan khusus serta cara yang tepat untuk menangani mereka dalam proses belajar mengajar. Target audiens menentukan gaya gambar yang akan digunakan, pemilihan bahasa, penggunaan visual, audio, kata dan kalimat dalam media harus disesuaikan dengan kebutuhan audiens. *Motion Graphic* dapat menjadi media alternatif untuk anak tuna grahita, dibuat dengan penyampaian yang sederhana untuk kebutuhan belajar mengajar anak tuna grahita.

Berdasarkan data alumni Program Studi D-3 Manajemen Pemasaran (MP) tahun 2016 hingga 2018, 67 dari 100% alumni MP bekerja sebagai wirausaha. Dari data tersebut, 83% diantaranya bekerja sebagai wirausaha online seperti menjual gadget, desain sablon, produk kecantikan, dan lain sebagainya.

Saat melakukan wawancara terhadap lulusan Manajemen Pemasaran 2019, Sofi Rosyaddah Bayyanah, mata kuliah Bahasa Inggris merupakan mata kuliah wajib yang sulit dipahami. Sehingga, penelitian ini berfokus untuk membuat media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan ketertarikan siswa mempelajari kosa-kata Bahasa Inggris terlebih pada *e-commerce*.

Materi pembelajaran berbasis video diharapkan akan membuat pengajar lebih mudah memberikan proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi mahasiswa tuna grahita untuk belajar. Dalam hal penerapannya, media pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan materi kosa kata bahasa inggris pada *e-commerce* ini akan digunakan oleh mahasiswa Prodi Manajemen Pemasaran WNBK PNJ. Peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran *motion graphic* ini, motivasi siswa MP-WNBK dalam melaksanakan pembelajaran akan meningkat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam adalah bagaimana membuat *motion graphic* kosa kata bahasa inggris yang dapat membantu mahasiswa Manajemen Pemasaran (WNBK) memahami kosa-kata dalam bahasa inggris.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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



1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pembuatan *motion graphic* dalam aplikasi *Motion Graphic* adalah:

1. Pembuatan *motion graphic* dengan materi kosa kata bahasa Inggris pada e-commerce.
2. Target audiens adalah mahasiswa tuna grahita ringan prodi Manajemen Pemasaran PNJ.
3. Pembuatan *motion graphic* menggunakan *Adobe After Effects*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *motion graphic* pada video pembelajaran kosa kata bahasa Inggris pada *e-commerce* untuk mahasiswa tuna grahita ringan Manajemen Pemasaran PNJ. Manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan dalam proses pembelajaran mahasiswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan, maka diusulkan sistematika penulisan yang mengemukakan mengenai bab-bab beserta isinya secara rinci dan keterkaitan dengan bab sebelum dan setelahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini menjelaskan secara umum mengenai topik yang akan diangkat. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang pengangkatan analisa masalah mahasiswa berkebutuhan khusus di Politeknik Negeri Jakarta yang membutuhkan media pembelajaran digital, tujuan mengenai pembuatan media pembelajaran digital serta sistematika penulisan dalam melakukan laporan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan definisi-definisi, teori-teori, dan konsep yang diperlukan dalam pengerjaan laporan skripsi. Diantaranya mengenai media edukasi interaktif, mahasiswa berkebutuhan khusus, *motion graphic* dan *Adobe After Effects*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan secara detail mengenai rancangan penelitian berupa penjelasan desain penelitian yang dipakai serta tujuan dan hasil akhir yang ingin dicapai, tahapan dari metode MDLC, objek yang akan dituju, serta teknik pengumpulan data dan analisisnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian hasil penelitian dan pembahasan secara mendetail terkait data yang telah dianalisis dengan menggunakan jenis metode penelitian tertentu yang telah dituliskan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi rangkuman jawaban untuk pertamaam penelitian yang ada pada rumusan masalah. Rangkuman jawaban ini didasari pada hasil penelitian uraian hasil penelitian dan pembahasan data yang telah dianalisis sebelumnya.

**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 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Penelitian menghasilkan *Motion Graphic* Kosa Kata Bahasa Inggris e-commerce untuk Mahasiswa Prodi D-3 MP-WNBK PNJ yang sudah sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan *alpha testing* yang telah dilakukan oleh tim internal. *Motion graphic* tersebut memiliki format *file* yang berekstensi .mp4 dengan ukuran sebesar 150 MB.
- Penelitian menghasilkan *Motion Graphic* Kosa Kata Bahasa Inggris e-commerce yang memudahkan dalam proses pembelajaran mahasiswa, hal ini dibuktikan berdasarkan pengujian *beta* oleh pihak Manajemen Pemasaran yang dilakukan terhadap materi di dalam motion graphic menggunakan kuesioner berisi 10 pertanyaan, sebagian besar mahasiswa tuna grahita dari Prodi D-3 MP-WNBK PNJ mengalami peningkatan nilai di *post-test* dengan presentase rata-rata 73,20%. Hal ini, didukung dengan pengujian *beta* oleh dosen Bahasa Inggris Prodi D-3 MP dengan hasil presentase 82,5% dan 92,5% yang berarti Sangat Setuju.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini antara lain adalah:

- Produk akan lebih baik jika ditambahkan *subtitle* untuk mahasiswa berkebutuhan lainnya seperti tuna rungu dan tuna grahita sedang.
- Pengembangan media pembelajaran untuk tuna grahita dapat ditingkatkan menjadi multimedia interaktif, dengan menggunakan *Unity* dan *Adobe Captivated*.



DAFTAR PUSTAKA

- Adela Dewi Fortuna Putry, Desy Fitri Aulia Latuconsina, Nadiah Ratnaduhita. (2021). 'Desain Interaktif Pengenalan Ragam Hewan kepada Anak Usia Dini Penyandang Tunagrahita dengan Menggunakan Metode MDLC'. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Institut Teknologi Telkom Surabaya. Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021 ISBN 978-623-94143-3-7.
- Awalia, H. R. 2016. Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Bayuksalih, I. Bayburt, S. Bayuksalih, G. Baskaraca, A.P. Karim, H. & Rahman, A.A. 2017, '3D Modelling And Visualization Based On The Unity Game Engine – Advantages and Challanges', *ISPRS Ann. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci.*, IV-4/W4, 161-166.
- Etycha, S. E. 2019. Pengaruh Fishing Game Terhadap Konsentrasi Anak Tunagrahita Di Slb C Alpha Wardahana Surabaya. *Jurnal STIKES WILLIAM*.
- Husni, M., dan Afriani, G. 2021. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Berkebutuhan Khusus di SMP Negeri Pekanbaru. *MILENIAL*. 2(1): 12-19
- Irawan, Billy. 2016. 'Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi 3d Cara Kerja Mesin 4 Langkah dan Perkenalan Komponen Utama Mesin Menggunakan Metode Cai'. *Universitas Internasional Batam*.
- Janah, N. M. 2020. Intervensi Kejelasan Berbicara Anak Tunagrahita Melalui Pemodelan Berbasis Video. *INKLUSI*. 7(1): 1-20
- Khairudin., Fauzan, A., Armiami., dan Suryani, K. 2021. Analisis Kebutuhan Model Problem Posing Berorientasi STEM untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Problem Solving. *JSHP*. 5(1): 159-168
- Lau, M. I., & Prasetyaningsih, S. 2016. "Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2" Gadis Sapu Lidi". *Jurnal SIMETRIS*, 7(2), 427-438.

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*. 29(2): 93-100
- Putri, Y. D. (2017). Pembuatan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer* Vol. 01, No. 02, 85-92
- Rahayu. 2018. Studi Literatur: Peranan Bahasa Inggris Untuk Tujuan Bisnis Dan Pemasaran. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*
- Sari, M. (2021). Penerapan Pembelajaran Langsung Dalam Memfasilitasi Keterampilan Teknik Bermain Bola Basket Untuk Siswa Tunagrahita Kelas XI SMALB-C. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. 35(1): 53-61
- Sitompul, T. A. (2017). Pembelajaran Musik Pada Siswa Tunagrahita Menggunakan Metode Picture And Picture Di SDLB Kemala Bhayangkari 2 Gresik. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*. 5(1): 1-15
- Smith, C. (2018, September 30). What is After Effects. Diambil kembali dari American Graphics Institute: <https://www.agitraining.com/adobe/after-effects/classes/what-is-after-effects>
- Syafira, A., Jamaludin, U., dan Taufik, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidan Pendidikan Dasar*. 6(2): 185-198
- Utami, W. Z. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2(1): 76-88
- Wardaniasih, Yuliati, Lestari. 2020. Model Konseptual Media Motion Graphic Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter* Volume 32 No. 1
- Wandira, J. C., Hudiyono, Y., dan Rokhmansyah, A. 2019. Kepribadian Tokoh

Aminah Dalam Novel Derita Aminah Karya Nurul Fithrati: Kajian Psikologi Sastra. *Jurnal Ilmu Budaya*. 3(4): 413-419

Widinarsih, Dini. 2019. 'Penyandang Disabilitas Di Indonesia: Perkembangan Istilah dan Definisi'. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, Jilid 20, Nomor 2.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Tiara Hana Pratiwi

Lahir di Depok, 21 Mei 2000. Anak pertama dari tiga bersaudara. Bertempat tinggal di Perumahan Mampang Indah 2, Depok. Lulus dari SDN Anyelir 1 tahun 2012, SMPN 2 Depok tahun 2015, SMAN 1 Depok tahun 2018. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika Dan Komputer, program studi Teknik Multimedia Digital D-4 pada tahun 2018



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Lampiran 2. Transkrip Wawancara Alumni Manajemen Pemasaran Tahun 2017

Keterangan:

P: Pewawancara

N: Narasumber

Keterangan	Transkrip
P	Saat kamu masih berkuliah di Prodi Manajemen Pemasaran, apa saja yang kamu pelajari?
N	Jadi, di Manajemen Pemasaran terbagi menjadi 4 bidang, ada desain, komputer, seni, dan <i>art and craft</i> . Kalau aku memilih bidang komputer. Dalam bidang tersebut, hal yang dipelajari itu seperti mengetik, belajar mengenai jual beli <i>online</i> , database, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan komputer.
P	Selain mempelajari hal yang berkaitan dengan komputer, apakah ada mata kuliah lain yang kamu pelajari?
N	Iya, ada mata kuliah wajib di Manajemen Pemasaran, seperti Bahasa Inggris dan Agama.
P	Saat kamu belajar mengenai jual beli online, apakah diajarkan cara pemakaian aplikasi e-commerce, contohnya seperti Shopee?
N	Iya, pernah diajarkan menggunakan e-commerce.
P	Saat kamu berkuliah selama 3 tahun di Prodi Manajemen Pemasaran, mata kuliah Bahasa Inggris diajarkan pada semester berapa saja?
N	Mata kuliah Bahasa Inggris ada di semester 3 sampai 6. Untuk semester 1 dan 2 tidak ada mata kuliah Bahasa Inggris.
P	Apakah kamu merasa kesulitan saat kamu belajar Bahasa Inggris di Manajemen Pemasaran?
N	Sebenarnya ada yang sulit, tapi ada juga yang mudah. Namun, kita tetap diajarkan dan dibantu oleh dosennya.
P	Kira-kira adakah materi yang kamu ingat saat belajar Bahasa Inggris di Manajemen Pemasaran?
N	Aku ingat materi perkenalan diri menggunakan Bahasa Inggris.
P	Apa sih pelajaran yang kamu suka saat berkuliah di Prodi Manajemen Pemasaran?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

N	Yang aku suka itu mata kuliah database. Aku juga suka materi tentang e-commerce.
P	Hal apa saja yang kamu pelajari saat diajarkan mengenai e-commerce?
N	Aku diajari untuk menginput barang ke aplikasi jual beli online, seperti Shopee, Tokopedia, dan Lazada. Kalau aku disuruh menginput ke Shopee maka aku akan menginput barang di aplikasi tersebut. Hal ini yang paling aku suka.
P	Selain itu, ada berapa mahasiswa di kelas kamu?
N	Kelasku terbilang tidak banyak, hanya ada 19 orang dalam satu kelas.
P	Sebelumnya kamu menyebutkan bahwa Prodi Manajemen Pemasaran terbagi menjadi 4 bidang, yaitu bidang komputer, seni, desain, serta art and craft. Apakah keempat bidang itu disatukan di kelas yang sama?
N	Dipisah kelasnya. Misalnya kalau aku masuk ke bidang desain, maka aku hanya akan belajar hal-hal yang mengenai desain saja. Begitu juga dengan ketiga bidang lainnya.
P	Kamu masih ingatkah cara dosen kamu mengajar Bahasa Inggris saat di Prodi Manajemen Pemasaran?
N	Yang aku ingat itu saat dosen mengajarkan bagaimana cara memperkenalkan diri dengan Bahasa Inggris, lalu kami juga ditugaskan untuk menulis <i>essay</i>
P	Menurut kamu apakah cukup sulit untuk dipelajari jika diajarkan seperti itu?
N	Iya, menurut aku cukup sulit
P	Jika kamu mempelajari Bahasa Inggris yang dijelaskan dengan menggunakan video, gambar, dan suara apakah akan menjadi lebih mudah?
N	Iya, akan menjadi lebih mudah. Tapi sayangnya di Manajemen Pemasaran tidak ada. Hanya dosennya saja yang menjelaskan.
P	Menurut kamu, mata kuliah Bahasa Inggris cukup mudah atau sulit?
N	Menurut aku sulit terutama saat ditugaskan untuk menerjemahkan kalimat. Tapi aku diperbolehkan untuk



© 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

	menggunakan Google Translate untuk mempermudah saat menerjemahkan kalimat.
P	Apakah teman-teman yang lain juga menggunakan bantuan Google Translate?
N	Ada yang menggunakan, ada juga yang tidak. Kalau sudah mahir berbahasa inggris biasanya tidak menggunakan Google Translate.
P	Apakah ada banyak mahasiswa di Prodi Manajemen Pemasaran yang mahir dalam berbahasa inggris?
N	Setahuku tidak banyak, hanya sedikit yang mahir berbahasa inggris.
P	Bagaimana prosedur saat ujian mata kuliah Bahasa Inggris?
N	Saat ujian kami masih diperbolehkan menggunakan Google Translate
P	Oh iya, jika ada media yang dapat membantu kamu dalam mempelajari Bahasa Inggris seperti video animasi motion graphic, menurut kamu apakah media tersebut dapat digunakan oleh mahasiswa Manajemen Pemasaran lainnya?
N	Menurut aku iya, bisa digunakan di MP.



Lampiran 3. Transkrip Wawancara Dosen Bahasa Inggris Manajemen Pemasaran, Bu Tika

Keterangan:
P: Pewawancara
N: Narasumber

Keterangan	Transkrip
P	Bagaimana cara belajar mahasiswa MP-WNBK, Bu?
N	Seputar mahasiswa WNBK, itu karakteristiknya beragam, jadi ada media ajar dan pola ajarnya juga berbeda. Menyesuaikan dengan kebutuhan si mahasiswa tersebut. Tentang materinya juga menyesuaikan kondisi kebutuhan mahasiswanya, sejauh ini mahasiswa yg diterima itu dominan ke keterbelakangan intelektual jadi pelajaran bahasa inggrisnya itu diajarkan yang sangat sederhana, bahkan untuk semester awal itu penggunaan huruf kapital dan non kapital dan berlanjut ke noun dan membuat kalimat tenses yang lebih simple untuk di semester awal.
P	Bagaimana biasanya cara penyampaian materi ke mahasiswa WNBK?
N	<p>Dalam mata kuliah bahasa inggris, karena ada 2 jam pelajaran (100 menit) jadi kurang cocok karena daya konsentrasinya menurun. Tapi, biasanya aku akalin dengan setiap 30 menit sekali aku adakan ice breaking (istirahat sekitar 5 menit) untuk memulihkan konsentrasinya.</p> <p>Kalau yang aku terapkan biasanya dalam satu jam pelajaran dibagi dua. Jadi di 20 menit pertama materi, kemudian istirahat 10 menit kemudian dilanjutkan lagi materinya di 20 menit terakhir. Nah dalam 20 menit itu, mungkin hanya bisa mengerjakan sekitar 5 sampai 10 soal. Khusus untuk yang keterbelakangan mental, harus diajarkan berbeda, lebih khusus karena harus pengulangan dan daya tangkapnya lebih lambat. Untuk yang tuna rungu difasilitasi dengan aplikasi yang merubah suara menjadi tulisan namanya web captioner, meskipun daya tangkap web captioner masih kurang sensitif sehingga beberapa kata yang pelafalannya ambigu biasanya salah.</p> <p>Selain itu ada autism juga, mereka lumayan susah untuk diajak berkomunikasi, namun tetap bisa diajak berkomunikasi seperti teman-teman lainnya. Saat mengerjakan tugas, mahasiswa autism lumayan pilih-pilih dan butuh dorongan lebih.</p> <p>Yaa, seperti itulah kira-kira. Yang penting kita bisa mengetahui kebutuhan dari tiap-tiap mahasiswa.</p>

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

P	Adakah kendala yg dihadapi dalam memberikan pelajaran?
N	Ya, kendala dalam pengulangan materi. Karena ini konteksnya saya mengajar secara general, jadi kesulitan yang dihadapi tiap mahasiswa pun berbeda. Mulai dari yang kesulitan mendengar, penglihatan hingga daya tangkap. Untuk yang kesulitan pada daya tangkap, biasanya ya itu tadi pengulangan pemberian materi atau biasanya lebih sering ditanyakan apakah sudah mengerti atau belum atau materi yang diberikan diperlambat cara mengajarnya.
P	Untuk mahasiswa D3 MP ini, kira-kira mata kuliah apa saja yang paling sulit dimengerti?
N	Mata kuliah yang paling sulit dimengerti oleh mahasiswa MP itu sebenarnya semuanya, karena agak sulit untuk memberikan materi-materi yang berbentuk konseptual atau teori. Selain itu, mahasiswa MP lebih banyak yang mampu latih daripada mampu didik.
P	Selain belajar mengenai hal konseptual atau teori, apakah mahasiswa MP masih diajarkan materi dengan melakukan praktik?
N	Iya betul, mahasiswa MP masih mendapatkan materi berupa praktik, tapi praktik yang dilakukan harus sesederhana mungkin. Kalo bisa yang ditemukan atau dapat dilakukan sehari-hari di rumah. Contohnya seperti praktik kuliner. Praktik bercocok tanam juga bisa.
P	Apa materi yang paling sulit dipahami dalam bahasa inggris?
N	Dalam mata kuliah bahasa inggris ini sendiri, pelajarannya lebih melakukan sesuatu yang fun. Sehingga mereka tetap <i>enjoy</i> saat belajar. Materi yang sulit dipahami sejauh ini, penyusunan kata menjadi sebuah kalimat. Karena, itu terlalu kompleks mungkin ya. Seperti dalam satu kalimat kan harus ada subject, object, predikat bahkan terkadang ditambah keterangan. Atau ada tambahan verb yang biasanya ada 3 jenis, itu sudah sangat kompleks sih kalau di mereka.
P	Bagaimana nilai rata-rata bahasa inggris mahasiswa WNBK?
N	Kalau secara keseluruhan satu kelas, nilai mahasiswa yang memiliki keterbelakangan mental sedang itu yang paling parah terkadang bisa nilainya 0 dari 100. Walaupun sudah remedial atau diberi tugas tambahan, nilainya akan tetap rendah atau pas KKM. KKM yang ditetapkan di Prodi MP yaitu C atau 56. Kalau



© 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	yang memiliki keterbelakangan mental ringan nilainya sekitar 40-an, kalau borderline yaitu bisa 70-an. Karena akhir-akhir ini ujian UTS maupun UAS nya online, jadi terkadang ada yang nilainya bagus karena dibantu pengasuh atau orang tuanya dirumah. Nah, kalau yang keterbelakangan fisik itu karena intelektualnya bagus, jadi mereka bisa dapat nilai 100.
P	Untuk pengajaran, biasanya bu Tika menggunakan bahan ajar seperti apa?
N	Kalau langsung (offline) biasanya menggunakan presentasi atau video yang dicari di Youtube, terkadang videonya agak berbeda dengan yang seharusnya tapi sebagai dosen kalau diminta bikin video sendiri yang sesuaikan belum bisa dan tidak ada waktunya juga. Yang terpenting bukan melulu di presentasinya, tapi di interaksi antar guru dan muridnya juga.
P	Oh iya bu, kira-kira untuk mahasiswa lulusan Prodi MP lebih banyak berkarir sebagai apa ya bu?
N	Mahasiswa lulusan MP itu lebih banyak yang menjadi wiraswasta. Misalnya 1 lulusan ada 30 orang, 5 orangnya itu menjadi wiraswasta, kemudian 10 orang ada yang tidak dapat melakukan apa-apa, dan sisa 15 orang lainnya ada yang mampu untuk membuka toko <i>online</i> namun ada juga yang sudah disiapkan toko oleh orang tuanya.
P	Apakah ibu ada saran mengenai kategori difabel yang dapat kami angkat untuk topik skripsi kami?
N	Saran saya kalau bisa meneliti mahasiswa dengan keterbelakangan mental <i>borderline</i> . Jangan mengambil yang keterbelakangan mental sedang atau ringan. Selain itu jangan mengambil yang tuna ganda, jadi kalau meneliti yang keterbelakangan mental berarti ambil yang murni keterbelakangan mental saja.
P	Untuk materi bahasa inggris apakah ibu juga memiliki rekomendasi materi yang dapat kami angkat?
N	Saya sarankan kalian untuk mengambil topik <i>English for Business</i> .



Lampiran 4. Kuesioner Beta Testing Bu Tika

KUESIONER PENGUJIAN BETA KEPADA DOSEN BAHASA INGGRIS
D3 MANAJEMEN PEMASARAN (WNBK)
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Nama : Tika Dwi Ariyanti, M.Psi., Psikolog

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Apakah materi dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> kosa-kata Bahasa Inggris mengenai <i>e-commerce</i> sudah sesuai dengan bahan ajar mahasiswa tunagrahita di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?			J	
2.	Apakah penyampaian materi melalui video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini mudah untuk mahasiswa Manajemen Pemasaran pahami?		√		
3.	Apakah pelafalan kosa-kata Bahasa Inggris video <i>motion graphic</i> ini dalam sudah sesuai dengan pelafalan aslinya?		√		
4.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk mahasiswa tunagrahita dalam mata kuliah Bahasa Inggris di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?				√
5.	Apakah durasi dalam video Kosa-Kata Bahasa Inggris ini sudah sesuai dengan satu kali sesi pembelajaran kelas Manajemen Pemasaran?				√
6.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris menarik untuk ditayangkan di kelas Manajemen Pemasaran?				√
7.	Apakah motion (Gerakan) yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?		√		
8.	Apakah design dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris sudah sesuai?			√	
9.	Apakah pewarnaan dalam video sudah sesuai untuk kelas Manajemen Pemasaran?			√	
10.	Apakah backsound yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?			√	

Keterangan nilai:
1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

Depok, 1 Agustus 2022

Tika Dwi Ariyanti, M.Psi., Psik.

- 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



KUESIONER PENGUJIAN BETA KEPADA DOSEN BAHASA INGGRIS
D3 MANAJEMEN PEMASARAN (WNBK)
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Nama : *Lita Rahmi*

No.	Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Apakah materi dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> kosa-kata Bahasa Inggris mengenai <i>e-commerce</i> sudah sesuai dengan bahan ajar mahasiswa tunagrahita di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?				✓
2.	Apakah penyampaian materi melalui video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini mudah untuk mahasiswa Manajemen Pemasaran paham?				✓
3.	Apakah pelafalan kosa-kata Bahasa Inggris video <i>motion graphic</i> ini dalam sudah sesuai dengan pelafalan aslinya?				✓
4.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> ini dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk mahasiswa tunagrahita dalam mata kuliah Bahasa Inggris di D3 Manajemen Pemasaran (WNBK) PNJ?			✓	
5.	Apakah durasi dalam video Kosa-Kata Bahasa Inggris ini sudah sesuai dengan satu kali sesi pembelajaran kelas Manajemen Pemasaran?			✓	
6.	Apakah video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris menarik untuk ditayangkan di kelas Manajemen Pemasaran?				✓
7.	Apakah <i>motion</i> (Gerakan) yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?			✓	
8.	Apakah design dalam video pembelajaran <i>motion graphic</i> Kosa-Kata Bahasa Inggris sudah sesuai?				✓
9.	Apakah pewarnaan dalam video sudah sesuai untuk kelas Manajemen Pemasaran?				✓
10.	Apakah <i>backsound</i> yang digunakan dalam video menarik perhatian atau dapat membuat mahasiswa Manajemen Pemasaran fokus terhadap videonya?				✓

Keterangan nilai:
1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

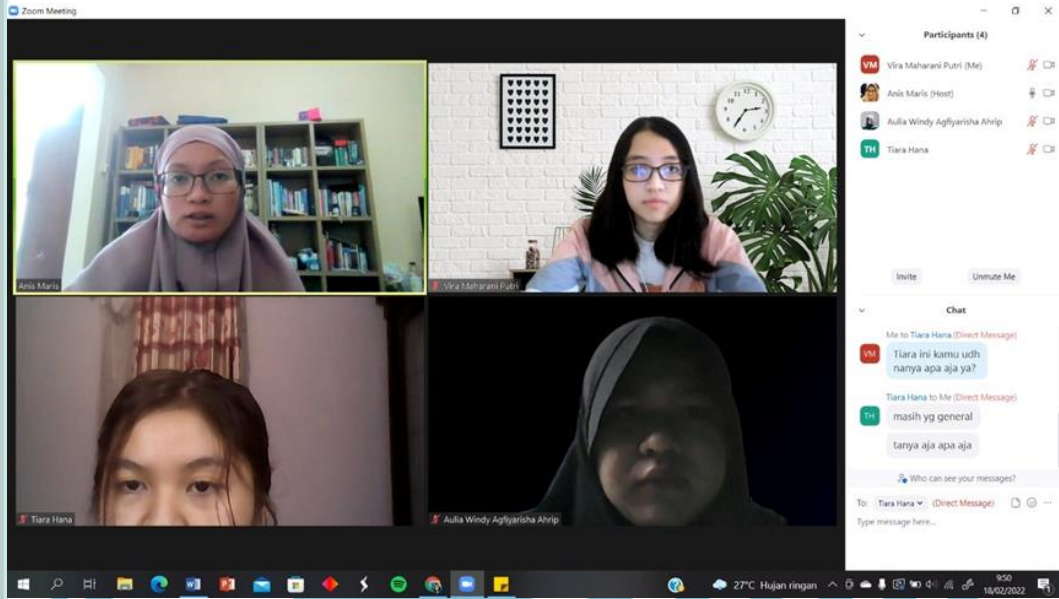
Depok, 1 Agustus 2022

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara KPS Bu Anis



Hak Cipta :

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara Alumni MP



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 8. Dokumentasi Pengisian Suara



POLITEKNIK





© 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

Lampiran 9. Dokumentasi *Beta Testing* (Dosen)



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

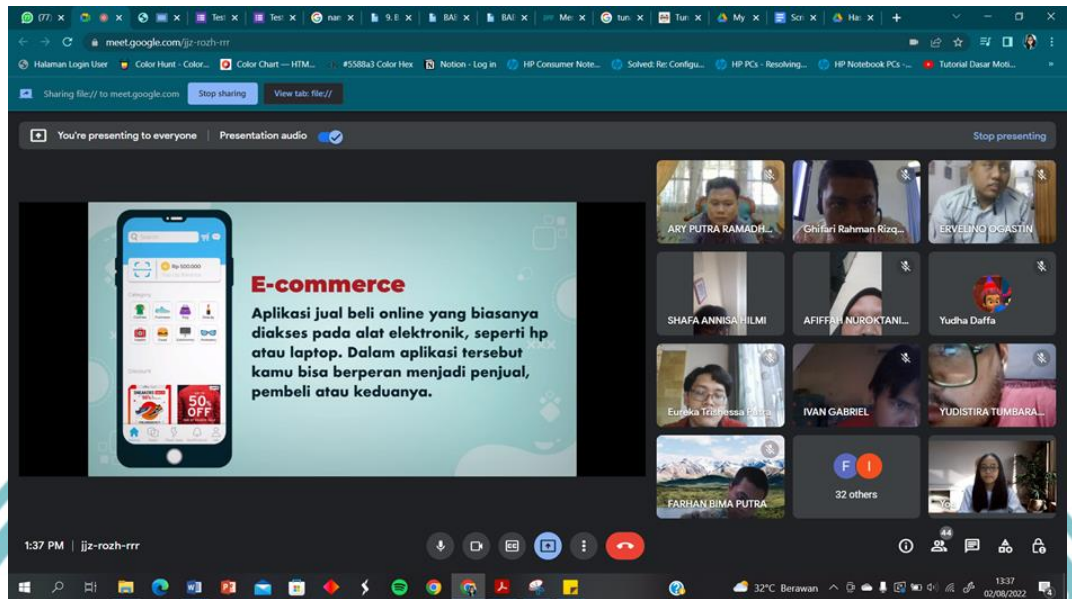


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 10. Dokumentasi *Beta Testing* (Mahasiswa)



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran 11. Data Pekerjaan Alumni Manajemen Pemasaran 2016-2018

NO	NIM	NAMA MAHASISWA 2016	PEKERJAAN
1	7216010011	ABHYANTORO ABDILLAH	Belum Kerja
2	7216010023	ADHIKA WIDYANDRA	BNI
3	7216010032	ADILA EDARIANI SOEDJATMIKO	Belum Kerja
4	7216010054	ANDHIANI SARASWATI	Belum Kerja
5	7216010063	ANDIKA ADI PRADANA	Belum Kerja
6	7216010076	ARIANANDA MUKTI PRABOWO	Wirausaha (Offline)
7	7216010041	ARISTYO WIDIOSENNO	Belum Kerja
8	7216010085	AZLIA MABELLE LABITTA	0
9	7216010093	CHRISTIAN RADITYA	Belum Kerja
10	7216010107	DENNY HERDI PRIYATNA	Belum Kerja
11	7216010129	IDA BAGUS PRADNYA LAKSANA	Belum Kerja
12	7216010118	IRZA FATHAN SUFI	Belum Kerja
13	7216010132	JONATHAN CHRISTOPHER HEYZER	Belum Kerja
14	7216010153	KARINA CHRISTIANA DEWI	0
15	7216010162	KEVIN EDVAN ABDILLAH	Belum Kerja
16	7216010171	LUQMAN HAKIM HARAHAP	Belum Kerja
17	7216010184	MEDO DWISANI RIDHA	Belum Kerja
18	7216010193	MUHAMMAD ANANDITO SATRIYO	Belum Kerja
19	7216010206	MUHAMMAD AULIA IMAADUDDIN	Belum Kerja
20	7216010223	MUHAMMAD DZAKWAN HERMAWAN	Wirausaha (Online)
21	7216010237	MUHAMMAD HAFIZ	Belum Kerja
22	7216010248	NAUFAL ADE RAIHAN	Belum Kerja
23	7216010259	QUENTIN REX NOBLE TODING DATU	Belum Kerja
24	7216010262	RAFIF DEWANTARA INDRAPUTRA	Belum Kerja
25	7216010271	RENDI ILHAM IMANDA	Belum Kerja
26	7216010283	RIZKY SYAHRI DARMAWAN	Belum Kerja
27	7216010292	SETO RADITYO	Penulis
28	7216010141	SOFI ROSYADDAH BAYYANAH	Belum Kerja
29	7216010301	TRIHITAKARANA SATYOASTUTI	Belum Kerja

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



© 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

NO	NIM	NAMA MAHASISWA 2017	PEKERJAAN
1	7217010013	ABRAHAM SIRAIT	Belum Kerja
2	7217010022	ADHY PRASETYO UTOMO	Belum Kerja
3	7217010031	ADRIAN AULIA SURYAPRAKARSA	Belum Kerja
4	7217010044	AHMAD FACHRY RAMADLAN	Belum Kerja
5	7217010053	ALISSA ARTA CORELIA PANJAITAN	Belum Kerja
6	7217010066	ANDI LUTFI	Belum Kerja
7	7217010075	ANUGERAH AGRA TAHTA INFITAR	Belum Kerja
8	7217010249	BIMO MAHMUD PRATOMO	Belum Kerja
9	7217010083	CAKA ADHIYOGA WIRA ANGGARA	Wirausaha (Offline)
10	7217010252	DANIEL SIMSON EZRA	Belum Kerja
11	7217010238	EMIR FADHLURRAHMAN	Belum Kerja
12	7217010122	FADHLI MUHAMMAD ZAIDY	Belum Kerja
13	7217010282	HAGGAI SIAHAAN	Belum Kerja
14	7217010143	HILMI AZIZ	BUMN
15	7217010161	INDAH KHOIRUNNISA	Belum Kerja
16	7217010291	JEREMY DAVID MANIK	Belum Kerja
17	7217010174	KATYA AMELIA VELISA TUMILAAAR	Ke Thailand
18	7217010183	KUKUH ESTU PRANATAGAMA	Belum Kerja
19	7217010213	MARCELINUS EVAN PRIYONO	Belum Kerja
20	7217010196	MUHAMMAD ANDHIKA WIBISONO	Wirausaha (Online)
21	7217010205	MUHAMMAD ASH SHIDDIQ	Wirausaha (Online)
22	7217010227	RAHMA KAMILAH ZAUHAIR	Belum Kerja
23	7217010131	RAMADAN NURACHMAN	Belum Kerja
24	7217010261	RIZAKTI RAHMATIKA TJINTAKA	Belum Kerja
25	7217010262	SAAD ABDUL SYAKUR	Wirausaha (Online)
26	7217010097	STEFANUS TRIYUDHITO	Belum Kerja
27	7217010304	YULIADHI CAESAR WICAKSONO	Belum Kerja

NO	NIM	NAMA MAHASISWA 2018	PEKERJAAN
1	1808311018	ILYAH KHAIRUNNISA NASUTION	Guru PAUD
2	1808311017	TAUFAN MAULANA SALEH	Wirausaha (Online)
3	1808311012	FAJRINA HASNA	Content Creator
4	1808311020	IKHSAN MAULANA BALDAN	Belum Kerja
5	1808311016	OLIVIA FEBRIANA FITRI	Pemusik (Drummer)
6	1808311003	SHARIKA NATASHA DARSONO	Belum Kerja
7	1808311007	DIO GAZA HERDIANTO	Belum Kerja
8	1808311010	ECKY PRIANGGODO	Wirausaha (Online)
9	1808311005	FIDEL ARISTO MALIKUL ALAM	Belum Kerja
10	1808311021	FIDEL KRISTANTO	Belum Kerja
11	1808311013	HAMMAN ABIYI	Wirausaha (Online)
12	1808311014	HANIFAH AULIA	Wirausaha (Offline)
13	1808311011	MUHAMMAD ALIF AKIL	Belum Kerja
14	1808311009	RIANDRA AZHAR SUBANDRIO	Belum Kerja
15	1808311008	SWANDARU DANANJAYA CATUR NUGROHO	Belum Kerja
16	1808311006	AVICENNA FACHRIZI AZIZ	Belum Kerja
17	1808311002	BARKAH FADHLURRAHMAN	Belum Kerja
18	7217010162	JAHNS KEVIN ANDREE NAIBHO	Belum Kerja
19	1808311015	MUHAMAD FADHLUROHMAN	Wirausaha (Online)
20	1808311004	ZULFIKAR HASYIM FAUZIE	Wirausaha (Online)



****Opening**

I: Perkenalan

“Halo semuanya! Gimana nih kabarnya? Aku harap kalian baik-baik saja ya. Ohiya! Kenalin, namaku **Vio**. Di video ini aku akan menjelaskan beberapa kosa-kata bahasa Inggris yang digunakan di dalam aplikasi jual beli online atau e-commerce. Siapa nih yang cita-citanya mau jadi pengusaha? Kalau kamu orangnya, yuk belajar sama (*nama karakter*). Kira-kira ada kata apa aja sih? Yuk kita simak bersama-sama!”

II: Materi

Intro:

“Apa sih ‘*E-commerce*’ itu? // E-commerce merupakan aplikasi jual beli online yang biasanya diakses pada alat elektronik, seperti hp atau laptop. Dalam aplikasi tersebut kamu bisa berperan menjadi penjual, pembeli, atau keduanya.

****from Kompas: Sederhananya, e-commerce adalah penyebaran, penjualan, pembelian, serta pemasaran barang atau jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti internet, TV, atau jaringan teknologi lainnya**

Segmen 1

Kosa-kata 1 (Aplikasi):

“Kata selanjutnya adalah ‘*search*’ yang berarti pencarian. Digunakan untuk mencari barang yang kalian butuhkan.”

Kosa-kata 2:

“Kemudian, kegiatan ‘*search*’ tersebut dapat dilakukan pada tempat yang disebut dengan ‘*search bar*’ yang berarti kolom pencarian. Kalian bisa memasukan kata kunci barang dan jasa yang ingin kalian cari di *search bar*.”

Kosa-kata 3:

“Nah, di dalam *search bar* kamu dapat menggunakan ‘*key-word*’ (**dilafalkan agak lambat mungkin atau dibikin ada pengulangan**) yang berarti ‘kata kunci’.

‘Keyword’ digunakan untuk merujuk pada spesifikasi barang. Contoh: Celana.

Hak Cipta :

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

Untuk lebih spesifiknya, kamu bisa tambahkan jenis celana yang kamu inginkan, misalnya: Celana Jeans atau Celana Pendek”

Kosa-kata 4-12:

“Selain melalui Keyword, kamu bisa mencari beberapa barang melalui menu ‘*Category*’ atau yang berarti “Kategori”. Di dalam menu ini, terdapat beberapa kategori barang yaitu seperti:

- ‘*Clothes*’ atau Pakaian. Dalam kategori ini terdapat beberapa barang yang dapat dikategorikan sebagai pakaian.”
- Kemudian ada ‘*Footwear*’ atau Alas Kaki. Dalam kategori ini terdapat beberapa barang yang dikategorikan sebagai alas kaki, contohnya seperti sepatu *sneakers*, sepatu hak tinggi, hingga sandal.
- Lalu ada ‘*Bag*’ atau Tas. Dalam kategori Bag, terdapat beberapa barang yang dikategorikan sebagai tas.
- Selanjutnya adalah ‘*Beauty*’. *Beauty* diartikan sebagai Kecantikan dalam Bahasa Indonesia. Namun dalam konteks ini, Beauty lebih diartikan kepada produk kecantikan, contohnya seperti make-up.
- Berikutnya adalah ‘*Health*’ atau Kesehatan. Dalam kategori Health, terdapat barang-barang yang berhubungan dengan produk kesehatan.
- Kemudian kategori ‘*Food*’ atau Makanan. Sesuai dengan namanya, dalam kategori ini terdapat berbagai jenis makanan yang biasanya dijual dalam sebuah aplikasi e-commerce.
- Lalu ada kategori ‘*Electronics*’ atau Elektronik. Kamu akan menemukan berbagai macam alat-alat elektronik dalam kategori ini, contohnya mulai dari Handphone, Laptop, TV, dan berbagai alat elektronik lainnya.
- Dan yang terakhir adalah ‘*Accessory*’ atau Aksesoris. Dalam kategori ini, kamu dapat menemukan berbagai barang yang dikategorikan sebagai aksesoris. Contohnya seperti gelang, kalung, jam tangan, kacamata, dan masih banyak lagi.”

Kosa-kata 13:

“Kata yang kedua adalah ‘*item*’ yang berarti barang atau benda. Item adalah kata yang digunakan untuk menunjuk ke suatu barang.”

Kosa-kata 14-15:



© 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“Setelah kamu memutuskan untuk membeli barang, maka biasanya dalam e-commerce terdapat fitur yang dinamakan *‘cart’* yang berarti keranjang. Dengan fitur ini, barang yang ingin kamu beli dapat ditambahkan ke keranjang sebelum kamu mengkonfirmasi pembelian barang tersebut. Proses penambahan barang ke keranjang ini disebut dengan *‘Add to cart’*.”

Kosa-kata 16:

“Kata selanjutnya adalah *‘purchase’* yang berarti pembelian / membeli. Hal ini dilakukan ketika kamu ingin membeli suatu barang.”

Filler:

“Nah, sekarang kalian sudah kebayang kan penggunaan aplikasi e-commerce? Ini berlaku untuk aplikasi e-commerce manapun loh!

Sekarang, belajar kosa-kata terkait penjualan yang biasa digunakan di e-commerce yuk!”

Segmen 2

Kosa-kata 17:

“Selain itu, kamu tahu gak kalau dalam e-commerce juga ada potongan harga atau yang biasa kita sebut dengan diskon. Dalam e-commerce ada kosa-kata berbeda yang memiliki arti sama yaitu ‘potongan harga’, seperti : *Flash sale* yang berarti diskon kilat, biasanya hanya beberapa jam, *Happy Hour* diskon di jam yang sudah ditentukan aplikasi, *cashback* yaitu uang kembali, *buy one get one* beli satu gratis satu.

Kosa-kata 18:

“Jika barang yang ingin kalian beli dituliskan *‘Ready Stock’*, berarti barang tersebut sudah ditangan penjual dan siap kirim.”

Kosa-kata 19:

“Namun, jika barang dituliskan *‘Out of stock’*, berarti stok barang tersebut telah habis terjual.”

Kosa-kata 20:

“Jika barang ditulis *‘Pre-order’* berarti barang tersebut sudah bisa dipesan namun barang belum tersedia di penjual sehingga waktu pengiriman lebih lama dibanding dengan barang yang ready stock.

Kosa-kata 21:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

“Sebelum kamu mengkonfirmasi pembelian barang, kamu dapat memilih metode pembayaran yang ingin kamu gunakan. Salah satunya adalah ‘Cash on Delivery’ atau yang biasa disebut dengan **COD**. COD adalah sistem pembayaran yg mana pembeli akan membayar setelah barang sampai di alamat tujuan.”

Kosa-kata 22:

“Selain COD, ada juga sistem pembayaran yang disebut dengan ‘Down Payment’ atau **DP** yang berarti uang muka. Maksud dari uang muka adalah biaya yang dibayarkan ketika memesan suatu barang. DP biasanya hanya berjumlah setengah atau sekian persen dari total harga barang yang dibeli.”

Kosa-kata 23:

“Setelah kamu memilih metode pembayaran, kamu dapat menentukan apakah kamu ingin melakukan ‘dropshipping’ atau tidak. Apa sih dropshipping itu? Dropshipping adalah bisnis online di mana kita menjual suatu produk milik suatu produsen tanpa harus menyetoknya terlebih dahulu, yang nantinya setiap kita menerima pesanan akan dikirimkan langsung oleh produsen kepada pembeli.”



Kosa-kata 24:

“Kemudian, kamu juga bisa menentukan ‘shipment’ yang berarti pengiriman. Dalam bagian ini, biasanya akan terdapat berbagai mitra jasa pengiriman beserta dengan jangka pengiriman yang ditawarkan.”

****Closing**

III: Closing statement

“Nah begitulah materi mengenai kosa-kata bahasa Inggris untuk kali ini. Semoga materi ini dapat bermanfaat untuk kita semua ya. Sampai disini dulu pertemuan kita, (*nama karakter*) mau pamit undur diri dulu. Terimakasih banyak atas perhatian kalian semua. Sampai jumpa lagi.

No	Aset	Hasil	Format File	Penerapan	Ukuran	Sumber
1	Karakter “Vio” (keseluruhan)		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada <i>scene opening, filler, dan closing</i>	2,29 MB dan 1,63 MB	Tim Aset
2	Mata Karakter	<ul style="list-style-type: none"> • Mata terbuka  <ul style="list-style-type: none"> • Mata tertutup 	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada aset karakter “Vio”	1,54 MB	Tim Aset
3	Mulut Karakter	<ul style="list-style-type: none"> • Mulut terbuka 	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada aset karakter “Vio”	1,59 MB	Tim Aset

Hak Cipta :

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





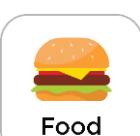
Hak Cipta :

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 kritikan 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

		<ul style="list-style-type: none"> • Mulut agak terbuka  • Mulut tertutup  • Suara A  • Suara i  • Suara U  • Suara E  • Suara O  				
4	User Interface sederhana untuk e-commerce		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai) dan gambar (.png)	Digunakan pada scene intro materi dan segmen 1 materi. Aset ini akan diletakkan di dalam aset ponsel	(.png) dan 2,08 MB (.ai)	Tim Aset




Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

5	Icon search dan search bar	<ul style="list-style-type: none"> Icon Search  <ul style="list-style-type: none"> Icon Search Bar 	Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,54 MB dan 1,53 MB	Tim Aset
6	Icon Kategori Clothes		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,55 MB	Tim Aset
7	Icon Kategori Footwear		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB	Tim Aset
8	Icon Kategori Bag		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB	Tim Aset
9	Icon Kategori Beauty		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,55 MB	Tim Aset
10	Icon Kategori Health		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB	Tim Aset
11	Icon Kategori Food		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB	Tim Aset

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

12	Icon Kategori Electronics		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB	Tim Aset
13	Icon Kategori Accessory		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,57 MB	Tim Aset
14	Icon 'Add to Cart'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,56 MB	Tim Aset
15	Icon 'Purchase'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 1 materi	1,57 MB	Tim Aset
16	Icon 'Discount'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,56 MB	Tim Aset
17	Icon 'Flash Sale'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,56 MB	Tim Aset
18	Icon 'Happy Hour'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,56 MB	Tim Aset
19	Icon 'Cashback'		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB	Tim Aset

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

20	<i>Icon 'Buy One Get One'</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,59 MB	Tim Aset
21	<i>Icon Ready Stock</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,58 MB	Tim Aset
22	<i>Icon Out of Stock</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,58 MB	Tim Aset
23	<i>Icon Pre-Order</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB	Tim Aset
24	<i>Icon Cash on Delivery (COD)</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,58 MB	Tim Aset
25	<i>Icon Down Payment (DP)</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB	Tim Aset
26	<i>Icon Drop Shipping</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB	Tim Aset
27	<i>Icon Shipmen t</i>		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada segmen 2 materi	1,57 MB	Tim Aset

Hak Cipta :

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

28	Latar ruang kelas		Gambar (.png)	Digunakan sebagai latar pada video <i>motion graphic</i> kosa kata Bahasa Inggris	526 KB	Tim Aset
29	Latar meja belajar		Gambar (.png)	Digunakan sebagai latar pada video <i>motion graphic</i> kosa kata Bahasa Inggris	1,21 MB	Tim Aset
30	Plain background		Gambar (.png)	Digunakan sebagai latar pada video <i>motion graphic</i> kosa kata Bahasa Inggris	763 KB	Tim Aset
31	Ponsel		Adobe Illustrator Artwork 23.0 (.ai)	Digunakan pada <i>intro</i> materi dan segmen 1 materi	3,05 MB	Tim Aset
32	Item sepatu sneakers		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	115 KB	Tim Aset
33	Item sepatu hak tinggi		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	135 KB	Tim Aset
34	Item sandal		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	241 KB	Tim Aset

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

35	<i>Item tas</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	115 KB dan 143 KB	Tim Aset
36	<i>Item make-up</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	191 KB	Tim Aset
37	<i>Item produk kecantikan (skincare)</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	83,1 KB	Tim Aset
38	<i>Item obat-obatan</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	81,5 KB dan 64,2 KB	Tim Aset
39	<i>Item kalung</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	214 KB	Tim Aset
40	<i>Item gelang</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	310 KB	Tim Aset
41	<i>Item jam tangan</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	167 KB	Tim Aset
42	<i>Item kacamata</i>		Gambar (.png)	Digunakan pada segmen 1 materi	156 KB	Tim Aset



© 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

43	Kursor		Gambar (.png)	Digunakan pada <i>scene</i> materi	107 KB	Tim Aset
44	Tombol “IYA”		Gambar (.png)		53,7 KB	Tim Aset
45	Tombol “TIDAK ”		Gambar (.png)		58 KB	Tim Aset
46	Voice Over Perkenalan		Suara (.mp3)	Digunakan sebagai Perkenalan	1,1 MB	Tim Aset
47	Voice Over Intro		Suara (.mp3)	Digunakan sebagai Intro	651 KB	Tim Aset
48	Voice Over Segmen 1 (Search)		Suara (.mp3)	Digunakan pada Segmen 1	391 KB	Tim Aset
49	Voice Over Segmen 1 (Search Bar)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	569 KB	Tim Aset
50	Voice Over Segmen 1 (Keyword)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	868 KB	Tim Aset



© 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

51	Voice Over Segmen 1 (Category)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	570 KB	Tim Aset
52	Voice Over Segmen 1 (Clothes)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	393 KB	Tim Aset
53	Voice Over Segmen 1 (Footwear)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	610 KB	Tim Aset
54	Voice Over Segmen 1 (Bag)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	424 KB	Tim Aset
55	Voice Over Segmen 1 (Beauty)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	623 KB	Tim Aset
56	Voice Over Segmen 1 (Health)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	399 KB	Tim Aset
57	Voice Over Segmen 1 (Food)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	479 KB	Tim Aset



© 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

58	Voice Over Segmen 1 (Electronics)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	616 KB	Tim Aset
59	Voice Over Segmen 1 (Accessory)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	688 KB	Tim Aset
60	Voice Over Segmen 1 (Cart, Add to Cart)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	923 KB	Tim Aset
61	Voice Over Segmen 1 (Item)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	408	Tim Aset
62	Voice Over Segmen 1 (Purchase)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 1	469 KB	Tim Aset
63	Voice Over Filler		Suara (.mp3)	Digunakan sebagai Filler	570 KB	Tim Aset
64	Voice Over Segmen 2 (Diskon)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	1,2 MB	Tim Aset



© 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



65	Voice Over Segmen 2 (Ready Stock)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	370 KB	Tim Aset
66	Voice Over Segmen 2 (Out Of Stock)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	315 KB	Tim Aset
67	Voice Over Segmen 2 (Pre Order)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	558 KB	Tim Aset
68	Voice Over Segmen 2 (COD)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	769 KB	Tim Aset
69	Voice Over Segmen 2 (DP)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	770 KB	Tim Aset
70	Voice Over Segmen 2 (Dropship)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	904 KB	Tim Aset
71	Voice Over Segmen 2 (Shipment)		Suara (.mp3)	Digunakan pada segmen 2	592 KB	Tim Aset



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

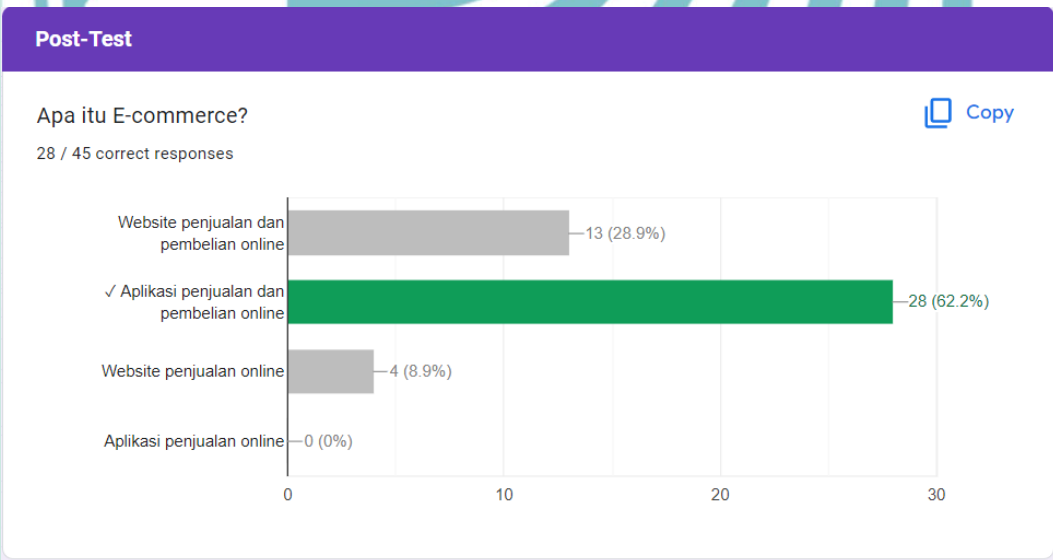
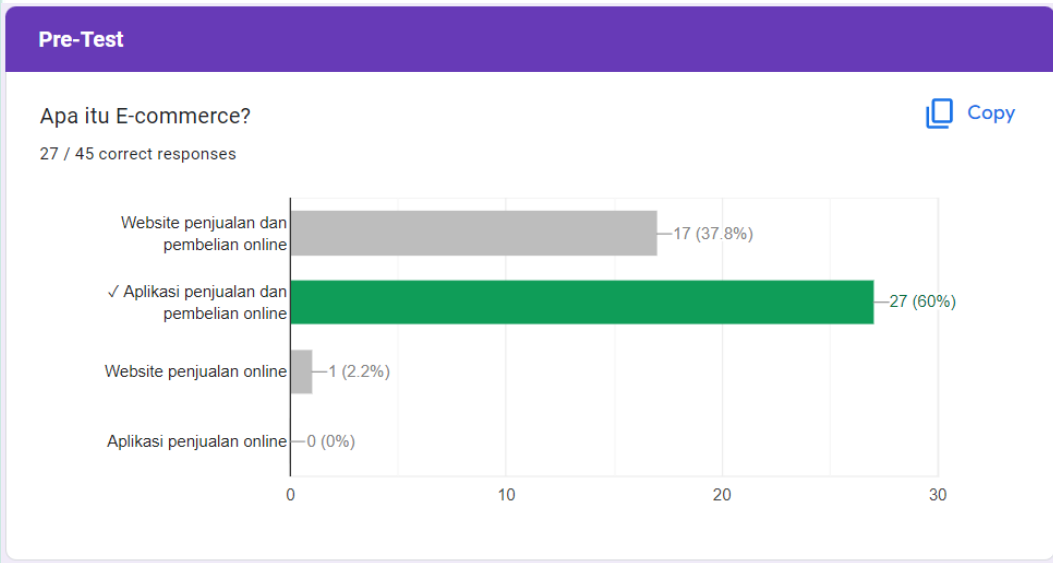
72	Voice Over Closing		Suara (.mp3)	Digunakan sebagai Closing	601 KB	Tim Aset
73	Voice Over Background Music		Suara (.mp3)	Digunakan sebagai Background	20,8 MB	Tim Aset





Lampiran 14. Kuesioner Beta Testing oleh mahasiswa

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

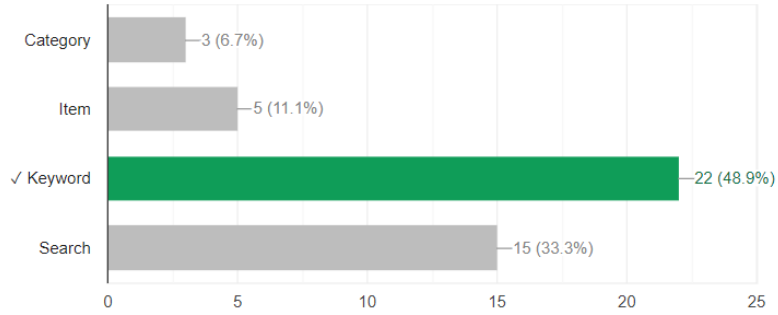
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• Pre-Test

Saat mencari barang di **search bar**, kamu mengisinya dengan

Copy

22 / 45 correct responses

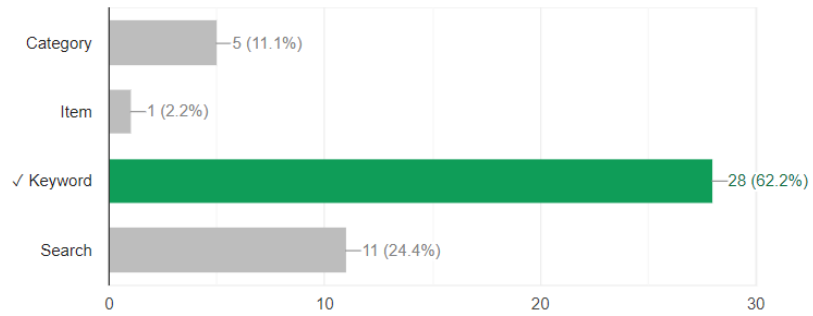


• Post-Test

Saat mencari barang di **search bar**, kamu mengisinya dengan

Copy

28 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

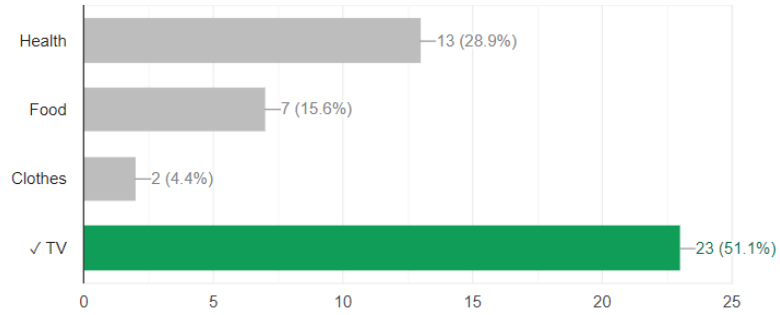
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• *Pre-Test*

Berikut merupakan category dalam e-commerce, **kecuali...**

Copy

23 / 45 correct responses

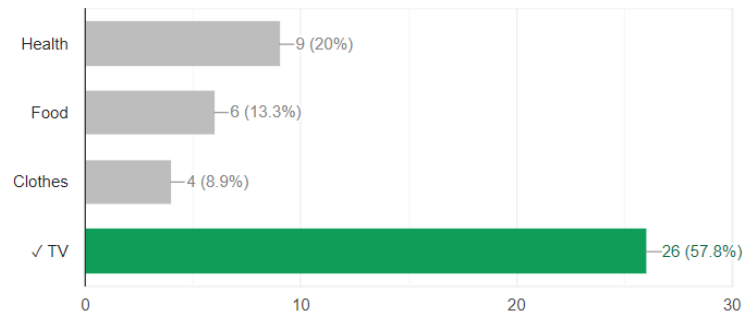


• *Post-Test*

Berikut merupakan category dalam e-commerce, **kecuali...**

Copy

26 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

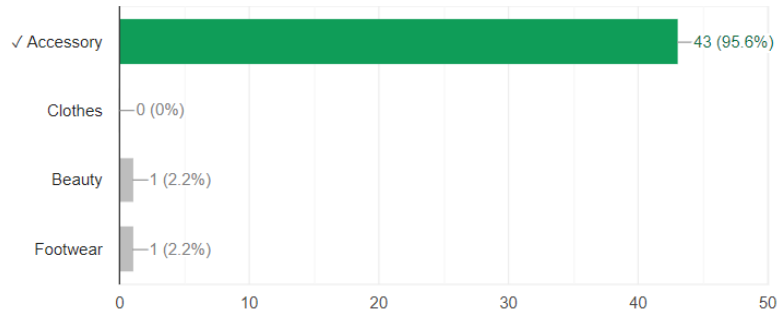
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• *Pre-Test*

Barang seperti gelang, kalung, dan kacamata masuk ke dalam kategori...

Copy

43 / 45 correct responses

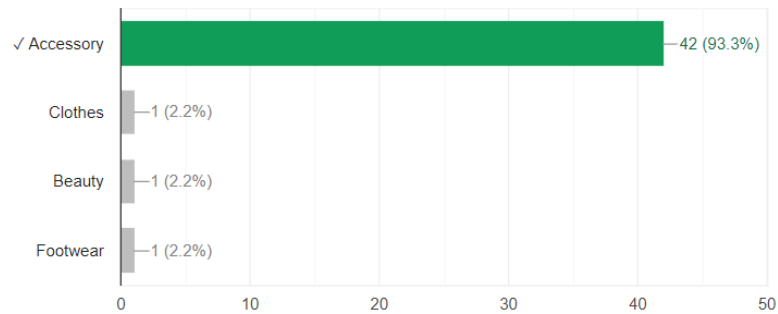


• *Post-Test*

Barang seperti gelang, kalung, dan kacamata masuk ke dalam kategori...

Copy

42 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

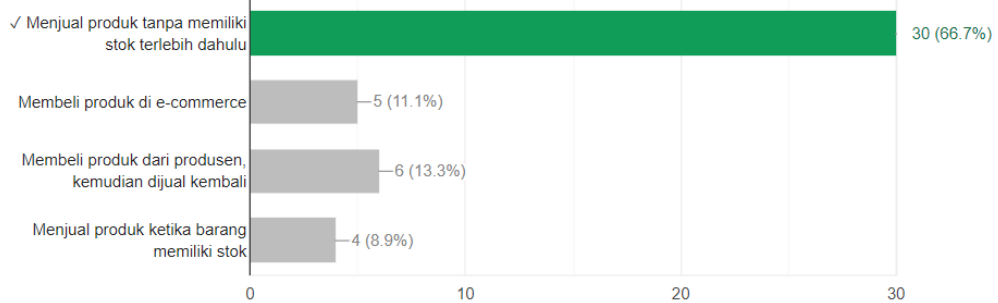
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• Pre-Test

Apa yang dimaksud dengan **Dropshipping**?

Copy

30 / 45 correct responses

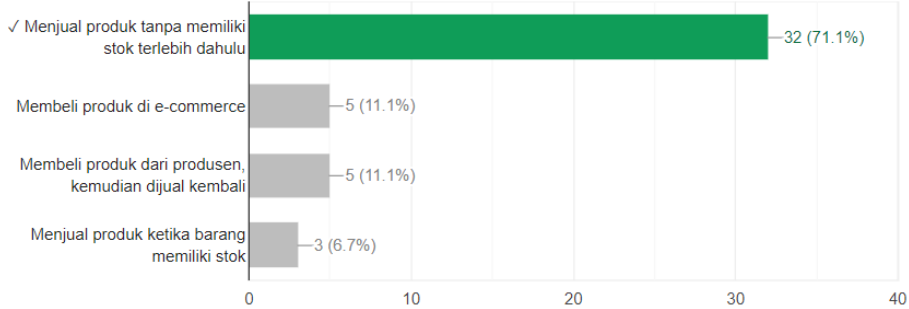


• Post-Test

Apa yang dimaksud dengan **Dropshipping**?

Copy

32 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

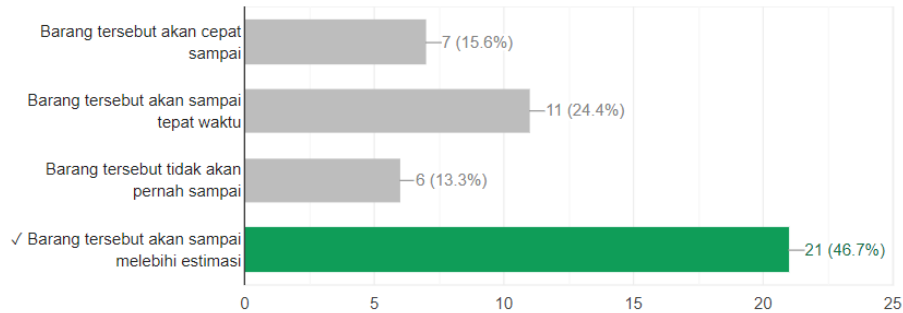
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• Pre-Test

Jika barang yang kamu beli dituliskan **Pre-order**, berarti...

Copy

21 / 45 correct responses

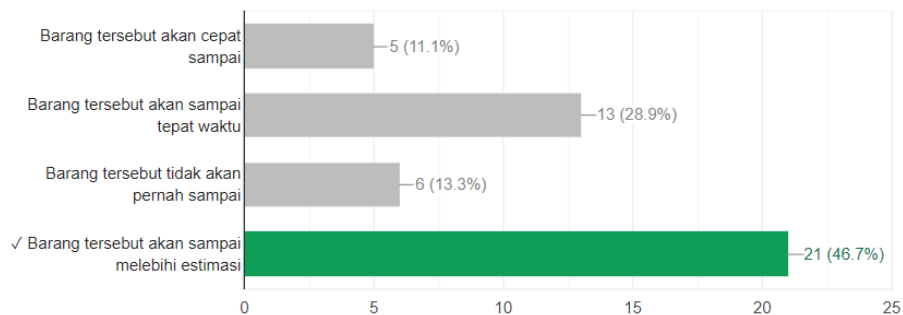


• Post-Test

Jika barang yang kamu beli dituliskan **Pre-order**, berarti...

Copy

21 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

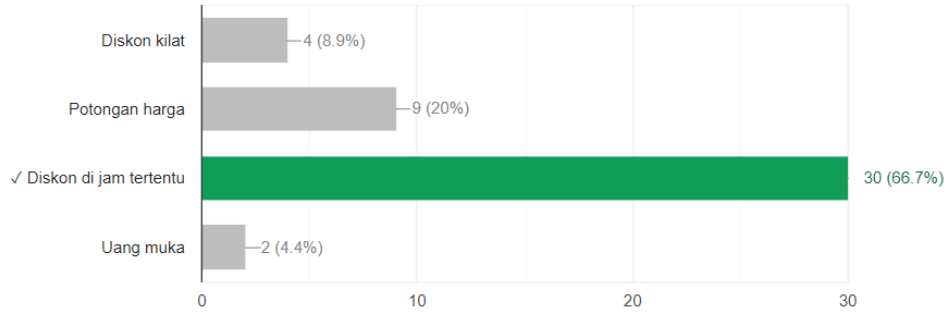
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• Pre-Test

Apa arti dari 'Happy Hour'?

Copy

30 / 45 correct responses

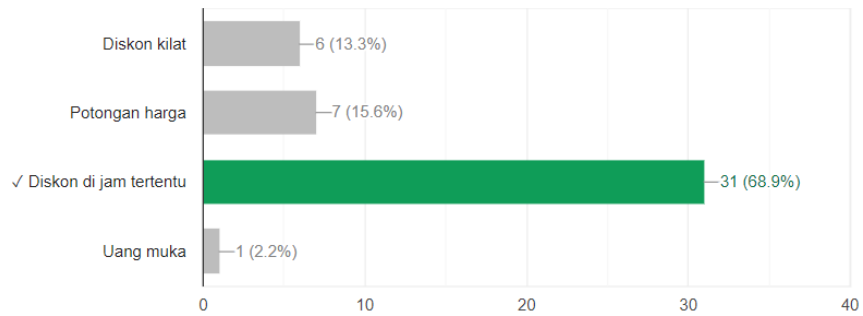


• Post-Test

Apa arti dari 'Happy Hour'?

Copy

31 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

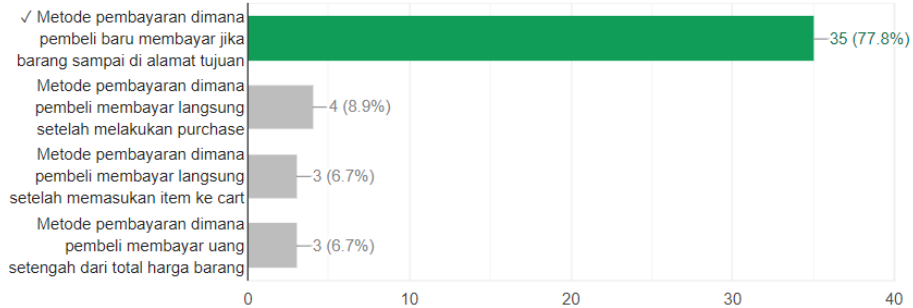
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• Pre-Test

COD merupakan ...

Copy

35 / 45 correct responses

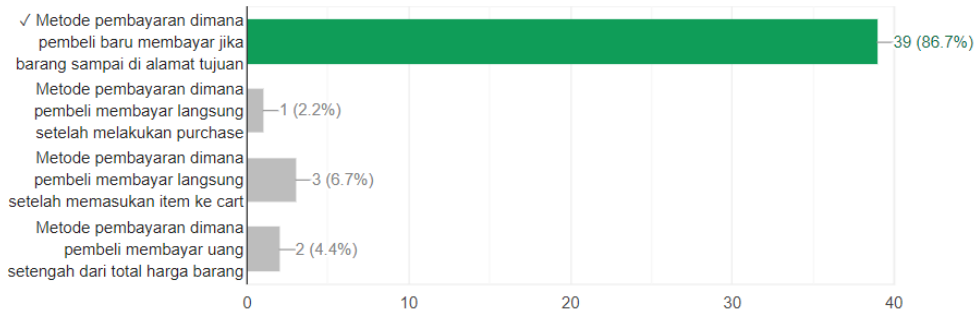


• Post-Test

COD merupakan ...

Copy

39 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

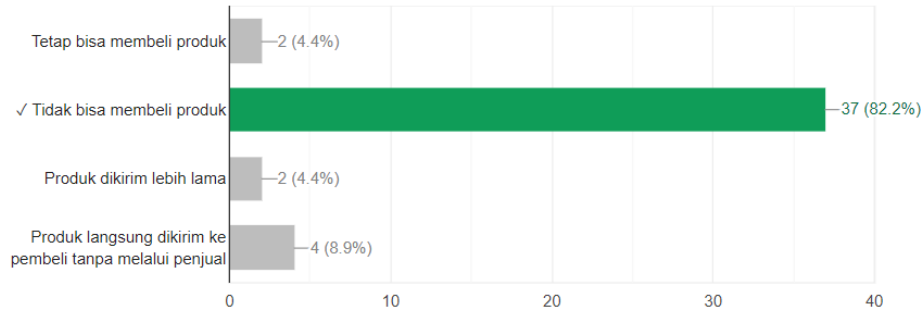
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• Pre-Test

Jika barang dituliskan 'Out of Stock' berarti...

Copy

37 / 45 correct responses

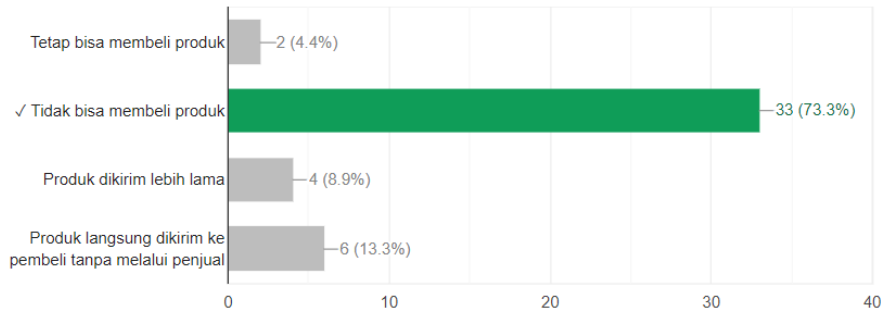


• Post-Test

Jika barang dituliskan 'Out of Stock' berarti...

Copy

33 / 45 correct responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

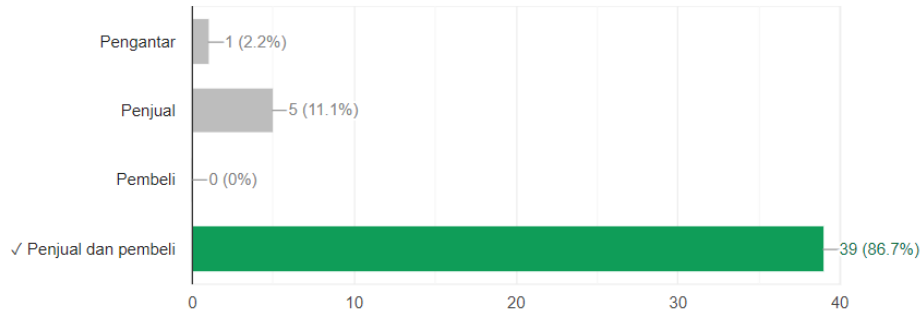
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

• *Pre-Test*

Di dalam e-commerce, kamu bisa berperan menjadi...

Copy

39 / 45 correct responses



• *Post-Test*

Di dalam e-commerce, kamu bisa berperan menjadi...

Copy

38 / 45 correct responses

