

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI
JENIS USAHA & PROPOSAL USAHA MATA PELAJARAN
KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN**



Intelligentia - Dignitas

LUTFHIA RAMADHANTI

1514622010

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Tata Boga

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
BENTUK : SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Lutfhia Ramadhanti
NIM : 1514622010
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha &
Proposal Usaha Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan
Kewirausahaan

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 16 Juli 2026

Pembimbing 1,



Dr. Rusilanti, M.Si.
NIDN. 0025066306

Pembimbing 2,



Salsa Belladinna Putri Utami, M.Pd.
NIDN. 2113019601



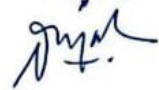
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Lutfhia Ramadhanti
NIM : 1514622010
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Tata Boga/ Teknik
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha & Proposal Usaha Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus/ Tidak-Lulus**)*
Ujian Tugas Akhir Oleh Tim Penguji Pada Tanggal 20 Juli 2026.

Tim Penguji,

Ketua Penguji	Dr. Guspri Devi Artanti, M.Si	
	NIDN: 0002087803	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Ir. Dr. Mahdiyah, M.Kes	
	NIDN: 0004026407	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Yeni Yulianti S.Pd., M.Pd	
	NIDN: 0013069008	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Dr. Rusilanti, M.Si	
	NIDN: 0025066306	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Salsa Belladinna Putri Utami, M.Pd.	
	NIDN: 2113019601	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Dr. Dwi Neng Siti Silfi Ambarwati, S.Si, Apt., M.Si
NIDN. 0029027204

Koordinator Program Studi
S1 Pendidikan Tata Boga



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd
NIDN. 0402118402

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Lutfhia Ramadhanti
NIM : 1514622010
Program Studi : Pendidikan Tata Boga
Fakultas : Teknik
Judul TA : Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha
& Proposal Usaha Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 05 Agustus 2026

Yang menyatakan,



(Lutfhia Ramadhanti)

NIM. 1514622010



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Lutfhia Ramadhanti
NIM : 1514622010
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik/ Pendidikan Tata Boga
Alamat email : rlutfhia@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain(.....)

Yang berjudul :
Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha & Proposal Usaha Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 05 Agustus 2026

Penulis

(Lutfhia Ramadhanti)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Jenis Usaha & Proposal Usaha Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan" sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana pada Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan skripsi ini dapat dilalui berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Annis Kandriasari, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Rusilanti, M.Si selaku Pembimbing Akademik dan dosen pembimbing skripsi serta Salsa Belladonna Putri Utami, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan saran, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
3. Dr. Guspri Devi Artanti, M.Si., Yeni Yulianti, M.Pd., Vira Nisfisari, dan Nadya Sarah selaku para ahli yang melakukan uji validasi dari berbagai aspek pada penelitian ini.
4. SMK N 33 Jakarta yang menjadi lokasi pelaksanaan uji coba media dalam penelitian ini.
5. Seluruh jajaran Dosen, Laboran, Staff Prodi dan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang turut membantu selama proses perkuliahan.
6. Kedua orang tua, kakak, adik serta wawak yang banyak memberikan dukungan baik secara moril, materiil, dan spiritual kepada penulis selama proses perkuliahan dan penyusunan proposal ini.
7. Teman-teman pendidikan tata boga angkatan 2022 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan, masukan, dan pembelajaran selama masa perkuliahan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian penelitian selanjutnya.

Jakarta, 14 Juli 2026
Penyusun



Lutfhia Ramadhanti
NIM. 1514622010

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI JENIS USAHA & PROPOSAL USAHA MATA PELAJARAN KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

LUTFHIA RAMADHANTI

**Dosen Pembimbing: Dr. Rusilanti., M.Si dan Salsa Belladinna Putri Utami.,
S.Pd., M.Pd**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung implementasi pembelajaran mendalam. Namun pembelajaran pada materi jenis usaha dan proposal usaha masih didominasi media konvensional sehingga kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan multimedia interaktif pada materi jenis usaha & proposal usaha pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan. Model pengembangan yang dilakukan yaitu 4D meliputi tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik. Tahap *design* melibatkan pembuatan perangkat perencanaan media seperti GBIM, JM, dan storyboard. Pada tahap *develop* materi diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif. Hasil validasi oleh ahli materi 96%, bahasa 93%, dan media 91% menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat layak digunakan. Pada tahap uji coba dengan hasil uji *coba one-to-one* 95%, *small group* 95%, dan *field test* 95%. Pada tahap *disseminate* dilakukan uji respon peserta didik dengan hasil skor 96% dengan kategori sangat kuat. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dalam mendukung proses pembelajaran bagi peserta didik untuk memahami materi jenis usaha dan proposal usaha.

Kata Kunci: Jenis Usaha, Proposal Usaha, Model 4D, Pengembangan Multimedia Interaktif

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI JENIS USAHA & PROPOSAL USAHA MATA PELAJARAN KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

LUTFHIA RAMADHANTI

**Dosen Pembimbing: Dr. Rusilanti., M.Si dan Salsa Belladinna Putri Utami.,
S.Pd., M.Pd**

ABSTRACT

The development of educational technology encourages the need for learning media innovation that is able to support the implementation of deep learning. However, learning on business types and business proposals is still dominated by conventional media so that it is not able to facilitate the active involvement of students. This research aims to develop and test the feasibility of interactive multimedia in business types and business proposals in the subject of Creativity, Innovation, and Entrepreneurship. The development model carried out is 4D including the stages of define, design, develop, and disseminate. At the definition stage, an analysis of student needs is carried out to identify problems and needs of students. The design stage involves creating media planning tools such as GBIM, JM, and storyboards. At the development stage, the material is integrated into interactive multimedia. The validation results by 96% subject matter experts, 93% language experts, and 91% media showed that interactive multimedia is very feasible to use. At the trial stage with one-to-one test results of 95%, small group 95%, and field test 95%. At the disseminate stage, a student response test was carried out with a score of 96% with a very strong category. Based on the results of the data, it can be concluded that interactive multimedia supports the learning process for students to understand material the type of business and business proposal.

Keywords: Business Type, Business Proposal, 4D Model, Interactive Multimedia Development

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1. 3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Perumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	8
2.1.1 Model <i>Research and Development</i>	8
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan	17
2.2.1 Media Pembelajaran	17
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	22
2.3 Kerangka Teoritik.....	24
2.3.1 Jenis Usaha	24
2.3.2 Proposal Usaha	29
2.3.3 Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan.....	41
2.4 Rancangan Produk.....	42

2.5 Penelitian Relevan.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	47
3.2.1 Tujuan Pengembangan.....	47
3.2.2 Metode Pengembangan.....	47
3.2.3 Sasaran Produk	48
3.2.4 Instrumen	49
3.3 Prosedur Pengembangan	55
3.3.1 Tahap <i>Define</i>	55
3.3.2 Tahap <i>Design</i>	57
3.3.3 Tahap <i>Develop</i>	58
3.3.4 Tahap <i>Disseminate</i>	59
3.3.5 Uji Coba Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa	59
3.3.6 Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>).....	60
3.3.7 Uji Coba Terbatas (<i>Small Group</i>).....	61
3.3.8 Uji Coba Lapangan (<i>Trial Field</i>).....	61
3.4 Teknik Pengumpulan Data	61
3.5 Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Hasil Pengembangan Produk.....	65
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	65
4.1.2 Proses Pengembangan Produk	65
4.2 Kelayakan Produk	81
4.2.1 Kelayakan Produk Aspek Media	81
4.2.2 Kelayakan Produk Aspek Materi	84
4.2.3 Kelayakan Produk Aspek Bahasa	93
4.2.4 Uji Coba Pengembangan	97
4.3 Pembahasan	99
4.3.1 Faktor Pendukung	103
4.3.2 Faktor Penghambat	104

4.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif	104
4.3.4 Kelemahan Multimedia Interaktif.....	105
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Implikasi.....	107
5.3 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	113



DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
3.1	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media	50
3.2	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	51
3.3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan bahasa	52
3.4	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Kelayakan Pengguna	53
3.5	Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	54
3.6	Skala Likert	62
3.7	Persentase Keputusan Hasil	63
3.8	Kriteria Interpretasi Skor	64
4.1	Kisi-kisi Soal Evaluasi	69
4.2	Komentar Uji Coba <i>Field Test</i>	78
4.3	Hasil Uji Respon Peserta Didik	79
4.4	Hasil Penilaian Ahli Media	82
4.5	Komentar dan Saran Ahli Media	84
4.6	Perbaikan Media	84
4.7	Hasil Penilaian Ahli Materi I	85
4.8	Hasil Penilaian Ahli Materi II	86
4.9	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	87
4.10	Komentar dan Saran Ahli Materi I	87
4.11	Perbaikan Materi I	88
4.12	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	94
4.13	Komentar dan Saran Ahli Bahasa	95
4.14	Perbaikan Bahasa	96
4.15	Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	98
4.16	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	98
4.17	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	99

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Model ADDIE	10
2.2	Model 4D	13
2.3	Model Dick and Carey	15
2.4	Model Borg dan Ball	17
2.5	Rancangan Produk Multimedia Interaktif	42
3.1	Prosedur Pengembangan 4D	55
4.1	Diagram Kelas Peserta Didik	66
4.2	Kerangka Media	71
4.3	Button pada Media	72
4.4	Pembuatan Video	72
4.5	Contoh Proposal Usaha	73
4.6	Proses Pembuatan Story book	73
4.7	Succes story	73
4.8	Mindmap	74
4.9	Proses Pembuatan Games	74
4.10	Proses Pembuatan Scene Bagian Awal	74
4.11	Proses Pembuatan Scene Bagian Inti	75
4.12	Proses Membuat Tautan Netlify	75
4.13	Proses QR Code	76
4.14	QR Code Multimedia Interaktif	80
4.15	Tampilan Blog	80



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Izin Pengambilan Data Skripsi	113
2	Surat Validasi Media Pembelajaran	114
3	Surat Validasi Instrumen Penelitian	117
4	Lembar Pertanyaan Analisis Kebutuhan	120
5	Hasil Analisis Kebutuhan	121
6	Hasil Penilaian Ahli Media	124
7	Hasil Penilaian Ahli Materi	129
8	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	139
9	Instrumen Uji Coba Peserta Didik	143
10	Instrumen Uji Respon Peserta Didik	145
11	Hasil Uji Coba Peserta Didik	149
12	Hasil Uji Respon Peserta Didik	152
13	Hasil Validasi Soal Latihan	153
14	Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)	159
15	Jabaran Materi (JM)	162
16	<i>Storyboard</i>	183
17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	195
18	Dokumentasi	202
19	Daftar Riwayat Hidup	203

