



**IMPLEMENTASI UNITY ENGINE DAN ASET 2D
PADA PEMBUATAN VIRTUAL EXHIBITION
MUSEUM BUDAYA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT**

SKRIPSI

TAFA KURNIA

1907431015

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

2023



**IMPLEMENTASI UNITY ENGINE DAN ASET 2D
PADA PEMBUATAN VIRTUAL EXHIBITION
MUSEUM BUDAYA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT**

SKRIPSI

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

TAFA KURNIA

1907431015

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

2023



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tafa Kurnia
NIM : 1907431015
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI UNITY ENGINE DAN ASET 2D PADA PEMBUATAN VIRTUAL EXHIBITION MUSEUM BUDAYA SEBAGAI MEDIA INFORMASI MASYARAKAT

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

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 23 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Tafa Kurnia

NIM 1907431015

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

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Tafa Kurnia
NIM : 1907431015
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Unity Engine dan Aset 2D Pada Pembuatan Virtual Exhibition Museum Budaya Sebagai Media Informasi Masyarakat

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin
Tanggal 01 Bulan Agustus Tahun 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()
Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T. ()
Penguji II : Drs. Agus Setiawan, M.Kom. ()
Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()

Mengetahui
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua

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

NIP 197908032003122003

ii

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

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





KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas nikmat-Nya lah penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, dan keterlibatan banyak pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa keterlibatan orang yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan skripsi ini, dengan ini penulis mengucapkan terima kasih sebanyak – banyaknya kepada :

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom, M.Kom. selaku Kepala Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.
- c. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah berjasa untuk membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis agar lebih baik dalam menyusun laporan skripsi.
- d. Bapak Ardi Hariyadi dan Edy Supriyanto yang sudah membantu penulis mendapatkan sumber data dan menjadi narasumber aplikasi ini.
- e. Bapak Aang Kurnia dan Ibu Novianti Andayani selaku orang tua penulis, Kasa Kurnia, Deviana kurnia sebagai kakak penulis, dan Ajeng Kurnia selaku adik penulis serta saudara penulis yang telah memberikan dukungan, doa dan dorongan untuk penulis bisa mencapai ke titik ini.
- f. Teman satu penelitian Krisdani Fauzi Ramadhan atas kerjasamanya dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
- g. Teman dan sahabat yang senantiasa membantu dan menyemangati yaitu Sarah Nuriyah, Habibie Muhammad Ar Rahim, Amrul Haqqi Zulkarnain, Zaki Farros, Irsyad Fadhilah dan sahabat – sahabat lainnya.
- h. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Akhir kata, semua orang yang telah melakukan kebaikan kepada penulis melalui Allah SWT, segera mendapatkan balasan yang baik. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu dan manfaat sampai kapanpun.

Depok, 23 Juli 2023

Tafa Kurnia
NIM 1907431015



- 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 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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Tafa Kurnia
NIM : 1907431015
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

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

IMPLEMENTASI UNITY ENGINE DAN ASET 2D PADA PEMBUATAN VIRTUAL EXHIBITION MUSEUM BUDAYA SEBAGAI MEDIA INFORMASI MASYARAKAT

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, 23 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Tafa Kurnia

NIM 1907431015



IMPLEMENTASI UNITY ENGINE DAN ASET 2D PADA PEMBUATAN VIRTUAL EXHIBITION MUSEUM BUDAYA SEBAGAI MEDIA INFORMASI MASYARAKAT

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, telah berpengaruh ke segala aspek terutama dalam media penyampaian informasi. Batik adalah budaya yang diakui secara internasional dan Museum Tekstil sendiri sebagai tempat yang digunakan untuk edukasi pada pembuatan dan pameran batik tekstil. Dengan adanya perkembangan teknologi maka diperlukan adanya pembuatan *virtual exhibition* sebagai inovasi baru dalam memperkenalkan batik tekstil sehingga masyarakat dapat menemukan cara menikmati museum dengan cara lain, dalam aplikasi ini terdapat informasi mengenai batik dari berbagai daerah, bentuk 3D dari alat pembuatan batik serta materi berupa animasi 2D pembuatan batik yang berbasis Android. Metode penelitian dalam pembuatan 3D Virtual Exhibition ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle* dengan software Unity Engine dan pembuatan aset 2d dengan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Berdasarkan hasil dari pengujian aplikasi kepada 30 responden, didapatkan hasil bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan tujuan yaitu penyampaian informasi mengenai kain tekstil kepada masyarakat dan berfungsi dengan baik baik dari tombol serta fitur seperti pergerakan karakter dan informasi kain dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Kata Kunci : Virtual Exhibition, Museum Tekstil, Unity Engine, MDLC, Adobe

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



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
<i>Abstrak</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. Tekstil.....	6
2.3. Media Informasi	7
2.4. Unity 3D.....	7
2.5. Virtual Exhibition.....	8
2.6. Android.....	8
2.7. Aset Dua Dimensi (2D).....	9
2.8. Aplikasi	9

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

2.9.	Skala Likert	10
BAB III METODE PENELITIAN.....		11
3.1.	Rancangan Penelitian	11
3.2.	Tahapan Penelitian	11
3.3.	Objek Penelitian	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		15
4.1.	Analisis Kebutuhan	15
4.2.	Konsep Aplikasi	16
4.3.	Perancangan Aplikasi	16
4.3.1.	Desain Aplikasi	16
4.3.2.	Rancangan Tampilan Aplikasi	17
4.3.3.	Pengumpulan Material	21
4.4.	Pembuatan Aplikasi dan Aset dua dimensi (2D).....	30
4.4.1.	Pembuatan Aplikasi di Unity	30
4.4.2.	Pembuatan Aset dua dimensi (2D) di Adobe Illustrator	30
4.4.3.	Tampilan Aplikasi	40
4.4.4.	Pengaturan Scene Manager	41
4.4.5.	Pengaturan <i>Movement</i> Menggunakan <i>Joystick</i>	42
4.4.6.	<i>Trigger</i> informasi batik	43
4.5.	Pengujian	44
4.5.1.	Deskripsi Pengujian	44
4.5.2.	Prosedur Pengujian	44
4.5.3.	Data Hasil Pengujian.....	48
4.5.3.1.	Hasil Alpha Testing Aplikasi	48
4.5.3.2.	Hasil Beta Testing Oleh Pihak Museum Tekstil	50
4.5.3.3.	Hasil Beta Testing Oleh Ahli Aplikasi.....	51



© 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

4.5.3.4.	Hasil Beta Testing Oleh Ahli Materi Kain.....	52
4.5.3.5.	Hasil Beta Testing oleh Pengguna.....	53
4.5.4.	Analisis Data / Evaluasi Pengujian	55
4.6.	Distribusi.....	58
BAB V PENUTUP.....		59
5.1.	Simpulan.....	59
5.2.	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA		61





DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Penelitian	11
Gambar 4. 1 FlowChart.....	17
Gambar 4. 2 Pembuatan Button	31
Gambar 4. 3 Aset Mulai	31
Gambar 4. 4 Aset Tentang	31
Gambar 4. 5 Aset Cara	32
Gambar 4. 6 Aset Keluar.....	32
Gambar 4. 7 Aset Kembali.....	32
Gambar 4. 8 Kain Jemur	32
Gambar 4. 9 Proses Baskom	33
Gambar 4. 10 Baskom.....	33
Gambar 4. 11 Proses Tangan	34
Gambar 4. 12 Tangan.....	34
Gambar 4. 13 Proses Batik.....	35
Gambar 4. 14 Hasil Batik.....	35
Gambar 4. 15 Proses Karakter	36
Gambar 4. 16 Proses Kual.....	36
Gambar 4. 17 Kual.....	37
Gambar 4. 18 Proses Tracing Batik.....	37
Gambar 4. 19 Hasil Tracing	38
Gambar 4. 20 Proses Kain Peras	38
Gambar 4. 21 Kain Peras	39
Gambar 4. 22 Proses Asap dan Matahari.....	39
Gambar 4. 23 Asap dan Matahari	40
Gambar 4. 24 Aset Transisi.....	40
Gambar 4. 25 Tampilan Main Menu.....	41
Gambar 4. 26 Tampilan Museum Digital	41
Gambar 4. 27 <i>Script</i> Pindah Scene.....	42
Gambar 4. 28 <i>Sript</i> Pindah Main Menu	42
Gambar 4. 29 <i>Script</i> Movement.....	43

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

Gambar 4. 30 Script Info Batik..... 43



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

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2. Interval Skala Likert.....	10
Tabel 3. Analisis Kebutuhan	15
Tabel 4. Rancangan Aplikasi	18
Tabel 5. Pengumpulan Material	21
Tabel 6. Beta Testing	45
Tabel 7. Alpha Testing Aplikasi	48
Tabel 8. Alpha Testing Lanjutan.....	49
Tabel 9. Ahli Aplikasi	51
Tabel 10. Ahli Materi	52





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

Konsep inovatif dalam dunia kain tekstil terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang beragam. Penggabungan antara material tradisional dengan teknologi modern, seperti pemanfaatan serat-sertifat tertentu untuk menghasilkan kain fungsional yang tahan air atau tahan api, mencerminkan gagasan tentang transformasi substansial dalam industri tekstil. Selain itu, eksplorasi pada metode pewarnaan organik dan ramah lingkungan serta upaya dalam mengintegrasikan sensor ke dalam kain untuk tujuan kesehatan atau keperluan interaksi menciptakan ruang bagi ide-ide inovatif yang merangkul kenyamanan, performa, dan keberlanjutan dalam kain tekstil masa depan. (Limono, 2022).

Museum Tekstil Jakarta memainkan peran penting dalam memelihara dan menghidupkan warisan budaya kain dan tekstil Indonesia. Sebagai pusat pengetahuan dan apresiasi terhadap seni, kerajinan, dan sejarah tekstil, museum ini menjadi tempat yang memadukan pendidikan, inspirasi, dan apresiasi seni rupa melalui pameran yang mendalam dan beragam. Dengan menampilkan koleksi-koleksi berharga dari berbagai daerah di Indonesia, Museum Tekstil Jakarta mewakili suatu ruang bagi pengunjung untuk menggali pesan-pesan budaya yang tersimpan dalam setiap pola, warna, dan teknik tradisional, yang semuanya menyumbang pada kekayaan warisan budaya bangsa. (Nurhasanah et al., 2019)

Di tengah perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini, Museum Tekstil Jakarta berhadapan dengan tantangan menarik dalam upaya untuk meningkatkan jumlah pengunjung. Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, penggunaan teknologi *modern* menjadi strategi yang relevan. Dengan memanfaatkan pendekatan interaktif dan virtual, museum dapat merancang pengalaman pengunjung yang lebih menarik dan berpartisipasi. Integrasi teknologi seperti *Virtual Exhibiton* dapat memberikan pengalaman mendalam dalam memahami sejarah, proses pembuatan, dan signifikansi budaya dari setiap kain dan tekstil yang dipamerkan. Lebih dari sekadar koleksi statis, pengunjung dapat terlibat secara aktif



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

dan belajar melalui pengalaman imersif yang dapat membangkitkan minat baru serta mengajak generasi muda untuk menggali lebih dalam akan kekayaan warisan tekstil Indonesia. (Khairunnisa et al., 2021)

Dalam upaya untuk meningkatkan jumlah pengunjung, Museum Tekstil Jakarta dapat mempertimbangkan penggunaan konsep pameran virtual sebagai solusi yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Mengintegrasikan teknologi *virtual exhibition* menjadi alternatif yang menarik, memungkinkan pengunjung dari seluruh dunia untuk mengakses koleksi dan pameran museum secara online. Dengan pendekatan ini, museum tidak hanya akan menjangkau lebih banyak orang, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif yang mendalam, memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi detail kain dan tekstil dengan sudut pandang yang berbeda. Dari penjelasan tentang teknik tradisional hingga cerita di balik setiap karya, *virtual exhibition* dapat menciptakan pengalaman edukatif yang kaya dan dapat diakses kapan saja. Melalui kombinasi teknologi canggih dan konten berharga, Museum Tekstil Jakarta memiliki potensi untuk memperluas dampak budaya dan pendidikan ke seluruh dunia. (Aryati, 2020)

Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian ini akan membahas mengenai implementasi *Unity Engine* pada aplikasi *Virtual Exhibition* Museum Tekstil Jakarta yang akan berisikan dengan aset Kain Tekstil dan Animasi pembuatan Batik dan akan berbasis sebuah aplikasi Android. Implementasi ini bertujuan sebagai aplikasi yang akan digunakan oleh masyarakat sebagai media penyebaran informasi mengenai kain tekstil. Tujuan ini diambil dengan hasil wawancara bersama pihak Museum Tekstil Jakarta sebagai bentuk upaya menambah pengunjung secara digital serta menambah pengalaman baru bagi masyarakat untuk dapat menikmati hasil karya pameran kain tekstil yang tersedia di Museum Tekstil Jakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah implementasi *Unity Engine* pada Aplikasi *Virtual Exhibition* Museum Tekstil Jakarta berbasis android pada 3D museum digital batik tekstil.

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

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, berikut batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan *Virtual Exhibition* Museum Budaya antara lain :

- a. Cakupan materi yang disajikan yaitu Objek pameran museum, Gedung museum, informasi museum dalam bentuk visual 3D beserta proses pembuatan tekstil dalam bentuk animasi 2D
- b. *Software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi *Virtual Exhibition* adalah Unity Engine.
- c. *Software* untuk pembuatan aset 2D adalah Adobe Illustator dan Adobe Photoshop.
- d. Target pengambilan *sample Virtual Exhibition* ini ditujukan untuk remaja usia 14 – 24 tahun.
- e. *Virtual Exhibition* ini dikembangkan untuk *platform* Android dengan format .apk.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah Implementasi *Unity Engine* pada aplikasi *Virtual Exhibition* Museum Tekstil Jakarta berbasis Android sebagai media informasi bagi masyarakat mengenai museum budaya. Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :

- a. Mempermudah masyarakat untuk mempelajari tentang budaya yang ada di Indonesia
- b. Menambah *user experience* dalam proses mencari informasi dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini salah satu nya adalah *platform* digital berbasis Android
- c. Membuat *Virtual Exhibition* sebagai media informasi masyarakat



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan Rancangan penelitian yang digunakan untuk penelitian, seperti pendekatan penelitian dan jenis penelitian apa yang digunakan, lalu tahapan penelitian serta objek penelitian yang akan dituju.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi Analisis Kebutuhan yang menjadi dasar spesifikasi dan tujuan terbuatnya aplikasi ini, lalu ada perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi ini agar terciptanya aplikasi yang berjalan dengan baik sehingga penyampaian tujuan melalui asset dan fitur yang ada di aplikasi bisa tersampaikan dengan baik.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya

Hak Cipta :

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



BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian “Implementasi Unity Engine dan Aset 2D pada Pembuatan *Virtual Exhibition* Museum Budaya Sebagai Media Informasi Masyarakat” didapatkan kesimpulan :

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada aplikasi ini yang memiliki tujuan membuat aplikasi *Virtual Exhibition* Museum Tekstil Jakarta sebagai media penyebaran informasi bagi masyarakat, dapat disimpulkan bahwa :

- Penelitian ini menghasilkan objek Aplikasi *Virtual Exhibition* yang terdiri dari bangunan dalam bentuk 3D, sesuai dengan rancangan, desain, flowchart dan *storyboard* yang menggunakan *software* unity sebagai *software* pengembangan aplikasi dan Adobe Illustrator untuk pembuatan aset 2D.
- Berdasarkan *Alpha Testing*, *button* dan fitur dalam aplikasi sudah berfungsi dengan baik setelah beberapa kali percobaan dan perubahan dari segi *code*.
- Berdasarkan *Beta Testing* kepada 30 pengguna mengatakan aplikasi *Virtual Exhibition* Museum Tekstil Jakarta dapat membantu penyebaran informasi kepada masyarakat mengenai kain tekstil. Dan aplikasi ini juga bisa menjadi pengalaman baru bagi pengguna untuk melihat atau menelusuri pameran Museum Tekstil secara digital.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Implementasi Unity Engine dan Aset 2D pada Pembuatan *Virtual Exhibition* Museum Budaya Sebagai Media Informasi Masyarakat” didapatkan beberapa saran untuk aplikasi agar dapat lebih baik lagi berikut saran yang diberikan :

- Mengatur lighting dan shadow pada ruangan di aplikasi untuk menambah nilai estetika pada museum
- Penyesuaian pada objek agar lebih mudah untuk disentuh

- c. Menambah fitur Bahasa lain sehingga aplikasi dapat digunakan oleh orang asing atau yang tidak bisa berbahasa Indonesia.



© 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





DAFTAR PUSTAKA

- Aryati, M. (2020). *PERANCANGAN MUSEUM VIRTUAL MENGGUNAKAN UNITY 3D SEBAGAI EDUKASI DAN INFORMASI BAGI PENGUNJUNG MUSEUM ACEH*.
- Khairunnisa, I., Dhiya Hasna, A., Kharoline, H. B., Noor, A. A., & Bandung, P. N. (2021). *Jurnal ALTASIA Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan* (Vol. 3, Issue 1).
- Limono, L. (2022). *Mewarisi Kriya Tekstil untuk Pertumbuhan yang Inklusif, Setara dan Berkelanjutan*. <https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.36>
- Made, I., Sancaya, A. W., Swandi, W., & Indira, W. (2023). *PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK BUMPER LOGO DI THE HIVE SANUR* (Vol. 4, Issue 1).
- Nurhasanah, Y., & Putri, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Pada Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Habitatnya. *MULTINETICS*, 6(2), 86–98. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i2.2794>
- Nurhasanah, Y., Rohman, A. S., & Prihatmanto, A. S. (2019). *DESAIN DAN IMPLEMENTASI SIMULASI PERMAINAN PENENTUAN USIA FOSIL PADA VIRTUAL MUSEUM OF INDONESIA (Studi Kasus Museum Geologi)*.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android*.
- Retno Musholiha, N., Ir Martinus Bambang Susetyarto, D., & Iai, M. (2021). *DIGITAL VIRTUAL DESIGN OF UNIVERSITAS TRISAKTI EXHIBITION BUILDING*. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 19(2), 67–79.
- Subiyati, S., Rosyida, A., & Haryana, S. (2023). *PELATIHAN PENCAPAN ZAT WARNA ALAM DENGAN HASIL OPTIMAL DAN WAKTU*

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

YANG SINGKAT PADA PENGRAJIN KAMPUNG BATIK
KAUMAN SURAKARTA. *Abdi Masya*, 4(1), 63–73.

<https://doi.org/10.52561/abma.v4i1.250>

Winatha, K. R., & Artha, E. (2023). *Volume 13 Nomor 1 Tahun 2023
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
KOMPUTER GRAFIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
UNITY 3D*. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v13i1.1725



© 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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Lahir di Depok, 8 Mei 2001. Anak ketiga dari empat bersaudara, Bertempat tinggal di Kp. Sidamukti Rt 02/21 No. 27 Kec. Cilodong Kel. Sukamaju, Depok. Lulus dari SDN Mekarjaya 30 tahun 2013, SMP 6 Depok tahun 2016, SMK Taruna Bhakti tahun 2019. Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi D-IV Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© 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



DIMAS SUKMA PRADANA

CURRICULUM VITAE

CONTACT

 @dimasukma
  +62 857 7168 2024
  dimasukma0000@gmail.com

SKILL







ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE AFTER EFFECT

ADOBE PREMIERE

BLENDER 3D

UNITY 3D

LANGUAGES

BAHASA INDONESIA

ENGLISH

HOBBIES




PROFILE

Saya seorang mahasiswa Program Studi Game Technology pada salah satu Politeknik di Jakarta. Saya sangat tertarik pada perkembangan teknologi khususnya di bidang CGI (Computer Generated Imagery).

EDUCATION

- ▶ 2013 - 2016 SMKN 1 Depok
SMK dengan Jurusan Multimedia mempelajari Editing, Fotografi, Scripting, dan lain lain.
- ▶ 2016 - 2020 Politeknik Negri Media Kreatif
Kuliah dengan Prodi Game Technology mempelajari pembuatan Game, mulai dari pembuatan aset, sampai Pemrograman dengan Unity.
- ▶ 2020 - sekarang
Production House di Surabaya sebagai Game Developer

EXPERIENCE

- ▶ 2018 - 2019 Intern di Orion Digital sebagai 3D Generalist
Internship pada salah satu Production House di Surabaya sebagai Junior 3D Generalist
- ▶ 2019 - 2020 Freelance Social Media Graphic Design
MPL Indonesia
Mengerjakan desain grafis untuk sosial media di salah satu event e-sports terbesar yaitu Mobile Legends Professional League ID
- ▶ 2020 - Sekarang
Production House di Surabaya sebagai Game Developer



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Nama : Edy Supriyanto
- Jabatan : Staf dan Instruktur Batik di Museum Tekstil Jakarta
- Pengalaman :
- 2007, Penelitian ke sentra batik Pekalongan, Danar Hadi Solo, Batik Tenun Gedod Tuban
 - 2014, Pameran dan Workshop Batik di Lapangan Kampus Haluleo Kendari
 - 2015, Menjadi guru pengajar Batik di SMP N 91 Duri Kepa Jakarta
 - 2018, Mempromosikan budaya Batik di Jerman
 - 2019, Pameran dan Workshop Batik di Mall Manado
 - 2020 – 2023, Mengajar Batik di Kampusnya Manusia
 - 2021, Menjadi Tour Guide melalui virtual tour live Instagram dan Zoom Meeting
 - 2021, Membatik dengan TNI dan masyarakat pencetakan rekor dunia membatik secara Zoom dengan peserta 100 ribu dalam rangka hari Batik 2 Oktober
 - 2023, Mengajar Batik di Panti Sosial Bina Laras

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



Transkrip Wawancara kepada ahli materi kain tekstil

Narasumber : Bapak Edy Supriyanto

Hari / Tanggal : Jumat, 03 Maret 2023

Pewawancara : Tafa Kurnia & Krisdani Fauzi Ramadhan

Tempat : Museum Tekstil Jakarta

Tafa & : “Selamat siang pak, apakah saya boleh minta waktunya sebentar
Krisdani untuk melakukan wawancara ? “

Pak Edy : “Baik, bisa kita lakukan di gedung praktik pembuatan batik tulis”

Tafa & : “Baik pak”
Krisdani

Tafa : “Sebelumnya perkenalkan nama saya Tafa Kurnia dan rekan saya
Krisdani Fauzi Ramadhan dari Politeknik Negeri Jakarta yang ingin
melakukan observasi mengenai Museum Tesktil Jakarta”

Krisdani : “Jadi pada kali ini saya dan Tafa Kurnia ditugaskan untuk membuat
produk yang bermanfaat sebagai syarat dari skripsi untuk kelulusan
kami, dan disini kami memilih Museum Tekstil Jakarta sebagai
objek penelitian kami”

Tafa : “Gambaran awal kami ingin membuat Virtual Exhibition sebagai
sarana penyebaran informasi dari Museum Tesktil yang menjadi
objek penelitian utama kami. Namun sebelum itu bisa dijelaskan
dulu pak apa itu Museum Tekstil Jakarta ? “

Pak Edy : “Jadi Museum Tekstil Jakarta sendiri berdiri sebagai tempat untuk
menyalurkan atau pameran budaya khususnya kain tekstil. Museum
Tekstil Jakarta terdiri dari beberapa bagian, yg pertama ada bagian
pameran, disana ditampilkan berbagai kain termasuk kain yang
dimiliki museum sendiri ataupun milik dari pihak ketiga, lalu ada
museum batik yang berisikan kain batik saja, lalu ada ruangan alat
– alat pembuatan kain seperti alat – alat tenun, alat pembuatan batik
dan alat lainnya, terakhir adalah gedung praktik pembuatan batik

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

tulis yang bisa diakses oleh orang lain bahkan bisa melakukan pembuatan batik itu langsung.”

Dani : “Jadi di Museum Tekstil Jakarta ini memiliki aset yang lengkap terdiri dari pameran kain tekstil, museum batik yang berisikan hanya kain batik saja, lalu ada ruangan yang berisikan alat – alat pembuatan kain dan terakhir ada gedung yang bisa menjadi tempat praktik para pengunjung untuk membuat batik tulis secara langsung ya pak”

Pak Edy : “Iya betul sekali”

Tafa : “Jadi pada kali ini kan kita datang untuk menawarkan pembuatan produk dengan objek Museum Tekstil Jakarta pak, saya memiliki pemikiran untuk membuat pameran kain tekstil namun secara digital yang bisa di akses orang banyak”

Pak Edy : “Itu ide yang bagus, sebelumnya pada COVID – 19 kemarin pihak museum sudah membuat sesuatu yang baru yaitu video 360° untuk menampilkan apa saja yang ada di Museum Tekstil Jakarta yang berbasis website karena pada pandemi itu museum tidak memiliki pengunjung karena himbauan pemerintah yang menyarankan untuk tidak keluar rumah”

Tafa : “Dengan adanya produk yang sebelumnya itu, saya bisa memberikan solusi untuk membuat Virtual Exhibition pameran kain tekstil yang berbasis android sehingga orang yang tidak dapat datang langsung ke Museum Tekstil Jakarta tetap bisa melihat pameran yang ditampilkan.”

Krisdani : “Dengan konsep Virtual Exhibition yang berbasis android ini bisa membuat kesan baru bagi pengunjung”

Pak Edy : “Pembuatan produk itu bisa menjadi alternatif lain pengunjung untuk menikmati pameran kain tekstil sekaligus memberikan informasi kepada orang banyak. “

Krisdani : “Untuk materi yang bisa ditampilkan dalam Virtual Exhibition ini apa saja ya pak kira – kira ? “



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 4 Wawancara Pihak Museum Tekstil Jakarta lanjutan



© 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

Pak Edy : “Untuk materi yang bisa ditampilkan bisa disamakan dengan apa yang ada di dalam gedung pameran, seperti kain tekstil beserta informasi mengenai kainnya, lalu ada animasi yang biasa ditampilkan sebagai tontonan pengunjung di gedung pameran, dan juga alat – alat pembuatan kain tekstil juga bisa ditambahkan.”

Tafa : “Untuk pengunjung itu biasa yang datang ada di kalangan apa ya pak ? “

Pak Edy : “Museum Tekstil Jakarta biasa dijadikan untuk pembelajaran keluar sekolah dan biasanya dari Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas agar mereka memiliki gambaran informasi mengenai kekayaan budaya Indonesia, namun tidak sedikit juga mahasiswa yang datang untuk melakukan observasi dan menjadikan Museum Tekstil Jakarta tempat berbincang – bincang sambil membuat batik tulis yang tersedia di Museum Tekstil Jakarta.”

Tafa : “Untuk gedung pameran itu sistem pamerannya seperti apa ya pak ?”

Pak Edy : “Jadi untuk kain tekstil yang dipamerkan di gedung pameran itu sifatnya sementara, dan biasanya akan diganti dan dikembalikan kepada pemiliknya setiap 3 bulan, jadi pada gedung pameran ini kain yang dipamerkan akan terus berganti. “

Krisdani : “Baik pak, untuk konsep awal nya saya sudah mengerti dan bisa di implementasikan dalam pembuatan Virtual Exhibition yang berbasis android ini,

Tafa : “Mungkin untuk saat ini saya rasa cukup untuk informasinya yang sangat detail dan pembuatan konsep nya untuk pembuatan Virtual Exhibition yang berobjek di Museum Tekstil Jakarta. Terima kasih banyak Pak Edy sudah meluangkan waktunya untuk kami”

Krisdani : “Terima kasih banyak juga Pak Edy”



© 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 :

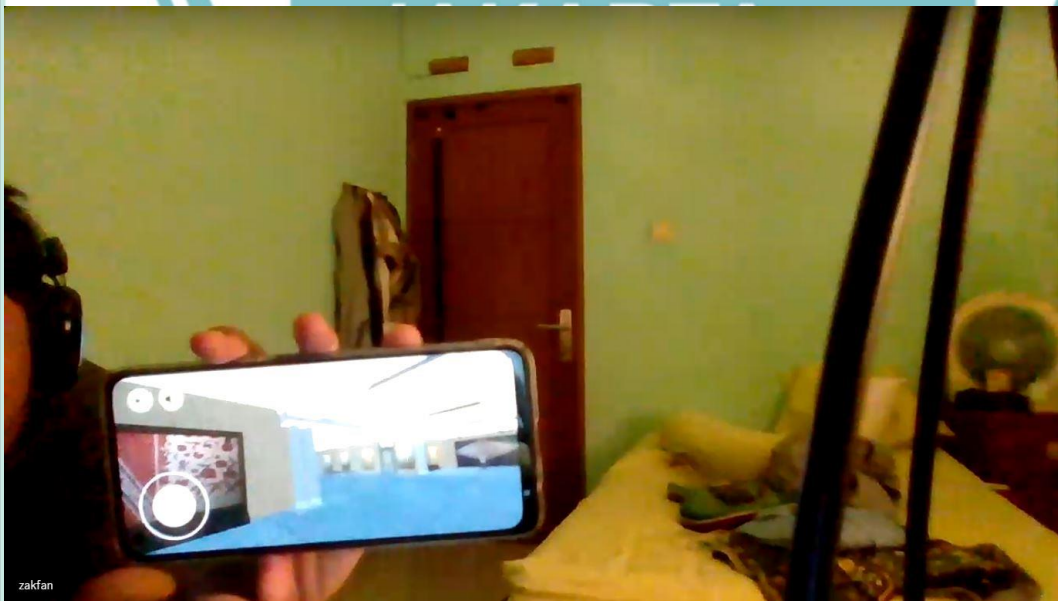
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



© 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



zakfan



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



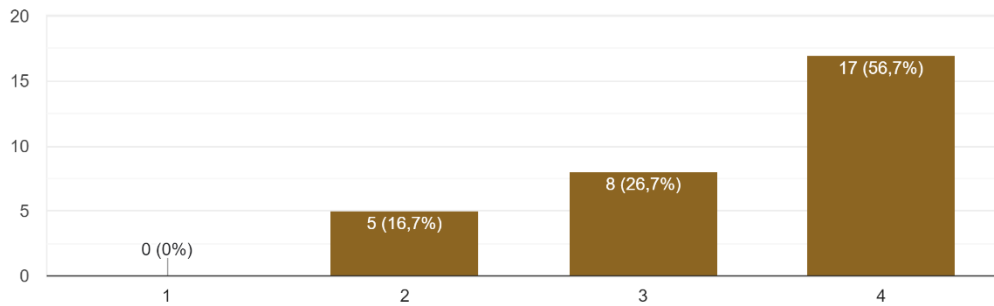


Hak Cipta :

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

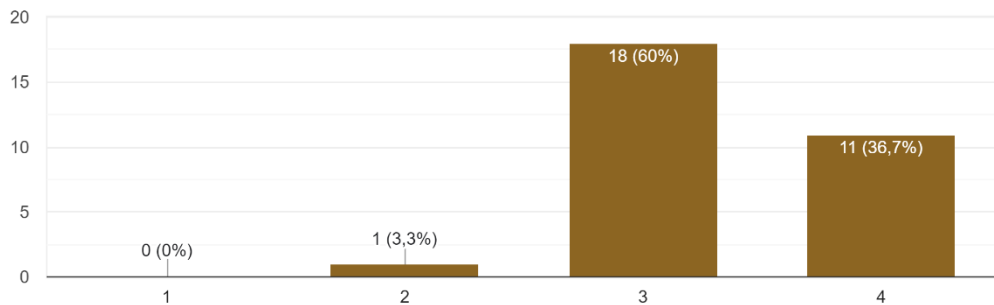
Aplikasi Mudah dipahami oleh pengguna

30 jawaban



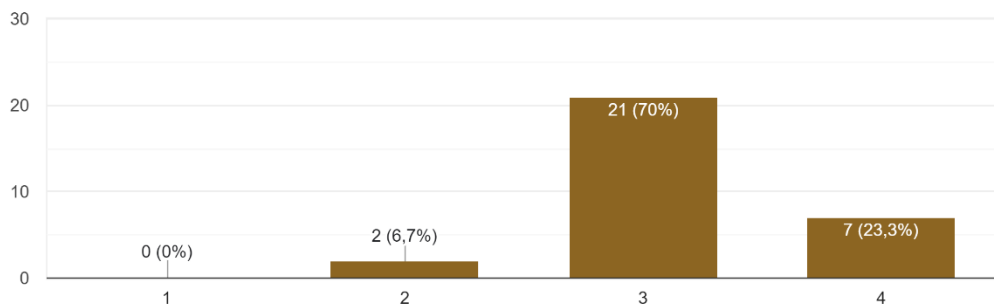
Petunjuk penggunaan aplikasi pada halaman menu utama dapat dipahami

30 jawaban



Tampilan aplikasi sudah menyerupai asli seperti di museum

30 jawaban

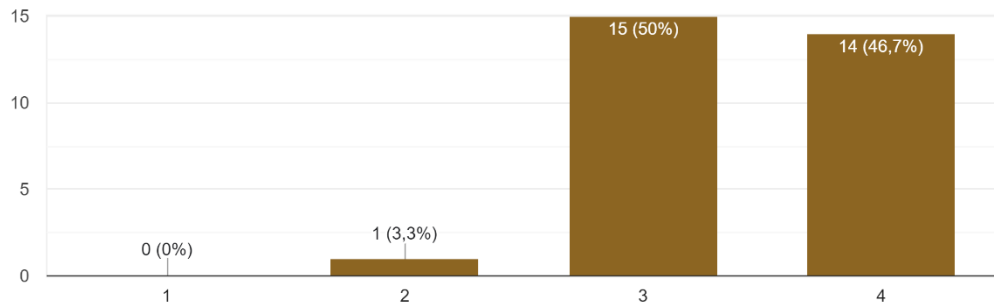




- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan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

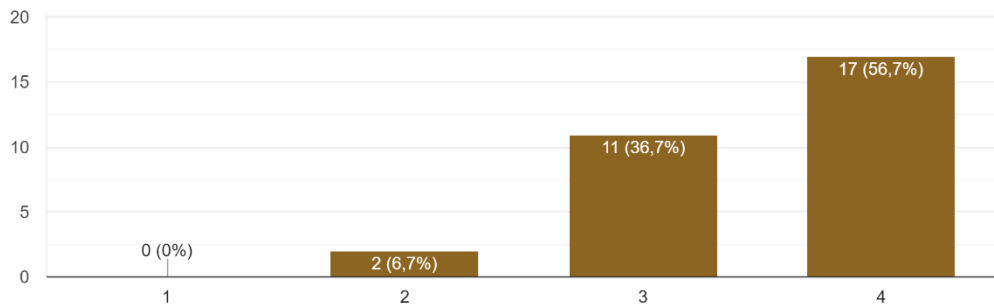
Memberikan informasi secara lengkap mengenai pameran ini

30 jawaban



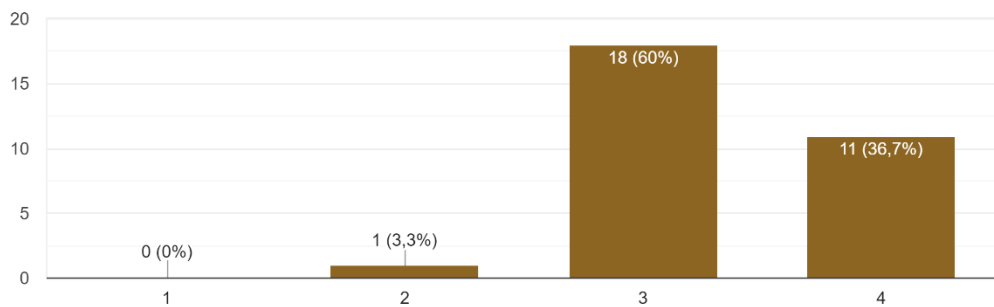
Aplikasi sudah tepat untuk masyarakat khususnya usia 14 - 24 tahun

30 jawaban



Aplikasi dapat membantu penyebaran informasi kain tekstil

30 jawaban

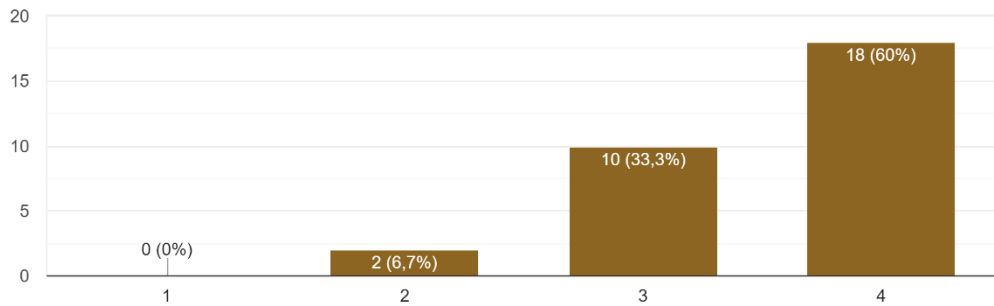




- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan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

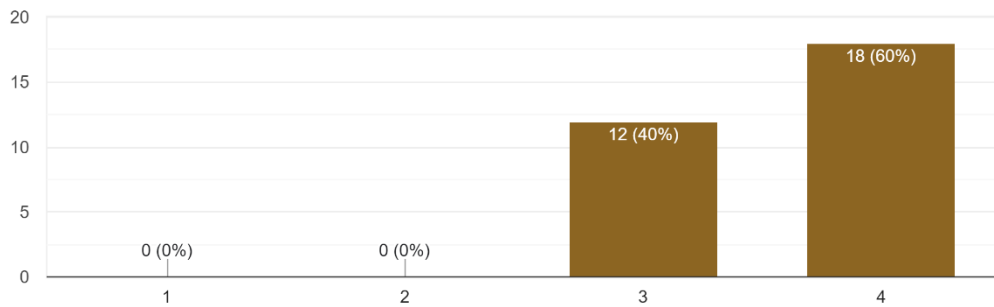
Penyampaian materi sudah tepat melalui aplikasi Virtual Exhibition

30 jawaban



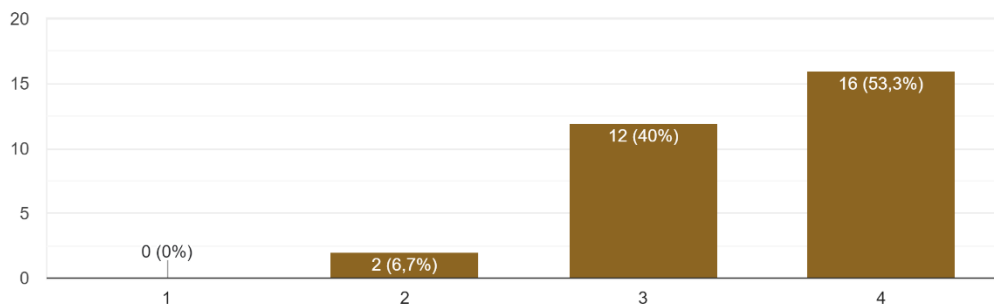
Aplikasi dapat berjalan dengan baik

30 jawaban



Fitur dan button berjalan dengan baik

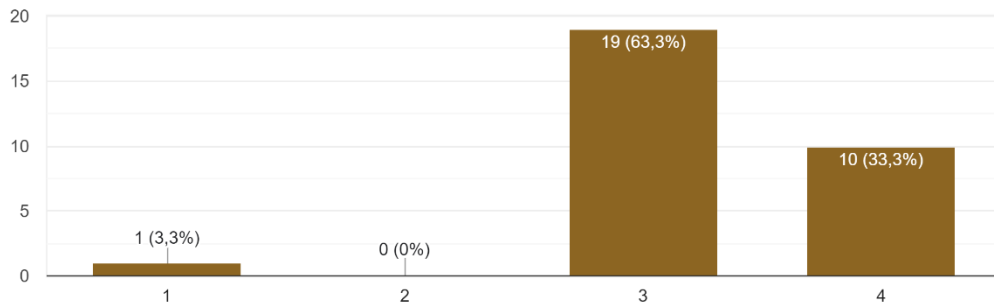
30 jawaban





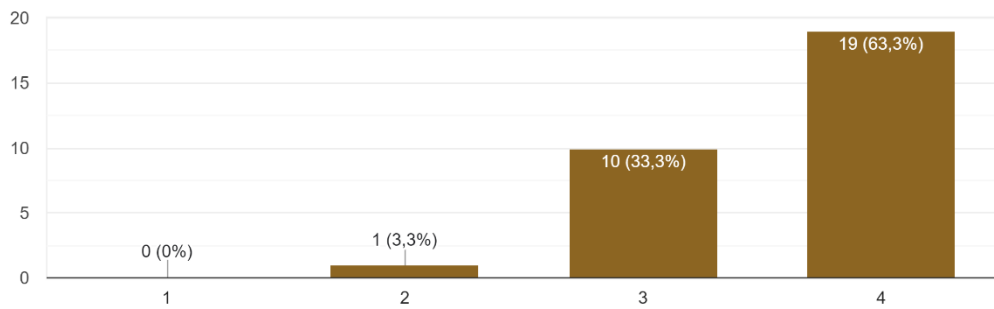
Tampilan penjelasan informasi dapat tersampaikan secara jelas

30 jawaban



Aplikasi Virtual Exhibition Museum Tekstil Jakarta cocok dengan konsep animasi dan aplikasi untuk diterapkan

30 jawaban



- 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