



**RANCANG BANGUN VIDEO 3D 360 *VIRTUAL*
REALITY TOUR GEDUNG AA POLITEKNIK NEGERI
JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

MUHAMMAD AZKA AULIA

1907431009

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

2023



**RANCANG BANGUN VIDEO 3D 360 *VIRTUAL*
REALITY TOUR GEDUNG AA POLITEKNIK NEGERI
JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

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

**MUHAMMAD AZKA AULIA
1907431009**

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

2023



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Azka Aulia

NIM : 1907431009

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

Judul Skripsi : Rancang Bangun Video 3D 360 *Virtual Reality Tour*
Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta Sebagai
Media Promosi Berbasis Android

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

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

Depok, 24 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Muhammad Azka Aulia)

NIM 1907431009

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





LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Muhammad Azka Aulia
NIM : 1907431009
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Video 3D 360 *Virtual Reality*
Tour Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta
Sebagai Media Promosi Berbasis Android

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, tanggal 11, 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 : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()
Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua


Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Video 3D 360 *Virtual Reality Tour* Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta Sebagai Media Promosi Berbasis Android” ini dapat diselesaikan penulis dengan baik. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, tidak sedikit pihak yang telah memberikan bantuan baik moral maupun material. Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material dan moral.
2. Ade Rahma Yuly S.Kom, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
4. Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Multimedia dan Digital
5. Teman-teman rekan dari kelas TMD 2019 selaku teman penulis selama di kampus yang telah membantu dan memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis terima. Semoga skripsi ini bisa menjadi manfaat bagi penulis sendiri maupun yang membacanya.

Depok, 24 Agustus 2023

Muhammad Azka Aulia

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 mengemukakan 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 di bawah ini :

Nama : Muhammad Azka Aulia
NIM : 1907431009
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

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

Rancang Bangun Video 3D 360 *Virtual Reality Tour* Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta Sebagai Media Promosi Berbasis Android

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, 24 Agustus 2023

Yang Menyatakan



(Muhammad Azka Aulia)

NIM 1907431009



Rancang Bangun Video 3D 360 *Virtual Reality Tour* Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta Sebagai Media Promosi Berbasis Android

Abstrak

Dalam rangka meningkatkan pengenalan jurusan TIK, Ketua Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta mengusulkan strategi mempromosikan gedung AA Politeknik Negeri Jakarta kepada masyarakat umum. Berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dilakukan penelitian untuk membuat *virtual tour* gedung AA dalam bentuk video 3D 360 *virtual reality* berbasis android. Penggunaan teknologi VR dalam bentuk video 3D 360 akan memberikan pengalaman yang lebih inovatif bagi pengguna dalam menikmati *virtual tour*, karena mereka dapat menonton sambil melihat-lihat sekeliling gedung AA. Selain itu, pengguna dapat menggunakan *smartphone* mereka sendiri yang terhubung dengan alat VR. *Virtual tour* dibuat di aplikasi Blender 3D dan penyatuan video menggunakan *Adobe Premiere*. Metode pengembangan penelitian menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki 6 tahapan, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pengujian dilakukan kepada masyarakat umum, dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa video 3D 360 *virtual reality tour* gedung AA dapat digunakan sebagai media promosi gedung AA kepada masyarakat sesuai hasil Kuesioner yang dilakukan dengan nilai rata-rata 89% yaitu sangat setuju.

Kata kunci: *VirtualTour*, Video 360, Politeknik Negeri Jakarta, MDLC, Blender 3D.

Hak Cipta :

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



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
Abstrak	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>VirtualReality</i>	5
2.2 <i>VirtualTour</i>	5
2.3 Video 360.....	5
2.4 Media Informasi Pengenalan Kampus	5
2.5 <i>3D Modeling</i>	6
2.6 <i>Texturing and Exporting</i>	6
2.7 <i>Blender 3D</i>	6
2.8 <i>Adobe Premiere Pro</i>	7

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

2.9 Adobe Illustrator	7
2.10 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	7
2.11 Skala Likert	8
2.12 Penelitian Terdahulu	9
BAB III	14
METODE PENELITIAN	14
3.1 Rancangan Penelitian	14
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	14
3.1.2 Teknik Analisis Data	15
3.2 Tahapan Penelitian	16
3.3 Objek Penelitian	18
BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Analisis Kebutuhan	19
4.2 Perancangan Produk Multimedia	21
4.2.1 Design (perancangan)	21
4.2.2 Material Colleting	34
4.3 Implementasi Pembuatan Video 360 VirtualReality Tour	55
4.3.1 Pembuatan Video 360	55
4.3.2 Rendering Video 360 Blender	57
4.3.3 Compositing	65
4.4 Pengujian	69
4.4.1 Deskripsi Pengujian	69
4.4.2 Prosedur Pengujian	69
4.4.3 Data Hasil Pengujian	74
4.4.4 Analisa Data / Evaluasi Pengujian	86
4.5 Distribusi	90
BAB V	91
PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	17
Gambar 4. 1 Exterior Sebelum Modifikasi	39
Gambar 4. 2 Exterior Setelah Modifikasi	39
Gambar 4. 3 Lisensi Blenderkit	40
Gambar 4. 4 Aset Background Musik.....	53
Gambar 4. 5 Pengaturan Kamera 360	56
Gambar 4. 6 Pengaturan Keyframe.....	57
Gambar 4. 7 Pengaturan Render Engine	58
Gambar 4. 8 Pengaturan Output Rendering	59
Gambar 4. 9 Proses Render	60
Gambar 4. 10 Impor Aset.....	66
Gambar 4. 11 Edit Speed Duration	66
Gambar 4. 12 Editing Audio	67
Gambar 4. 13 Editing Aset 2D.....	68
Gambar 4. 14 Rendering Final.....	68

**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 TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Indeks Skala Likert	9
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Indeks yang diterapkan	16
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan	20
Tabel 4. 2 Storyboard	22
Tabel 4. 3 Naskah Voice Over	32
Tabel 4. 4 Tabel Referensi	35
Tabel 4. 5 Aset 3D Interior	41
Tabel 4. 6 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Interior	47
Tabel 4. 7 Aset Gambar 2D	51
Tabel 4. 8 Aset Voice Over	54
Tabel 4. 9 Hasil Render	60
Tabel 4. 10 Pertanyaan Testing Ahli	70
Tabel 4. 11 Pertanyaan testing stakeholder	72
Tabel 4. 12 Tabel Indeks Open Beta	73
Tabel 4. 13 Pernyataan Testing Masyarakat Umum	74
Tabel 4. 14 Hasil Alpha Testing	75
Tabel 4. 15 Hasil Testing Beta Ahli	76
Tabel 4. 16 Hasil Beta Testing Kujur	79
Tabel 4. 17 Hasil Beta Testing Masyarakat Umum	81

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 LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup.....	95
Lampiran 2 : Wawancara Tertulis Ahli.....	96
Lampiran 3 : Narasi Wawancara Kajur.....	99
Lampiran 4 : Kuesioner Masyarakat Umum.....	100
Lampiran 5 : Narasi Wawancara Staff Admin.....	103
Lampiran 6 : LinkedIn Ahli.....	104
Lampiran 7 : Dokumentasi Testing.....	105



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

Teknologi digital yang semakin maju kerap dirasakan manfaatnya salah satunya adalah *virtual reality*. Teknologi *virtual reality* (VR) memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Lingkungan simulasi yang dibuat menyerupai dunia nyata dan memberikan pengalaman realitas maya yang representatif dengan gabungan simulasi visual dan audio. VR dapat menjadi media yang unik untuk memberikan detail dan menjelaskan proses kinerja atau produk dalam berbagai bidang yang dapat meningkatkan efisiensi dan membuka kemungkinan pengembangan baru (Syaiful, 2020).

Salah satu pemanfaatan teknologi VR dalam memperkenalkan lingkungan suatu tempat atau bangunan yaitu melalui *virtual tour*. Banyak digunakan saat ini, *virtual tour* menjadi cara efektif untuk memperkenalkan bangunan yang digunakan untuk kepentingan umum atau komersial seperti apartemen atau bangunan perkantoran (Sean et al., 2021).

Video 360 adalah jenis video yang dihasilkan melalui teknik pengambilan gambar dan pengolahan kamera secara bersamaan yang merekam seluruh sudut dengan rotasi 360 derajat. Penonton dapat menonton video dari sudut yang berbeda dengan menggeser dan memutar sudut pandang 360 video. Dalam penelitian ini video 360 yang digunakan adalah video 360 yang menampilkan objek dalam bentuk 3D, pengguna akan bisa melihat dari sudut pandang 360 derajat (Anggar & Mario, 2022).

Menurut Surat Keputusan Direktur Politeknik Negeri Jakarta tahun 2020 Pasal 15, jurusan memiliki tugas dan wewenang beberapa diantaranya yaitu Menyusun rencana strategis jurusan mengacu kepada renstra PNJ, mengkoordinasikan kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat di jurusan, dan meningkatkan akreditasi dan reputasi program studi. Penulis telah melakukan wawancara dengan ketua jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik

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

Negeri Jakarta dari hasil wawancara tersebut dalam upaya lebih meningkatkan pengenalan dari jurusan TIK, Ketua Jurusan mengusulkan strategi mempromosikan gedung AA untuk masyarakat umum. Berdasarkan pemaparan diatas maka akan dilakukan penelitian untuk membuat *virtual tour* gedung AA dalam bentuk video 3D 360 *virtual reality* berbasis android dengan harapan agar gedung AA akan lebih dikenal oleh banyak orang terutama masyarakat umum. Media promosi ini menggunakan model video 3D 360 dalam bentuk *virtual reality* yang akan membuat pengguna lebih inovatif dalam menikmati *virtual tour* karena dengan begitu pengguna bisa mencoba teknologi terbaru untuk mendapatkan informasi ruangan-ruangan yang ada di dalam gedung AA dan karena berbasis android pengguna akan bisa menikmati tur dengan menggunakan *smartphone* mereka sendiri yang tentu saja nantinya akan dihubungkan dengan alat VR nya.

Penelitian sebelumnya tentang *virtual tour* yang telah dilakukan oleh Annisa pada tahun 2021, menghasilkan aset 3D interior gedung AA dan gedung Q yang sesuai dengan keperluan animasi 3D interaktif denah untuk memperkenalkan wilayah yang ada di Politeknik Negeri Jakarta khususnya gedung AA dan gedung Q secara visual (Annisa, 2021).

Tetapi dalam penelitian tersebut masih memiliki kekurangan yaitu penggunaan tekstur yang masih flat atau datar dan kurang rinci sehingga tidak terlihat realistis, dan masih minimnya objek – objek interior yang berada didalam gedung AA. Sehingga berdasarkan penelitian tersebut akan dilakukan pengembangan media digital dalam hal visualisasi yang representatif. Sehingga solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan adalah dibuatnya video 3D 360 *virtual reality tour* gedung AA berbasis android dengan menggunakan aset 3 dimensi yang akan dibuat lebih detail dimana nantinya akan dapat diakses oleh masyarakat umum, sehingga diharapkan pengguna bisa mendapat informasi lewat *virtual tour* gedung AA dengan teknologi VR yang disediakan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dijadikan fokus dalam penulisan proposal skripsi ini adalah bagaimana pembuatan



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

video 3D 360 *virtual reality tour* gedung AA Politeknik Negeri Jakarta berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

- a. Aset yang digunakan dalam bentuk 3D.
- b. Aset yang digunakan hasil buatan sendiri, *plugin* Blender dan aset mahasiswa peneliti sebelumnya.
- c. Alur *virtual tour* yang dibuat meliputi lantai 1, lantai 2, dan lantai 3 gedung AA.
- d. Durasi *tour* sekitar 5 – 10 menit.
- e. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *virtual tour* ini adalah *Blender 3D (modeling dan animasi 3D)*, *Adobe Premiere Pro (Compositing dan rendering)*, dan *Adobe Illustrator (pembuat aset gambar)*.
- f. Model *virtual reality tour* yang digunakan adalah dalam bentuk video 3D 360.
- g. Target pengguna *virtual tour* ini adalah masyarakat umum.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya video 3D 360 *virtual reality* ini adalah :

- a. Untuk mempromosikan gedung AA sebagaimana usulan dari ketua jurusan TIK dalam upaya lebih meningkatkan pengenalan jurusan TIK kepada masyarakat umum.
- b. Mengimplementasikan pembuatan *virtual reality* dalam bentuk video 3D 360 sebagai media promosi gedung AA.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan :

- a. Mengajak masyarakat untuk memanfaatkan teknologi *virtual reality*.
- b. Meningkatkan pengenalan wilayah lingkungan gedung AA.



© 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 PERENCANAAN DAN REALISASI

Bab ini berisikan perencanaan dan realisasi menggunakan *metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, Perancangan video, Deskripsi video, *Storyboard*, dan aset apa saja yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pembahasan hasil implementasi dan uji coba, Metode penghitungan data indeks menggunakan Skala Likert.

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 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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Video 3D 360 *VirtualReality Tour* Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta Sebagai Media Promosi Berbasis Android” maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pembuatan video 360 *virtual reality tour* telah berhasil dibuat sesuai konsep perancangan dan storyboard dengan hasilnya berupa sebuah video 360 resolusi 1080p dengan durasi 6 menit 13 detik dalam format MP4 dengan size 806MB.
- b. Pada alpha testing keseluruhan *video 360 virtual reality tour* sudah bisa berjalan dengan baik dari awal hingga akhir. Fitur VR bisa dijalankan di OS android, informasi dan tujuan dibuatnya *virtual tour* pun sudah tersampaikan dengan baik. Hanya saja masih terdapat kendala yaitu di resolusi, untuk mendapatkan resolusi yang lebih baik maka membutuhkan perangkat yang lebih mumpuni untuk merender.
- c. Berdasarkan beta testing pada bagian tahap closed beta yang telah dilakukan oleh ketua jurusan Teknik Informatika dan Komputer dapat disimpulkan bahwa video 360 *virtual reality tour* yang dibuat sudah layak menjadi media promosi dari gedung AA.
- d. Berdasarkan beta testing pada bagian tahap open beta yang telah dilakukan oleh sejumlah responden masyarakat dapat disimpulkan bahwa video 360 *virtual reality tour* sudah bisa berjalan dengan baik pada perangkat smartphone masing-masing, *virtual tour* mudah diikuti dan dipahami informasinya, serta dapat membantu untuk mengenalkan gedung AA sesuai hasil Kuesioner yang dilakukan dengan nilai rata-rata 89% yaitu sangat setuju.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Video 3D 360 *Virtual Reality Tour* Gedung AA Politeknik Negeri Jakarta Sebagai Media Promosi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Berbasis Android” saran yang akan bermanfaat untuk pengembangan berikutnya adalah sebagai berikut.

- a. Video 360 *virtual reality tour* gedung AA bisa ditingkatkan lagi resolusinya.
- b. Video 360 *virtual reality tour* gedung AA bisa ditambahkan dengan animasi orang-orang beraktifitas agar terlihat lebih hidup.
- c. Video 360 *virtual reality tour* gedung AA bisa ditambahkan lagi objek-objek kecilnya agar terlihat lebih realistis.



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 PUSTAKA

- Andi, Nur Rachman, M. Adi, Khairul Anshary, Ichsan, & Nurul Hakim. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR) PADA APLIKASI 3D BANGUNAN PERUSAHAAN. *Journal of Computer Engineering System and Science*, 204.
- Anggar, E. A., & Mario. (2022). Video 360 Sebagai Media Promosi Produk Mitra UMKM Kabupaten Bandung. *Charity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14.
- Annisa, A. (2021). *PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF DAN MODELING INTERIOR PADA ANIMASI 3D INTERAKTIF DENAH POLITEKNIK NEGERI JAKARTA*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Ashafidz, F. D., Zakha, M. E. D., Zulhaydar, F. A., & Kholid, F. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN KAMPUS PENS BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 24.
- Baharuddin, Masnur, & Rismayani. (2021). APLIKASI VIRTUAL TOUR FAKULTAS TEKNIK BERBASIS ANDROID MOBILE. *JURNAL SINTAKS LOGIKA*, 1, 116–122.
- Encep, R., Vitta, Y. H., & M. Kurnia, S. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPRATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTUAN ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 1, 363–368.
- Jhana, D. G., Yusra, F., & Donaya, P. (2021). PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 28.
- Khairul, R. S., Septi, A., & Ratih, T. K. (2021). VIRTUAL TOUR LINGKUNGAN UNIVERSITAS NASIONAL BERBASIS ANDROID DENGAN VIRTUAL REALITY. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika (JIPI)*, 38.
- M. Syamsudin, Z., & Jaka, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9, 349–361.
- Rahmat, Indra, B., & Yogi, P. (2019). Implementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 120.

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

Sean, R., Hidra, A., & Taufik, G. (2021). 3D Virtual Tour Rumah Gadang Istana Pagaruyuang Menggunakan Unreal Engine 4 Berbasis Desktop. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 2, 32–41.

Syaiful, A. (2020). PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID DI JURUSAN TEKNIK ELEKTRO UNESA. *Jurnal Teknik Elektro*, 09, 807–813.

Taronisokhi, Z., Berto, N., & Soni, B. S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1, 18–21.

Ulfah, N. I. (2018). Pembuatan Anatomi Gigi Manusia Berbasis 3d Modeling pada PT. Penerbit Erlangga. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 105–106.

Viktor, H. P., Widiatry, Ressa, P., & Putu Bagus, A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 129.

Wisnu, P. W., & Hadi, G. S. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2, 1–10.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Muhammad Azka Aulia

Lahir di Jakarta, 42 Maret 2001. Anak pertama dari dua bersaudara. Lulus dari MI. Nasyatul Khair pada tahun 2013, Mts Negeri 22 Jakarta Timur pada tahun 2016, SMAN 106 Jakarta Timur pada tahun 2019. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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





Lampiran 2 : Wawancara Tertulis Ahli

Perkenalkan, saya Muhammad Azka Aulia mahasiswa semester akhir Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital. Pada saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi yang berjudul "RANCANG BANGUN VIDEO 3D 360 VIRTUAL REALITY TOUR GEDUNG AA TIK POLITEKNIK NEGERI JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID". Untuk itu saya membutuhkan partisipasi saudara dengan meluangkan waktunya untuk menglali pertanyaan kulsioner pada penelitian ini.

Berikut merupakan petunjuk pengisian kulsioner ini sebagai berikut :

1. Responden dimohon untuk mengunjungi link berikut untuk mengikuti video virtual tour : <https://youtu.be/tj6SHuRANgA>
2. Untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik, gunakan handphone dan headset atau sarphone
3. Responden mengikuti virtual tour dari awal hingga akhir
4. Jika sudah mengikuti virtual tour, responden dapat menglali kulsioner yang telah disediakan
5. Kulsioner terdapat nilai skor berskala 1 (sangat tidak setuju) s/d 5 (sangat setuju)
6. Dalam menglali kulsioner, responden dimohon untuk membaca dengan teliti dan menjawab dengan sebenar - benarnya

Data dalam penelitian ini akan digunakan dengan sebagaimana mestinya. Atas waktu dan kesediaannya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Muhammad Azka Aulia

Nama *
Teks jawaban singkat
.....

Email *
Teks jawaban singkat
.....

Usia *
Teks jawaban singkat
.....

Asal Instansi *
Teks jawaban singkat
.....

Profesi keahlian *
Teks jawaban singkat
.....

Untuk claim reward, silahkan masukkan nomor dana atau gopay anda *

Teks jawaban singkat
.....

Apakah anda sudah mengikuti virtual tour pada link yang tertera? Jika sudah bisa lanjut ke pertanyaan berikutnya *

Sudah

Belum

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

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

Kuisisioner Video 360 Virtual Tour Gedung AA TIK

Bagian ke 2

Apakah video virtual tour dapat dijalankan pada perangkat android? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang

Apakah fitur VR pada video virtual tour berfungsi dengan baik? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang

Apakah konsep dari video virtual tour sudah menarik? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang

Apakah alur dari virtual tour mudah diikuti? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang

Apakah durasi dari video virtual tour sudah cukup? sertakan alasan anda *

Teks jawaban panjang

Apakah video virtual tour sudah bisa menyampaikan informasinya dengan baik? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang

Apakah setiap objek di masing-masing spot sudah tertata dengan baik? sertakan alasan anda *

Teks jawaban panjang

apakah aset 3D dan tekstur sudah terlihat realistis? sertakan alasan anda *

Teks jawaban panjang

Apakah penggunaan titik spot kamera sudah sesuai dengan jarak pandang? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang

Apakah backsound musik yang digunakan sudah sesuai? ceritakan pengalaman anda *

Teks jawaban panjang



© 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

Teks jawaban panjang	
Apakah setiap objek di masing-masing spot sudah tertata dengan baik? sertakan alasan anda *	
Teks jawaban panjang	
apakah aset 3D dan tekstur sudah terlihat realistis? sertakan alasan anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah penggunaan titik spot kamera sudah sesuai dengan jarak pandang? ceritakan pengalaman anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah backsound musik yang digunakan sudah sesuai? ceritakan pengalaman anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah perbandingan volume backsound dan voice over sudah sesuai? ceritakan pengalaman anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah desain tanda nama ruangan sudah sesuai? sertakan alasan anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah letak tanda nama ruangan sudah sesuai? sertakan alasan anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah penerangan lighting pada tiap ruangan sudah memadai? ceritakan pengalaman anda *	
Teks jawaban panjang	
Apakah pemilihan lighting untuk pencahayaan sudah sesuai? sertakan alasan anda *	
Teks jawaban panjang	
Kritik dan saran anda *	
Teks jawaban panjang	



Lampiran 3 : Narasi Wawancara Kajur

Naskah wawancara ketua jurusan saat beta testing

Tanggal : 12 Juli 2023 pukul 14.00WIB

Tempat : Ruang Kajur

Penulis: Menurut ibu apakah konsep dari video 360 sudah menarik?

Kajur : Sudah cukup menarik

Penulis: Lalu apakah video 360 sudah menyampaikan tujuannya dengan baik?

Kajur : Untuk tujuan sudah bisa tersampaikan

Penulis: Apakah video 360 dapat menyajikan informasi dari gedung aa?

Kajur : ya, bisa dibilang sudah cukup

Penulis: Lalu apakah alur dari video 360 mudah untuk diikuti?

Kajur : ya, mudah diikuti

Penulis: Apakah video 360 sudah dapat membantu memperkenalkan gedung aa tik kepada masyarakat?

Kajur : Sudah dapat membantu

Penulis: Terakhir bu, apakah video 360 dapat digunakan sebagai media promosi gedung AA?

Kajur : ya, sudah bisa lah untuk dijadikan media promosi

Hak Cipta :

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

Lampiran 4 : Kuesioner Masyarakat Umum

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan, saya Muhammad Azka Aulla mahasiswa semester akhir Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital. Pada saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi yang berjudul "RANCANG BANGUN VIDEO 3D 360 VIRTUAL REALITY TOUR GEDUNG AA TIK POLITEKNIK NEGERI JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID". Untuk itu saya membutuhkan partisipasi saudara dengan meluangkan waktunya untuk mengisi pertanyaan kuisisioner pada penelitian ini.

Berikut merupakan petunjuk pengisian kuisisioner ini sebagai berikut :

1. Responden dimohon untuk mengunjungi link berikut untuk mengikuti video virtual tour : <http://youtu.be/t165HuRANpA>
2. Untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik, gunakan handphone dan headset atau earphone
3. Responden mengikuti virtual tour dari awal hingga akhir
4. Jika sudah mengikuti virtual tour, responden dapat mengisi kuisisioner yang telah disediakan
5. Kuisisioner terdapat nilai skor berskala 1 (sangat tidak setuju) s/d 5 (sangat setuju)
6. Dalam mengisi kuisisioner, responden dimohon untuk membaca dengan teliti dan menjawab dengan sebenar-benarnya

Data dalam penelitian ini akan digunakan dengan sebagaimana mestinya. Atas waktu dan kesediaannya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Muhammad Azka Aulla

Nama *
Teks jawaban singkat

Email *
Teks jawaban singkat

Pekerjaan *

Pelajar/Mahasiswa

PNS

Karyawan swasta

Wirausaha

Lainnya...

Asal Instansi *
Teks jawaban singkat

Jika Anda berprofesi sebagai mahasiswa, sebutkan jurusan Anda. Jika bukan maka ketik (-) *

Teks jawaban singkat

Apakah anda sudah mengikuti virtual tour pada link yang tertera? Jika sudah bisa lanjut ke pertanyaan berikutnya *

Sudah

Belum



© 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

Bagian 2 dari 2

Kuisisioner Video 360 Virtual Tour Gedung AA TIK

Bagian ke 2

video virtual tour dapat dijalankan pada perangkat android *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

fitur VR pada video virtual tour berfungsi dengan baik *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Kenyamanan anda dalam menggunakan fitur VR *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

alur dari virtual tour mudah diikuti *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

informasi yang disampaikan sudah cukup jelas *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

kesesuaian konsep virtual tour dengan pengguna remaja hingga dewasa *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Durasi dari video virtual tour sudah cukup *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Tata letak ruangan dan objeknya sudah sesuai *

	1	2	3	4	5	
--	---	---	---	---	---	--



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Durasi dari video virtual tour sudah cukup *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Tata letak ruangan dan objeknya sudah sesuai *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Letak tanda nama ruangan sudah sesuai *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Kesesuaian jarak pandang kamera tiap ruangan *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Terbantunya anda dengan adanya video virtual tour gedung AA TIK *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Keterbantuan anda dalam lebih mengenal gedung AA TIK dengan adanya video virtual tour ini *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Video virtual tour ini dapat menjadi inovasi baru untuk mempromosikan gedung AA TIK *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju
Kritik dan saran anda sangat kami perlukan *						
Teks jawaban panjang						



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

Lampiran 5 : Narasi Wawancara Staff Admin

Narasi Wawancara Staff Admin TIK

Tanggal & Waktu : Rabu, 29 Maret 2023 pukul 14.30 WIB
Tempat : Lantai 2 gedung AA
Narasumber : Rangga Saputra (Staff Admin)

A : Mas bekerja sebagai?
B : Dulu sebagai helper sekarang staff admin
A : Bisa disebutkan mas dari lantai 1 hingga lantai 3 itu ada apa saja?
B : Di lantai 1 dimiliki dari bagian admin, lalu ada front office, terus ada ruang kelas, ruang KPS
A : Yang paling banyak kelas apa?
B : Ruang kelas listrik, punya 3 kelas yaitu 2 teori dan 1 praktik
A : Untuk front office?
B : Ruang admin berantakan karena ada beberapa barisan, terus ada beberapa dalam ruangan kelas PNI. Admin ada yang dari TMD, TMI. Untuk admin TI dan TKJ ada di GSG
A : Untuk ruang kelas?
B : Sebagian ruang kelas kelas jurusan, di lantai 2 ada kelas jurusan dan ada kelas jurusan
A : Untuk ruang KPS?
B : Sebagian ruang kerja laptop, di gedung AA ada laptop TMD dan TMI. Sedangkan TI dan TKJ ada di GSG. Dan di lantai 2 ruang KPS juga ada beberapa lab
A : Kemudian untuk lantai 2 ada ruang apa saja mas?
B : Aa 201 ruang rapat, kadang dipakai untuk kelas. Bisa untuk rapat dan belajar. Lalu aa 202 ruang dosen
A : Ruang dosen itu mas untuk ruang kelas juga berarti ya?
B : Iya buat ruang kelas dosen semua disini. Ada Ruang PLP untuk beberapa alat praktik laboratorium, yang juga mas trial, Aa 204 kelas, aa 205 kelas teori
A : Kalau untuk kamar mandi lantai 1 khusus buat staff apa ya mas?
B : Iya buat staff kelas lantai 1
A : Nah lalu di lantai 3 apa mas?
B : Itu pertama ada ruang server, aa 301 untuk lab web programming, aa 302 untuk teleconference, aa 303 untuk ruang lab mobile programming

A : Lalu ada apalagi mas?
B : Aa 304 kelas teori
A : Buat kelas teori itu ya mas disini?
B : Ya buat ruang kelas belajar teori disini. Lalu aa 305 jadi ruang multimedia
A : Yang ada multimedia itu ya mas disini?
B : Iya itu multimedia jadi ruang praktik multimedia jadi studio. Kamar mandi ada juga di lantai 3. Ini ruang praktik di gedung aa ada ada beberapa ruangan juga?
A : Ini khusus yang di gedung aa mas pembuatan praktik ya?
B : Betul buat ya ya kamu disini?
A : Iya mas ya untuk praktik kelima gedung aa
B : Hmmh begitu. Terus di lantai yg mau ditanyakan?
A : Saya rasa sekarang ini segitu cukup mas, terimakasih atas waktunya ya mas
B : Sama-sama



© 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 6 : LinkedIn Ahli

The image shows a screenshot of a LinkedIn profile for Amir AlQodri. The profile includes a profile picture with the hashtag #OPEN2WORK, a cover photo, and a bio: "3D Artist , Keep trying, and keep learning to keep growing". The location is "Bogor, Jawa Barat, Indonesia" and there are "28 koneksi". The current employer is "PT. Falah Inovasi Teknologi". A status box says "Terbuka untuk bekerja" with the role "Peran 3D Artist dan Freelance 3D Artist". The "Tentang" section contains the text: "Keep learning and trying, finally you can see the results, so you have to keep the spirit and keep learning". The "Aktivitas" section shows a post from Amir AlQodri about "Design Watch 3D". Below the profile is the "Keahlian" (Skills) section, which lists several skills with proficiency levels:

- Semua** (All): Pengetahuan Industri
- Blender 3D**: 3D Artist di Qodri 3D
- 3D Design**
- Blender**: 3D Artist Staff di PT. Falah Inovasi Teknologi
- Character Creator**: 3D Artist Staff di PT. Falah Inovasi Teknologi
- Substance Painter**: 2 pengalaman di PT. Falah Inovasi Teknologi
- 3D Modeling**: 3D Artist Staff di PT. Falah Inovasi Teknologi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 : Dokumentasi Testing



- 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