



**IMPLEMENTASI UNITY PADA PEMBUATAN
APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI COMPANY
PROFILE DOPAS CREATIVE**

SKRIPSI

**FARHAN YUMNA NAUFAL
1807431015**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2024**



**IMPLEMENTASI UNITY PADA PEMBUATAN
APLIKASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI COMPANY
PROFILE DOPAS CREATIVE**

SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Diploma
Empat Politeknik**

**FARHAN YUMNA NAUFAL
1807431015**

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

2024



Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Yumna Naufal
NIM : 1807431015
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia
Digital
Judul Skripsi : Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi Virtual
Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative

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, 07 Februari 2024
Yang membuat pernyataan



(Farhan Yumna Naufal)
NIM. 1807431015

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Farhan Yumna Naufal
NIM : 1807431015
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi Virtual
Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis,

Tanggal 15, Bulan Februari, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I	: Mira Rosalina, S.Pd., M.T.	(.....)
Penguji I	: Iwan Sonjaya, S.T., M.T.	(.....)
Penguji II	: Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.	(.....)
Penguji III	: Hata Maulana, S.Si., M.T.I.	(.....)

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua

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

NIP. 197908032003122003

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada kehadirat Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini. Penulis sadari bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan beserta dukungan dari pihak – pihak yang bersangkutan akan sulit bagi penulis untuk dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital
- c. Ibu Mira Rosalina S.Pd., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini;
- d. Bapak Ilham Unggul, selaku pihak dari Dopas Creative yang telah memberikan kepercayaan serta kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian ini;
- e. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu ada mendoakan dan memberikan dukungan hingga penulisan laporan skripsi ini dapat terselesaikan;
- f. Teman-teman seperjuangan yang telah memeberikan dukungan moril bagi penulis dalam proses penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Penulis berharap untuk laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi para pembaca

Depok,07 Februari 2024

Penulis

Farhan Yumna Naufal



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Farhan Yumna Naufal

NIM : 1807431015

Jurusan/Program Studi : T.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 Pada Pembuatan Aplikasi *Virtual Tour* Sebagai *Company Profile* Dopas Creative

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, 07 Februari 2024

Yang Menyatakan



(Farhan Yumna Naufal)

NIM. 1807431015

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



Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi Virtual Tour Sebagai Company Profile Dopas Creative

Abstrak

Pemanfaatan teknologi untuk Company Profile saat ini telah merambah ke berbagai bidang. Salah satunya yaitu bidang teknologi virtual. Dengan memanfaatkan teknologi virtual memungkinkan penggunaanya untuk mendapatkan berbagai informasi dengan mudah dan interaktif. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti tentang permasalahan yang terjadi pada agensi Dopas Creative. Dopas Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bussines strategy, membantu klien dalam mengatur strategi kreatif dalam aktivitas promosi dan branding sebuah produk atau bisnis. Ilham unggul selaku pimpinan dari Dopas Creative mengharapkan pertumbuhan klien baru sebesar 25% dari tahun sebelumnya pada tahun 2023. Namun, pertumbuhan tersebut hanya mencapai 15%. Untuk menangani permasalahan tersebut, Dopas Creative membutuhkan sebuah media profil perusahaan yang dapat menyajikan gambaran umum tentang mereka sebagai solusi. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan implementasi unity pada pembuatan aplikasi virtual tour sebagai company profile Dopas Creative, manfaat pada penelitian untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ada pada Dopas Creative dengan menggunakan aplikasi virtual tour sebagai media company profile. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Dengan hasil uji kepada pihak Dopas Creative, pihak Ahli media dan juga pada 20 responden masyarakat umum di rentang usia 22-30 tahun menghasilkan rata rata persentase penilaian 77.5% menunjukkan bahwa aplikasi Virtual Tour sudah dapat dijadikan sebagai media company profile Dopas Creative. Hasil penelitian berupa file .apk yang dapat dijalankan pada smartphone berbasis sistem operasi Android.

Kata kunci: Company Profile, Unity Engine, Virtual Tour.

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



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 TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Unity.....	5
2.2 Virtual Tour.....	5
2.3 Media Informasi	6
2.4 Company Profile	6
2.5 Dopas Creative	7
2.6 Storyboard	7
2.7 Flowchart.....	7
2.8 Skala Likert	7
2.9 Penelitian Sejenis	9
BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI.....	11
3.1 Rancangan Penelitian	11
3.2 Tahapan Penelitian	12

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

3.3	Subjek Penelitian.....	13
3.4	Objek Penelitian.....	13
3.5	Model / Framework yang digunakan	14
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	14
3.7	Analisis Data	15
BAB IV	PEMBAHASAN.....	17
4.1	Analisis Kebutuhan.....	17
4.2	Perancangan Aplikasi.....	18
4.2.1.	Alur Aplikasi.....	18
4.2.2.	Storyboard.....	18
4.2.3.	Material Collecting.....	23
4.3	Implementasi Aplikasi	34
4.3.1.	Import Aset.....	34
4.3.2.	Pembuatan Scene Main Menu.....	35
4.3.3.	Pembuatan Scene Virtual Tour	35
4.3.4.	Implementasi Kontrol Navigasi Aplikasi.....	36
4.3.5.	Implementasi Triger box	37
4.3.6.	Pembuatan Pergerakan Animasi	39
4.3.7.	Pembuatan Fitur Play Video	40
4.3.8.	Penerapan Audio Sound.....	41
4.4	Pengujian.....	41
4.4.1.	Prosedur Pengujian alpha.....	42
4.4.2.	Prosedur Pengujian beta oleh pihak Dopas Creative	45
4.4.3.	Prosedur Pengujian Beta oleh Ahli Media Unity	47
4.4.4.	Prosedur Pengujian Beta oleh User.....	48
4.4.5.	Hasil Pengujian Alpha.....	51
4.4.6.	Hasil Pengujian Beta oleh Pihak Dopas Creative	56
4.4.7.	Hasil Pengujian Beta oleh Ahli Media Unity.....	59
4.4.8.	Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh User.....	63
4.5	Analisis Data / Evaluasi	68
4.5.1.	Analisis Data / Evaluasi Pengujian Alpha	69
4.5.2.	Analisis Data / Evaluasi Pengujian Beta oleh Pihak Dopas Creative ..	70



4.5.3. Analisis Data / Evaluasi Pengujian Beta oleh Pihak Ahli Media Unity	70
4.5.4. Analisis Data / Evaluasi Pengujian Beta oleh User	72
4.6 Distribusi.....	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	



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



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai skala likert.....	8
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian	15
Tabel 4.1 <i>User requirement</i>	17
Tabel 4.2 <i>Storyboard Aplikasi</i>	19
Tabel 4.3 <i>Material collecting</i>	24
Tabel 4.4 Model pengujian <i>alpha</i>	42
Tabel 4.5 Model pengujian <i>beta</i> oleh pihak Dopas Creative.....	45
Tabel 4.6 Model pengujian <i>beta</i> oleh pihak Ahli Media Unity	47
Tabel 4.7 Model pengujian <i>beta</i> oleh pihak Ahli Media Unity	49
Tabel 4.8 Pengujian <i>Alpha</i>	51
Tabel 4.9 Pengujian <i>Beta</i> oleh Pihak Dopas Creative.....	56
Tabel 4.10 Pengujian <i>Beta</i> oleh Habib Abdullah Wahyudi	59
Tabel 4.11 Pengujian <i>Beta</i> oleh Mardika Reza Setiawan.....	61
Tabel 4.12 Interval penilaian	64
Tabel 4.13 Hasil pengujian beta oleh target <i>user</i>	64

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur kerangka berfikir	11
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi	18
Gambar 4.2 Panel Project untuk drop file yang hendak di Import	35
Gambar 4.3 Tampilan <i>Main Menu</i>	35
Gambar 4.4 Build Setting Scenes.....	36
Gambar 4.5 Tampilan antarmuka <i>joystick button</i>	37
Gambar 4.6 Penerapan trigger box.....	38
Gambar 4.7 Script trigger box.....	38
Gambar 4.8 Settingan <i>On Click</i>	39
Gambar 4.9 <i>keyframe</i> animasi karakter Dopy teras depan.....	39
Gambar 4.10 <i>keyframe</i> animasi buka tutup pintu.....	40
Gambar 4.11 Alur animasi buka tutup pintu.....	40

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 Penulis	L-1
Lampiran 2. Hasil Wawancara pihak Dopas Creative dan Ahli Media	L-2
Lampiran 3. Daftar Riwayat Hidup Ahli Media	L-3
Lampiran 4. Kuesioner Pengujian Beta oleh Ahli Media	L-4
Lampiran 5. Kuesioner Pengujian Beta oleh pihak Dopas Creative	L-5
Lampiran 6. Kuesioner Pengujian Beta oleh Target Pengguna	L-6
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara bersama pihak Dopas Creative	L-7
Lampiran 8. Dokumentasi Pengujian Beta oleh user	L-8

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



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era modern saat ini membuat banyaknya perubahan dalam aspek industri dan bisnis dimana banyak perusahaan telah memanfaatkan *Company Profile* untuk menunjukkan kapabilitas perusahaan dengan berbagai media dan teknologi terbaru. *Company profile* merupakan sebuah wadah perusahaan atau bisnis untuk menyampaikan informasi agar dapat meningkatkan visibilitas identitas perusahaan. (Natasya et al.,2023) Pemanfaatan teknologi untuk *Company Profile* saat ini telah digunakan di berbagai bisnis salah satunya bisnis *marketing agency* seperti Dopas Creative.

Dopas Creative merupakan perusahaan baru yang bergerak di bidang *business strategy*. Perusahaan tersebut bertugas membantu klien dalam mengatur strategi kreatif untuk produk atau bisnis klien. Berdasarkan Ilham Unggul selaku pemimpin Dopas Creative mengharapkan pertumbuhan klien baru sebesar 25% dari tahun sebelumnya pada tahun 2023. Namun, pertumbuhan tersebut hanya mencapai 15%. Hal ini terjadi karena kurangnya edukasi klien mengenai layanan dan produk yang mereka tawarkan.

Untuk menangani permasalahan tersebut, Dopas Creative membutuhkan sebuah media profil perusahaan yang dapat menyajikan gambaran umum tentang mereka sebagai solusi. Pihak Dopas Creative membutuhkan sebuah media *company profile* interaktif yang menarik sebagai jawaban dari permasalahan tersebut untuk menggambarkan serta memperkenalkan Dopas Creative kepada klien dengan menerapkan teknologi virtual tour.

Aplikasi virtual tour ini akan diterapkan kedalam *company profile* yang terdapat informasi terkait Dopas Creative. Informasi yang terdapat pada *company profile* ini berisikan latar belakang perusahaan, *portfolio*, resource yang digunakan untuk kebutuhan tertentu baik sumber daya manusia, jumlah alat, dan proses pengerjaan. Informasi tersebut berguna untuk mengedukasi klien mengenai Dopas Creative.

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

Virtual tour dapat bermanfaat sebagai media dalam menjembatani informasi untuk meyakinkan konsumen terhadap sebuah bisnis (Thomas et al., 2018). Menggunakan teknologi virtual tour dapat memberi keunggulan terhadap customer dalam efisiensi waktu dan tenaga untuk mengetahui informasi suatu perusahaan tanpa datang ke lokasi (Juniar Kristiani Hutapea, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dibuatlah sebuah penelitian yang berjudul “Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi Virtual Tour Sebagai *Company Profile* Dopas Creative “.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana mengimplementasi unity pada pembuatan aplikasi *virtual tour* sebagai *company profile* Dopas Creative.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dibuat beberapa batasan- batasan masalah guna menghindari penyimpangan. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dijalankan di mobile berbasis sistem operasi Android.
- b. Aplikasi *virtual tour* dibuat menggunakan *software Unity Engine*.
- c. Aplikasi menggunakan fitur *camera movement*, sehingga pengguna dapat berkeliling ke sekitar area *virtual* menggunakan *touch button*.
- d. Target pengguna merupakan masyarakat umum dengan rentang usia 22 sampai dengan 30 tahun.
- e. Output aplikasi berupa format apk.



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



1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah :

- a. Mengembangkan implemementasi Unity pada pembuatan aplikasi *virtual tour* sebagai *company profile* Dopas Creative.
- b. Mengembangkan penyajian informasi secara efektif dan informatif pada *company profile*.
- c. Mengembangkan kelayakan aplikasi berdasarkan ahli media, pengelola dan pengguna.

Manfaat penelitian :

- a. Memberikan solusi dari permasalahan yang ada kepada Dopas Creative dengan menggunakan aplikasi *virtual tour* sebagai *company profile*.
- b. Memberikan pengguna atau *client* wadah informasi mengenai jasa dan kredibilitas perusahaan Dopas Creative.
- c. Menjadikan bahan referensi untuk pembaca atau peneliti selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan latar belakang pembuatan *company profile* menggunakan *virtual tour* untuk menjawab permasalahan kebutuhan Dopas Creative dalam meningkatkan jumlah klien baru dan mengedukasi klien mengenai layanan dan produk yang mereka tawarkan. Kemudian batasan masalah, tujuan dan manfaat pada penelitian 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

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II menjelaskan landasan teori atau kajian ilmu terkait dengan topik penelitian yang relevan, dengan dapat mempertanggung jawabkan sumber literatur. Kemudian di kembangkan lagi teori tersebut dengan pendekatan yang berbeda dari penelitian lain yang serupa.

c. BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI

Pada Bab III menjelaskan rancangan yang akan dilakukan pada pembuatan aplikasi *Virtual Tour* sebagai *company profile*. Rancangan tersebut meliputi deskripsi penjelasan aplikasi, flowchart dan storyboard aplikasi dari *virtual tour* yang akan dibuat.

d. BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Pada Bab IV menjelaskan proses pembuatan Aplikasi virtual tour beserta tahapan tahapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dari hasil pengujian dan analisa data yang dilakukan pada penelitian.

e. BAB V PENUTUP

Pada Bab V menyimpulkan hasil akhir dari keseluruhan penelitian berupa analisa hasil penilaian dan uji kelayakan aplikasi serta masukan dan saran yang membangun untuk penulis dan juga 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penulisan dan pengerjaan skripsi “Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi *Virtual Tour* Sebagai *Company Profile* Dopas Creative” yang telah di laksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

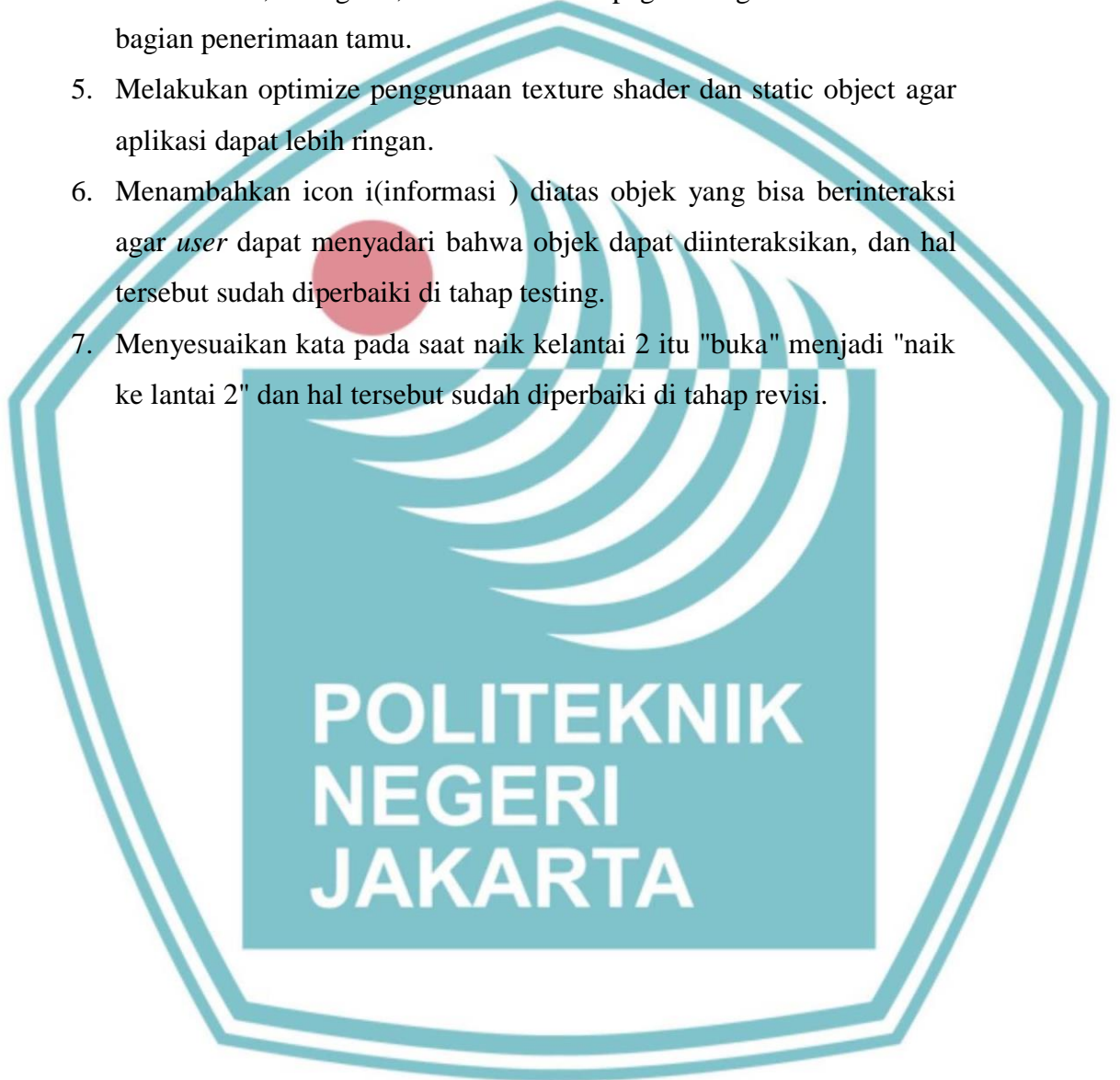
- a. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* Dopas Creative yang dibuat menggunakan *Unity Engine*. Dihasilkan Aplikasi *Virtual Tour* yang memiliki format *file* dan berekstensi *.apk* dengan ukuran sebesar 423mb.
- b. Penelitian ini telah berhasil membuat *Virtual Tour* yang sesuai dengan kebutuhan Dopas Creative yang dapat menyampaikan informasi tentang *company profile* Dopas Creative, hal ini dibuktikan berdasarkan pengujian beta oleh user yang dilakukan terhadap isi dari materi di dalam Aplikasi *Virtual Tour* menggunakan kuesioner berisi 11 pernyataan menghasilkan presentase penilaian sebesar 93,18 % dengan rincian 3 poin pernyataan mayoritas menyatakan setuju, dan 8 poin pernyataan, dan dapat disimpulkan bahwa mayoritas menyatakan sangat setuju.
- c. Berdasarkan hasil pengujian beta kepada ahli media, pengelola dan pengguna menghasilkan rata rata persentase penilaian 77.5% menunjukan bahwa aplikasi *Virtual Tour* sudah layak dijadikan sebagai media *company profile* Dopas Creative.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penulisan dan pengerjaan skripsi “Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi *Virtual Tour* Sebagai *company profile* Dopas Creative”, terdapat saran yang bermanfaat bagi penulis maupun pembaca:

1. Membuat fitur agar dapat dibuat lebih variatif, atau bisa dibuat 2 arah menyesuaikan posisi user dalam ruangan tersebut.

2. Memperbaiki ukuran karakter pemain dengan menaikkan capsule collidernya dan disable mesh renderer di kapsul pemain.
3. Mengembangkan lagi penampilan UI & UX Aplikasi.
4. Membuat atau mencantumkan kontak studio Dopas Creative seperti media sosial, Instagram, kontak atau Fanspage di bagian Credit atau di bagian penerimaan tamu.
5. Melakukan optimize penggunaan texture shader dan static object agar aplikasi dapat lebih ringan.
6. Menambahkan icon i(informasi) diatas objek yang bisa berinteraksi agar *user* dapat menyadari bahwa objek dapat diinteraksikan, dan hal tersebut sudah diperbaiki di tahap testing.
7. Menyesuaikan kata pada saat naik kelantai 2 itu "buka" menjadi "naik ke lantai 2" dan hal tersebut sudah diperbaiki di tahap revisi.



© 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

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018) 'Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial', *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), pp. 221–236. Available at: <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>.
- Anggraini, R. (2022) 'Peran Virtual Tour sebagai Media Promosi Kunjungan ke Taman Nasional selama Pandemic Covid-19: Kajian Netnografi berdasarkan Komentar Youtube', *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 8(2), pp. 477–486. Available at: <https://doi.org/10.35326/pencerah.v8i2.2165>.
- Anisa, R. *et al.* (2022) 'Media Informasi Dan Promosi Kesehatan Rumah Sakit Umum Daerah', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), pp. 2869–2874. Available at: <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/1248>.
- Arky IkfariKza Khoiron (2020) 'Penerapan Teknologi Virtual Tour Fotografi 360 Derajat Sebagai Media Promosi Unisnu Jepara Berbasis Android', *UNISNU Jepara*, pp. 1–6. Available at: http://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/462/2/161240000552_BAB I.pdf.
- Aulia, P. *et al.* (2020) 'At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar', *Jurnal Pendidikan Islam Vol 1 No 1 tahun*, 1(1), pp. 1–24.
- Dewa, C.B. and Safitri, L.A. (2021) 'Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie)', *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(1), pp. 65–71. Available at: <https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.10132>.
- Fahril, M.F., Farhan, M.F., 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada Pt. Gotrans Logistics. *Indonesian Journal of*



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

Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE) 1, 45–52.
doi:10.57152/ijirse.v1i1.54

Fitriani, L. *et al.* (2022) ‘Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Organ Dalam Tubuh Manusia dengan Penerapan Metode Augmented Reality’, *Jurnal Algoritma*, 18(2), pp. 574–582. Available at: <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.971>.

Huda, M. and Mustagfirin, M. (2019) ‘Virtual Tour Sebagai Media Informasi Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang’, *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), pp. 79–81. Available at: <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v1i2.2950>.

Juniar Kristiani Hutapea, I. (2020) ‘Pengembangan Media Virtual Tour Pada Gedung Teaching Factory Politeknik Negeri Batam’, *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4(2). Available at: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>.

Khaira, U. *et al.* (2021) ‘Pembuatan sistem informasi geografis dan virtual tour ruang terbuka hijau Kota Jambi sebagai media promosi wisata’, *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 17(1), pp. 38–48. Available at: <https://doi.org/10.20414/transformasi.v17i1.2777>.

Mahardika, M.S. and Putra, R.W. (2021) ‘Perancangan Virtual Tour Universitas Budi Luhur Sebagai Media Penunjang Promosi’. Available at: https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubun.

Natasya, P., Fadillah, N., Rizal Gaffar, M., Bisnis, A., Administrasi, J., Politeknik, N., & Bandung, N. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Menggunakan Cms Wordpress Pada Kafe Kaja Korean Street Food Di Garut. *Applied Business and Administration Journal*, 2, 91–99.

Ngongoloy, B.R.S. *et al.* (2018) ‘Virtual Tour Instansi Pemerintahan Kabupaten Minahasa Tenggara’, *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), pp. 1–6. Available



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

at: <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20764>.

- Penda Sudarto Hasugian (2018) 'Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi', *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), pp. 82–86.
- Puspitarini, D.S. and Nuraeni, R. (2019) 'Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)', *Jurnal Common*, 3(1), pp. 71–80. Available at: <https://doi.org/10.34010/COMMON.V3I1.1950>.
- Rani Winarni, E.R.P.A. (2019) 'Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4, pp. 69–79.
- Saurik, H.T.T. *et al.* (2019) 'Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(1), p. 71. Available at: <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>.
- Sugiharto, A. (2019) 'Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D', *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(1), pp. 179–188. Available at: <https://doi.org/10.35968/jsi.v6i2.284>.
- Sulaeman, S.F. and Putri, N.D. (2019) *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Interior Dan Eksterior Mobil Sebagai Media Promosi Pada Mobil Honda, IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*.
- Supriyadi (2022) 'Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.9 No.1 April 2022', *Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.9 No.1 April 2022*, 9(1), pp. 39–46.
- Syamsiah, S. (2019) 'Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan', *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), p. 86. Available at: <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>.



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

Thomas, D.G. *et al.* (2018) ‘Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken’, *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). Available at: <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20188>.



© 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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Farhan Yumna Naufal

Lahir di Pangkalpinang 03 Desember 2000, anak kedua dari 3 bersaudara, Lulus dari SDN Polisi 5 Bogor pada tahun 2012, SMP Bosowa Bina Insani Bogor pada tahun 2015, dan SMA Bosowa Bina Insani Bogor pada tahun 2018. Menjadi mahasiswa program D4 Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi Teknik Multimedia Digital pada tahun 2018.



© 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





Manuskrip Wawancara bersama pihak Dopas Creative

P : Penulis

I : Ilham Unggul (Pihak Dopas Creative)

Keterangan	Manuskrip Wawancara
P	Selamat malam Pak Ilham, boleh minta waktunya sebentar untuk wawancara?
I	Ya blh...
P	<ul style="list-style-type: none"> Baik akan saya mulai kirim pertanya-pertanyaannya ya Pak Apa itu Dopas Creative?
I	Jadi begini mas, Dopas Creative ini merupakan usaha/bisnis marketing agency yang membantu memenuhi kebutuhan client dalam hal menghadapi pemasaran era digital.
P	Saat ini, media informasi dan promosi yang dimiliki Dopas Creative seperti apa?
I	Untuk saat ini masih terbatas di website dan social media.
P	Permasalahan atau kendala apa saja yang dialami Dopas Creative dalam menghadapi klien?
I	Permasalahan utama saat ini adalah edukasi untuk client, sehingga kami membutuhkan media informasi lain untuk memperkenalkan perusahaan ini dengan cara yang lebih menarik seperti virtual tour.
P	Kenapa memilih Virtual Tour sebagai media informasi dan promosi Dopas Creative?
I	<ul style="list-style-type: none"> Melihat data perkembangan VR dan AR di 5 tahun kedepan, kami merasa ada baiknya jika perusahaan ini sudah memiliki persiapan yang kuat untuk menghadapi era tersebut. Bagi kami, virtual tour adalah langkah awal perusahaan ini untuk bisa dikembangkan di kemudian hari.

Hak Cipta :

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



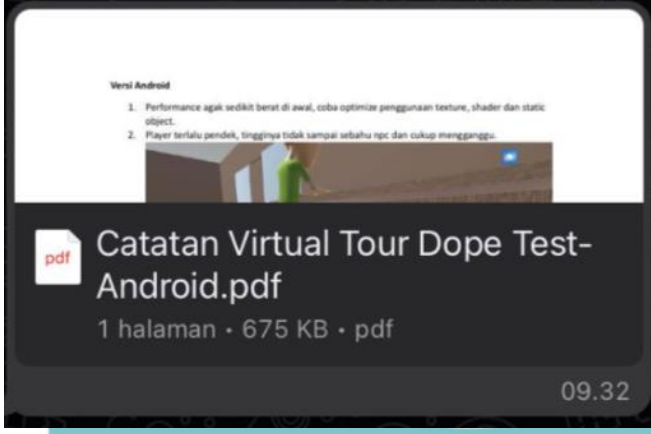
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

P	Apa benefit yang diharapkan dari aplikasi virtual tour ini?
I	Benefit yang diharapkan adalah adanya media yang lebih interaktif kepada client sehingga dapat memberikan kedekatan emotional dalam customer journey.
P	Aplikasi ini akan dibuat seperti apa?
I	Kami membutuhkan untuk platform android, size yang relatif kecil, dan terdapat maskot serta video motion graphic sebagai bumper.
P	Informasi apa saja yang akan dimuat di aplikasi ini?
I	Secara garis besar ada dua informasi yang ingin kami sampaikan. Informasi yang memperkenalkan perusahaan ini, diantaranya latar belakang perusahaan, get to know with our team, portofolio, dan value perusahaan. Kedua, Informasi yang mengedukasi client, seperti konsultasi resource yang digunakan untuk kebutuhan tertentu baik sumber daya manusia, jumlah alat, dan proses pengerjaan.
P	Ruangan dan objek apa saja yang akan divisualisasikan?
I	Ruangan lobby, studio edit, studio foto/produksi, meeting room, warehouse. Sedangkan objek yang dibutuhkan meliputi benda2 yang ada di area dopas creative.
P	Maskot seperti apa yang dibutuhkan Dopas Creative?
I	Video animasi 2D pendek yang terbentuk dari logo Dopas Creative
P	Bagaimana cara penyebaran aplikasi ini nantinya?
I	Aplikasi ini nantinya akan di upload di website dan social media kami, sehingga client bisa dengan mudah mendownloadnya.
P	<ul style="list-style-type: none"> • Oke pak itu saja pertanyaan saya • Terima kasih atas waktunya
I	Ya sama2....


Manuskrip Wawancara bersama Ahli Media
P : Penulis
M : Mardika Reza Setiawan

Keterangan	Manuskrip Wawancara
P	Selamat pagi mas dika izin bertanya apakah sudah mencoba aplikasinya? untuk tanggapan feedback dari aplikasi tersebut dari mas dika sendiri bagaimana?
M	Oh iya sori kemarin baru nyoba belum dibikin review nya saya bikin dulu ya
P	baik mas
M	
P	Baik mas saya izin bertanya sedikit ya mas, dari keseluruhan apakah aplikasi tersebut lancar dimainkan mas dan apa masih ada bug/ kendala yang di temukan?
M	<ul style="list-style-type: none"> • Lancar mas • Cuma agak sulit untuk masuk ruangan di lantai2 karna animasi pintu itu ngebuka nya keluar, player terlempar terkena pintu, terus pas jalan mau masuk ruangan, pintu sudah otomatis tertutup, itu cukup Mengganggu
P	Baik mas artinya fungsi di pintunya masih di temukan kendala ya?
M	<ul style="list-style-type: none"> • Mungkin bisa di bikin 2 arah, kalau buka dari luar, pintu lipatnya ke dalam ruangan, dan begitu juga sebaliknya. • Itu doang sih, sisanya oke
P	Untuk arah petunjuk penggunaan serta informasi yang ditampilkan apakah dapat mudah dipahami mas?

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

M	<ul style="list-style-type: none"> • Cukup sih, karna ruangnya ga terlalu besar • Kalau skala besar mungkin harus di tambahkan peta dan teleport, tapi untuk <i>case</i> ini saya rasa sudah cukup
P	Baik Mas Dika jika berkenan apakah boleh mengisi quesioner berikut mas sebagai kebutuhan validasi data penelitian saya
M	Siap.
P	Terima Kasih Banyak Sebelumnya



© 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

Curriculum Vitae ahli media

Contact

mardika.reza@gmail.com

www.linkedin.com/in/mardika-reza-setiawan-790460112 (LinkedIn)

Top Skills

Unity

Augmented Reality (AR)

Virtual Reality (VR)

Mardika Reza Setiawan

C# Unity3D Programmer at PT. VIRTU
Bandung, West Java, Indonesia

Experience

PT. VIRTU
C# Unity3D Programmer
October 2020 - Present (3 years 1 month)
Jakarta, Indonesia

Sewain Game
C# Unity3D Programmer
October 2017 - September 2020 (3 years)
Greater Jakarta Area, Indonesia

PT BILCOM
C# Unity3D Programmer
August 2015 - December 2017 (2 years 5 months)

PT. Prabu Teknologi
C# Unity3D Programmer
February 2014 - March 2015 (1 year 2 months)
Bandung Area, West Java, Indonesia

PT. Gankers Entertainment
C# Unity3D Programmer
July 2014 - December 2014 (6 months)
Bandung Area, West Java, Indonesia

Education

Telkom University
Bachelor's Degree, Computer Engineering · (2010 - 2014)

- 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



HABIB ABDULLAH W.

Game Developer & Graphic Designer

Hello ! I am Bachelor of Information Systems fresh graduate that currently freelancing. looking for more opportunities to work together and build video game and apps that can entertain and helpful for the masses.

CONTACT

+62821-5625-2530

habibfreeman99@gmail.com

Pakis 7 Street no. 200, 75119 Samarinda

EDUCATION

- Vocational High School 7 software engineering
- STMIK Widya Cipta Dharma Bachelor of Information Systems

SKILLS

- Graphic Design
- UI/UX Design
- 3D Design
- System Analyst
- Game Development
- Mobile App Development
- Video Editing

EXPERIENCES

- WCCE 2018 Event Exhibitor in Bali
- PKM Expo 2019 Exhibitor in Batam
- Game Prime 2019 Exhibitor in Jakarta
- App Programmer in Thortech
- Citraland Regency's Video Editor
- Project Manager in Virtual World.id

ACHIVEMENTS

- Made in Kalimantan 2018 competition Winner
- National Bekraf Developer Day 2018 Speaker
- collage copyright initiative 2019 winner

HOBBY

- Writing stories
- Developing Video Games
- Photo Editing
- Giving Advices

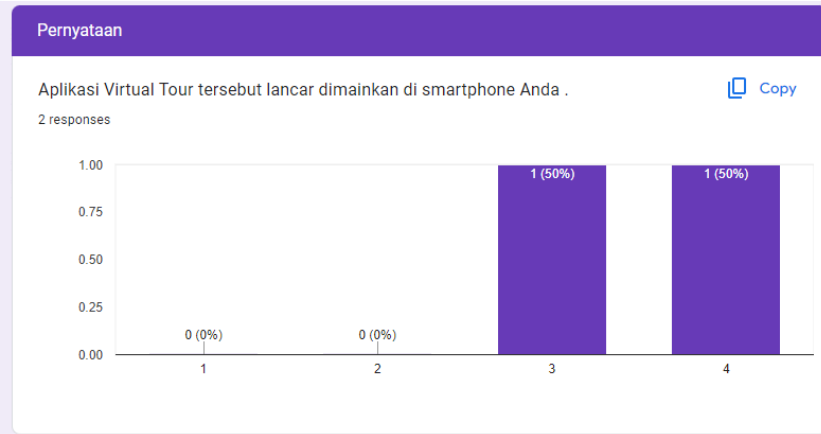


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Form penilaian Beta Testing ahli media

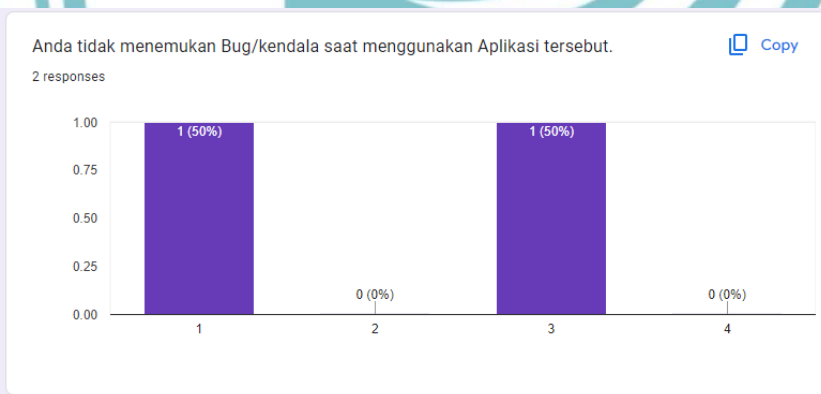
Hak Cipta :

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



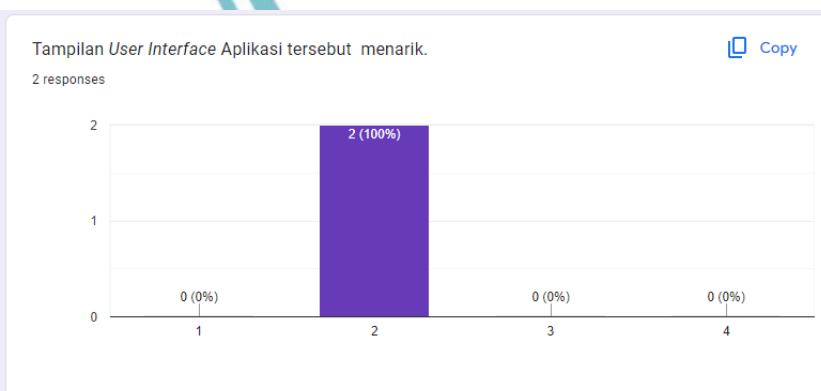
Habib Abdullah Wahyudi menjawab 3 (Setuju)

Mardika Reza Setiawan 4 (Sangat Setuju)



Habib Abdullah Wahyudi menjawab 3 (Setuju)

Mardika Reza Setiawan 1 (Tidak Setuju)



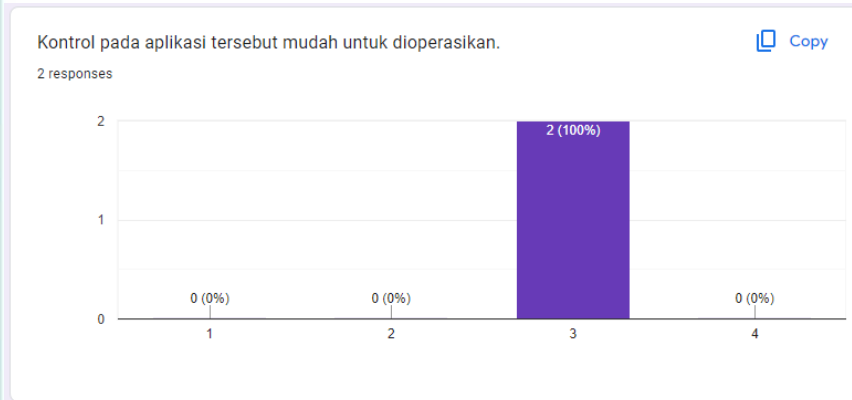
Keduanya menjawab 2 (Kurang Setuju)



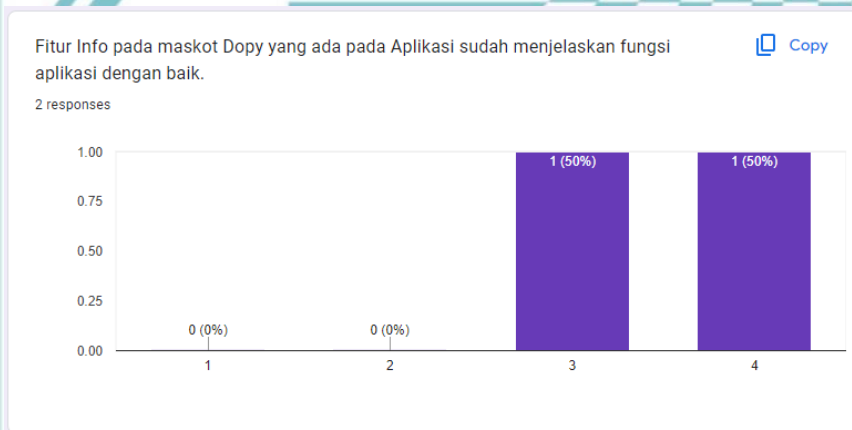
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

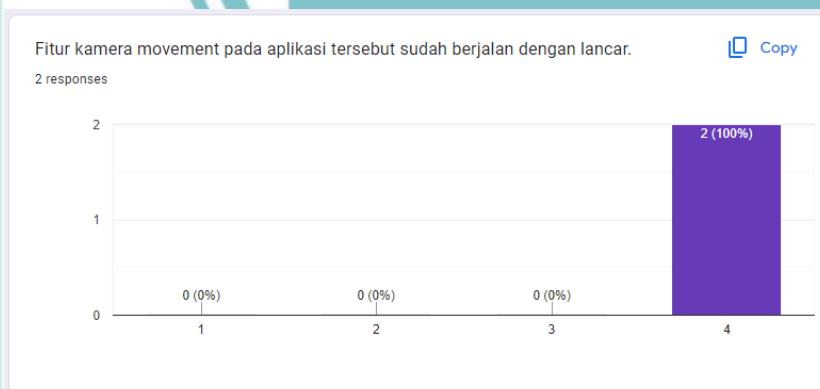


Keduanya menjawab 3 (Setuju)



Habib Abdullah Wahyudi menjawab 4 (Sangat Setuju)

Mardika Reza Setiawan 3 (Setuju)



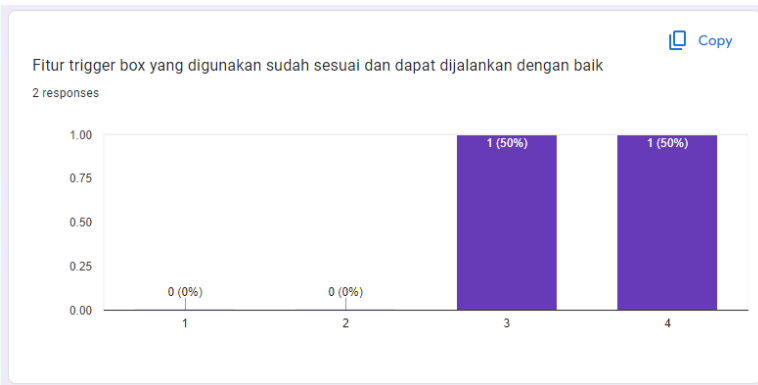
Keduanya menjawab 4 (Sangat Setuju)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

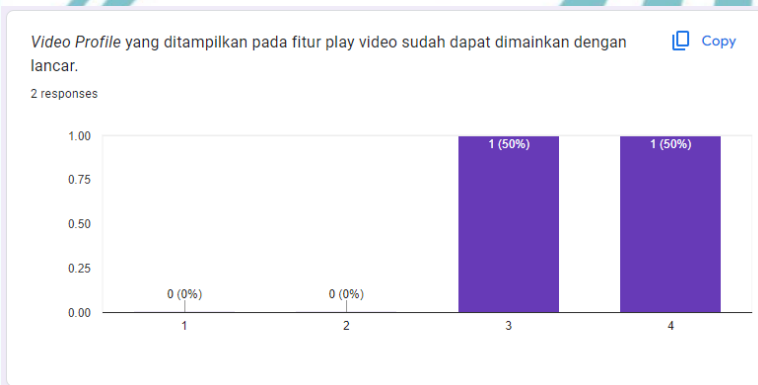
Hak Cipta :

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



Habib Abdullah Wahyudi menjawab 3 (Setuju)

Mardika Reza Setiawan 4 (Sangat Setuju)



Habib Abdullah Wahyudi menjawab 4 (Sangat Setuju)

Mardika Reza Setiawan 3 (Setuju)



Habib Abdullah Wahyudi menjawab 2 (Kurang Setuju)

Mardika Reza Setiawan 1 (Tidak Setuju)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

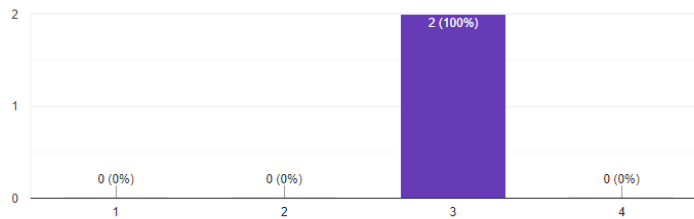
Hak Cipta :

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

Tampilan dan experince saat membuka fitur info sudah baik dan tidak membingungkan pengguna.

[Copy](#)

2 responses



Keduanya menjawab 3 (Setuju)

Saran

2 responses

1. Performance agak berat di awal, coba optimize penggunaan texture shader dan static object . 2.player terasa sangat pendek , tingginya bahkan tidak sampai sebahu npc cukup ganggu sih.
- 3.pintu sebaiknya bukanya ke dalam karena saat pintu terbuka player terpental terkena pintu atau bisa juga diakali dengan meng disable colider pintu pada saat pintu animasi terbuka/ tertutup .
4. akan lebih baik jika di tambahkan icon i(informasi) diatas objek yang bisa berinteraksi agar user notice bahwa objek tersebut ada interaksinya atau mungkin bisa di tambahkan outline pada objek tersebut .
5. Wording pada saat naik kelantai 2 itu "buka" seharusnya "naik ke lantai 2"

sudah cukup bagus presentasi studionya cukup informatif perihal ruangan dan service yang ditawarkan, Videonya juga cukup baik dalam menjelaskannya, hanya saja pemainnya terlalu pendek, tidak apa di naikan capsule collidernya dan disable mesh renderer di capsul pemain, dan terkadang pemain masih nyangkut di pintu, UI & UX masih bisa dikembangkan lagi, selebihnya ini sudah cukup mumpuni untuk sebuah Virtual Tour.

dan kalau bisa dilampirkan juga kontak studio 'Dope' ini, media sosial, Instagram, kontak atau Fanspage akan membantu untuk penyebarluasan Agency Service tersebut, bisa di bagian Credit atau di bagian penerimaan tamu.

Respon 1 di jawab oleh **Mardika Reza Setiawan**

Respon 2 djawab oleh **Habib Abdullah Wahyudi**



© 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

Form penilaian Beta Testing pihak Dopas Creative

Nama : *Ihsan Vinyu Prasetya*

Pernyataan Angket Beta Testing Pihak Dope Agency Service

No.	Pernyataan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Aplikasi Virtual Tour tersebut lancar dimainkan.			✓	
2.	Anda tidak menemukan Bug/kendala saat menggunakan Aplikasi tersebut		✓		
3.	Aplikasi tersebut cukup menarik untuk di mainkan dan di tunjukan sebagai media promosi Dope Agency Service.			✓	
4.	Kontrol pada aplikasi tersebut mudah untuk dioperasikan.			✓	
5.	Fitur info pada Dopy yang ada pada Aplikasi sudah menjelaskan fungsi aplikasi dengan baik.			✓	
6.	Petunjuk – petunjuk yang ada pada Aplikasi sudah memberi arahan dengan baik.				✓
7.	Anda tidak mengalami kesulitan saat menekan tombol yang ada.			✓	
8.	<i>Video Profile</i> yang ditampilkan pada fitur <i>play video</i> dapat dimainkan dengan lancar.				✓
9.	Dengan aplikasi tersebut, profil perusahaan Dope Agency Service sudah dapat tersampaikan dengan baik.			✓	
10.	Dengan aplikasi tersebut, pekerjaan – pekerjaan yang telah dikerjakan oleh Dope Agency Service dapat tersampaikan dengan baik.			✓	

Saran :

- Pergerakan gimta bisa lebih variatif.
- Perpindahan dari Lt 2 ke Lt 1 masih sering terjadi *force close*
- Pada *room meeting* jarak untuk berinteraksi dengan proyektor perlu ditambah
- *Baiknya ada* *Persebaran* dalam 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Catatan :

1. Belum ada kendala, namun ada sedikit bug yang di temukan saya juga tidak paham, seperti yang kita coba, disaat kita coba berpindah lantai dari lantai 2 ke lantai 1 sempet *force close*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

2. Dari segi *company profile* sudah cukup menarik, sudah cukup memperkenalkan dopas secara umum disitu.
3. Untuk petunjuk penggunaan aplikasi dan control sudah cukup mudah di operasikan, tetapi, ini memang pendapat pribadi, untuk analog masih agak sensitif teralu cepat pergerakannya
4. Untuk fitur pintu saya menyarankan dibuat lebih variatif, atau mungkin bias dibilang 2 arah, jadi ga harus selalu terbuka kearah depan tapi menyesuaikan posisi kita dalam ruangan itu.
5. Untuk player video sudah berjalan dengan lancar
6. Profile yang sekarang ini sudah tersampaikan dengan sangat baik secara visual dan audio sudah terdukung
7. Untuk Saran dari saya mungkin pertama bug tadi dapat di *fix* kemudian adanya opsi untuk Bahasa, karena kan target klien nya ga semuanya orang Indonesia, mungkin ada orang luar negeri juga. Itu mungkin bias dibuat 2 bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, itu yg saya sarankan.



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

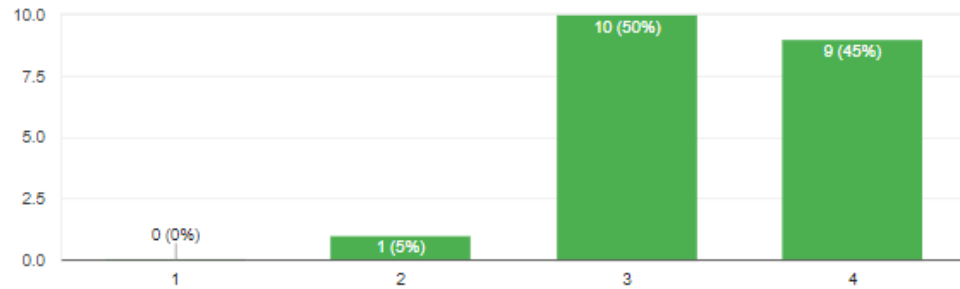


Form penilaian Beta Testing User

Aplikasi Virtual Tour tersebut lancar dimainkan.

[Copy](#)

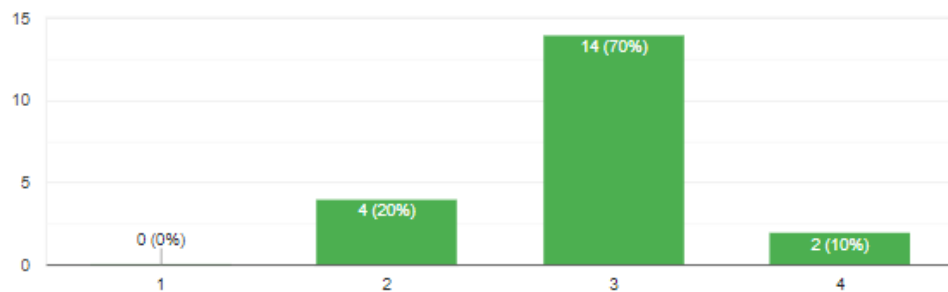
20 responses



Anda tidak menemukan Bug/kendala saat menggunakan aplikasi tersebut

[Copy](#)

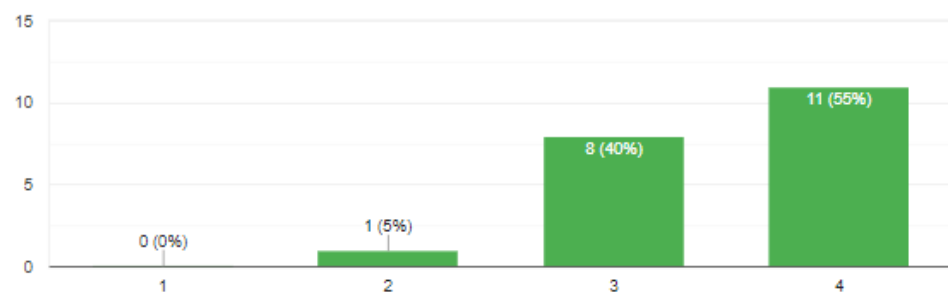
20 responses



Aplikasi tersebut menarik untuk di mainkan

[Copy](#)

20 responses



- 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

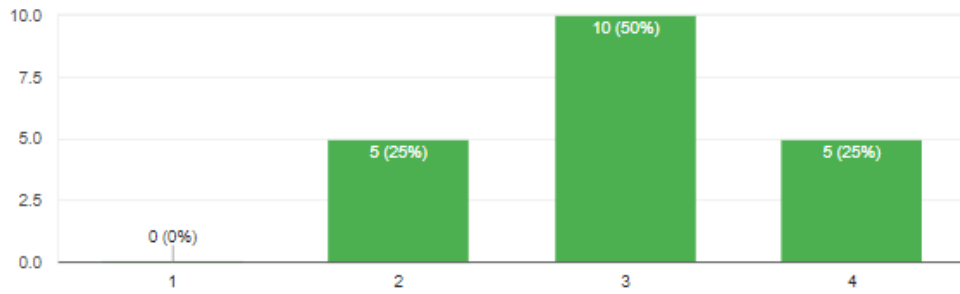
Hak Cipta :

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

Kontrol pada aplikasi tersebut mudah untuk dioperasikan.

[Copy](#)

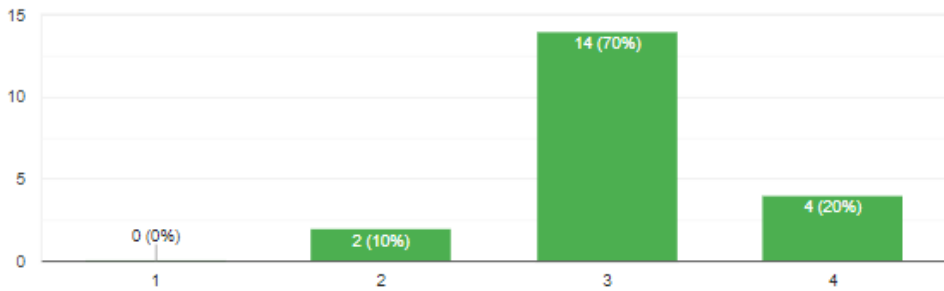
20 responses



Fitur info pada Dopy yang ada pada Aplikasi sangat membantu anda

[Copy](#)

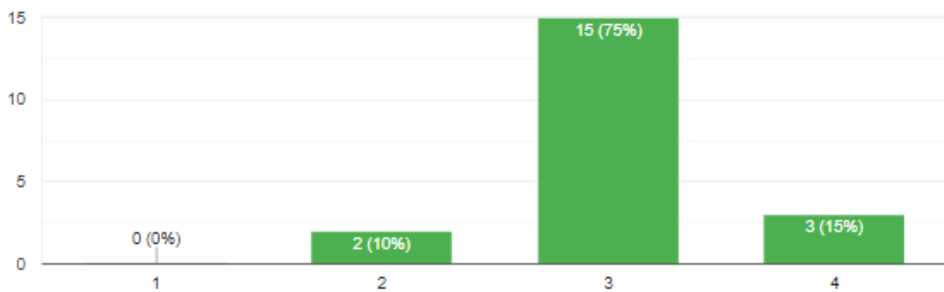
20 responses



Petunjuk – petunjuk yang ada pada Aplikasi sudah memberi arahan dengan baik

[Copy](#)

20 responses

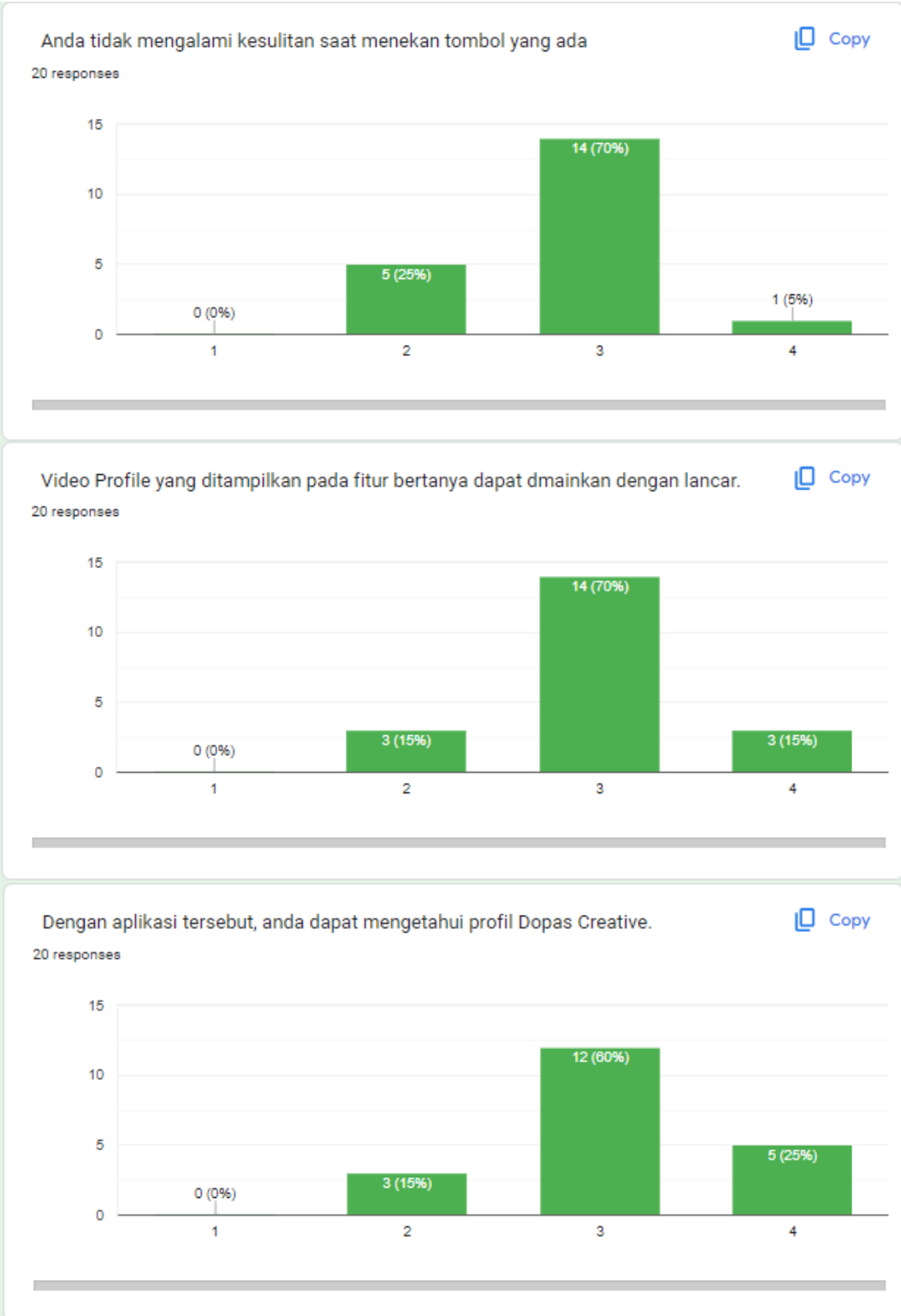




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

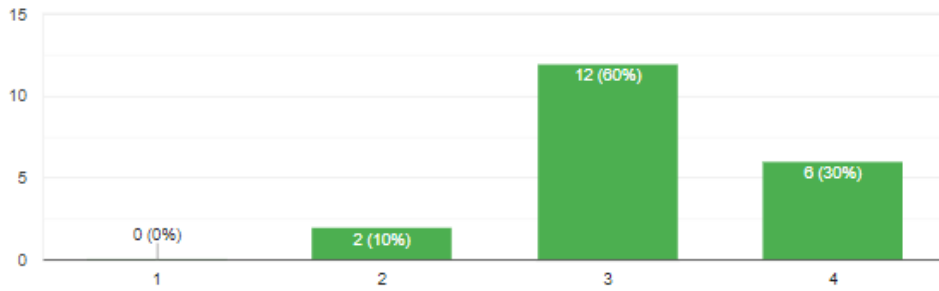
Hak Cipta :

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

Dengan aplikasi tersebut, anda dapat memahami detail pekerjaan apa saja yang dikerjakan oleh Dopas Creative.

Copy

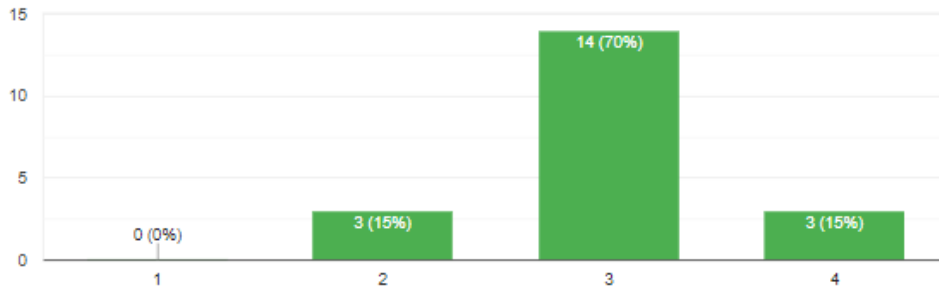
20 responses



Setelah menggunakan aplikasi tersebut apakah membuat anda lebih tertarik untuk mengenal lebih jauh Dopas Creative.

Copy

20 responses



NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Dokumentasi wawancara bersama pihak Dopas Creative



Dokumentasi Beta Testing User



- 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