



**PEMBUATAN ASET 3D DAN ENVIRONMENT PADA APLIKASI
VIRTUAL TOUR UNTUK PT KODING NEXT**

SKRIPSI

Zahwa Audita Syarifatuzahra

2007431050

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

2024



**PEMBUATAN ASET 3D DAN ENVIRONMENT PADA APLIKASI
VIRTUAL TOUR UNTUK PT KODING NEXT**

SKRIPSI

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

Zahwa Audita Syarifatuzahra

2007431050

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI
JAKARTA**

2024

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahwa Audita Syarifatuzahra

NIM : 2007431050

Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital

Judul skripsi : PEMBUATAN ASET 3D DAN ENVIRONMENT
PADA APLIKASI VIRTUAL TOUR UNTUK PT
KODING

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, 26 Agustus 2024.

Yang membuat pernyataan

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



(Zahwa Audita Syarifatuzahra)

NIM 2007431050

© 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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Zahwa Audita Syarifatuzahra
 NIM : 2007431050
 Program Studi : Teknik Multimedia Digital
 Judul Skripsi : PEMBUATAN ASET 3D DAN ENVIRONMENT PADA APLIKASI VIRTUAL TOUR UNTUK KODING NEXT

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari *Kamis*, Tanggal *8*,
 Bulan *Agustus*, Tahun *2024* dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T.
 Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T.
 Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.
 Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd. M.T.

Mengetahui :



Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua

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

NIP. 197908032003122003

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat-Nya, yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma Empat jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta. Laporan ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, maka penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Iwan Sonjaya, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan berharga selama proses penyusunan laporan ini.
2. Ibu Zahra Firdaus selaku Junior Manajer Franchise Koordinator dari PT Koding Next, yang telah memberikan izin observasi serta meluangkan waktu untuk diwawancarai dalam penilaian hasil penelitian skripsi ini.
3. Zahran Mumtaz, sebagai rekan satu tim dalam proyek skripsi yang telah membantu dalam proses penelitian.
4. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan baik secara materi maupun moral.
5. Rekan-rekan penulis yang turut serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyek dan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan dalam materi, penulisan, dan penyajian karena keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, penulis berharap laporan ini tetap bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya di kemudian hari.

Depok, 18 Juli 2024

Zahwa Audita Syarifatuzhra
2007431050



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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Zahwa Audita Syarifattuzahra

NIM : 2007431050

Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

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

**PEMBUATAN ASET 3D DAN ENVIRONMENT
PADA APLIKASI VIRTUAL TOUR UNTUK PT
KODING NEXT**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan HakBebas 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 darisaya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan


(Zahwa Audita Syarifattuzahra)





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

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta arus globalisasi telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Salah satu model bisnis yang menarik minat banyak pihak adalah franchise, yang menawarkan kenyamanan, kemudahan, dan biaya masuk yang relatif rendah. PT. Koding Next, sebuah perusahaan pendidikan teknologi, juga mengadopsi model bisnis ini dengan memberikan kesempatan bagi calon franchisee untuk menjalankan bisnis menggunakan merek, sistem operasional, dan dukungan yang telah ditetapkan. Namun, tantangan muncul ketika calon pembeli franchise harus menghadiri pertemuan langsung di kantor pusat perusahaan. Untuk mengatasi kendala tersebut, PT. Koding Next mencari solusi efektif dengan mengembangkan media interaktif, khususnya melalui aplikasi dengan visualisasi 3D, sebagai alternatif untuk menyampaikan informasi bisnis franchise mereka. Dengan memanfaatkan teknologi digital, aplikasi virtual tour menjadi pilihan yang menarik, memungkinkan calon pembeli franchise untuk menjelajahi lingkungan kantor secara virtual. Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan aplikasi virtual tour interaktif berbasis Android dengan visualisasi 3D, sehingga diharapkan dapat menarik minat calon pembeli franchise untuk bekerja sama dengan perusahaan. Dalam pembuatan Virtual Tour ini, metode yang digunakan yaitu Multimedia Development Life Cycle. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk pengolahan data. Berdasarkan hasil penelitian aset objek seperti, meja murid, kursi murid, meja guru, kursi guru, lemari cabinet, led proyektor, layer proyektor, lampu, papan tulis kaca, tekstur dan ukuran dari objek – objek yang ada sudah tervisualisasikan dengan baik pada aplikasi virtual tools dan memberikan pengalaman mendalam atau immersive pada saat menjelajahi ruangan produk franchise.

Kata Kunci: Franchise, Aplikasi Visualisasi 3D, Virtual Tour, MDLC

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
Abstrak	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Franchise	5
2.2 Virtual Tour	5
2.3 3 Dimensi	6
2.4 Blender	6
2.5 3D Modeling	6
2.6 Texturing	6
2.7 Environment	7
2.8 Media Informasi	7
2.9 Skala Likert	7
2.10 Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Rancangan Penelitian.....	9
3.2 Tahap Penelitian.....	9
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	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

4.1	Analisis Kebutuhan.....	12
4.2	Konsep	13
4.3	Desain Aset	13
4.3.1	Layout Ruangan Interior.....	13
4.4	Material Collecting	16
4.5	Pembuatan Aset 3D (Assembly).....	19
4.5.1	Pembuatan Environment Ruang Anak 4 – 6 tahun.....	22
4.5.2	Pembuatan Environment Ruang Anak 8 – 16 Tahun.....	27
4.5.3	Pembuatan Environment Gedung.....	30
4.5	Pengujian.....	41
4.6.1.	Deskripsi Pengujian.....	41
4.6.2.	Prosedur Pengujian.....	41
4.6.2.1	Alpa Testing	41
4.6.2.2	Beta Testing.....	41
4.6	Hasil Pengujian	44
4.6.1	Alpha Testing.....	44
4.6.2	Beta Testing	46
4.7	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	53
4.7.1	Analisis Alpha Testing.....	53
4.7.2	Analisis Beta Testing.....	53
4.8	Distribusi.....	56
BAB V	PENUTUP.....	57
5.1	Simpulan	57
5.2	Saran	57
DAFTAR	PUSTAKA.....	58
DAFTAR	RIWAYAT HIDUP.....	60



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 GAMBAR

Gambar 4. 1 Objek Lemari.....	19
Gambar 4. 2 Proses Memasukkan Tekstur	20
Gambar 4. 3 Proses Bake Tekstur	20
Gambar 4. 4 Hasil Bake Tekstur	21
Gambar 4. 5 Beberapa Tekstur Bake.....	21
Gambar 4. 6 Cara Ukur dengan Measurelt Tools.....	22
Gambar 4. 7 Bangunan Bagian dalam Lobby	31
Gambar 4. 8 Bagian dalam Toilet.....	32
Gambar 4. 9 Bagian dalam Ruangn Staff.....	32
Gambar 4. 10 Bagian dalam Mushola.....	33
Gambar 4. 11 Bagian dalam Ruangn Little Koders	33
Gambar 4. 12 Bagian dalam Ruangn Juniors Koders	34
Gambar 4. 13 Bangunan Bagian dalam Lobby	35
Gambar 4. 14 Viewport Shading Material Preview Little Koders	36
Gambar 4. 15 Tampilan Viewport Render Image Little Koders	36
Gambar 4. 16 Viewport Shading Material Preview Junior Koders.....	37
Gambar 4. 17 Tampilan Viewport Render Image Junior Koders	37
Gambar 4. 18 Viewport Shading Material Preview Mushola	38
Gambar 4. 19 Tampilan Viewport Render Image Mushola.....	38
Gambar 4. 20 Viewport Shading Material Preview Ruangn Staff	39
Gambar 4. 21 Tampilan Viewport Render Image Ruangn Staff.....	39
Gambar 4. 22 Viewport Shading Material Preview Toilet	40
Gambar 4. 23 Tampilan Viewport Render Image Toilet	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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interval Skala Likert.....	8
Tabel 2. Analisis Kebutuhan	12
Tabel 3. Layout Ruang Interior	13
Tabel 4. Material Collecting.....	16
Tabel 5. Environment ruangan kelas Little Koders.....	23
Tabel 6. Hasil Objek 3D Kelas Little Koders	26
Tabel 7. Pembuatan Environment Ruang Junior Koders Anak 8 - 16	27
Tabel 8. Hasil Objek 3D Bangunan Gedung Franchise	30
Tabel 9. Hasil Objek 3D Bangunan Gedung Franchise	41
Tabel 10. Alpha Testing.....	44
Tabel 11. Pengujian Ahli 3D Modelling.....	46
Tabel 12. Pengujian Ahli Layout Aset 3D.....	48
Tabel 13. Hasil Pengujian Responden.....	52

**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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	60
Lampiran 2. Surat Izin Observasi PT Koding Next	61
Lampiran 3. Hasil Wawancara Pihak Perusahaan	62
Lampiran 4. File Starter Kit dan Dokumentasi Dari Aset 3D	63
Lampiran 5. Wawancara dengan ahli 3D Modelling.....	64
Lampiran 6. CV Biodata Ahli 3D Modeliing	67
Lampiran 7. Wawancara dengan ahli layout aset 3D	68
Lampiran 8. CV Biodata ahli layout aset 3D	71
Lampiran 9. Hasil Survei Responden.....	72



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bersamaan dengan arus globalisasi, mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk rutinitas sehari-hari. Salah satu aspek yang terpengaruh secara signifikan adalah ekonomi, khususnya dalam dunia bisnis. Salah satu model bisnis yang menarik minat banyak pihak adalah *franchise*, atau biasa disebut waralaba. *Franchise* adalah sebuah model bisnis dimana franchisor memberikan hak kepada franchise untuk menjalankan bisnis menggunakan merek, sistem operasional dan dukungan yang telah ditetapkan dalam kesepakatan. Bisnis *franchise* menjadi pilihan yang populer karena menawarkan kenyamanan, kemudahan, dan biaya masuk yang relatif rendah untuk memasuki pasar (Rusdi dan Indah, 2022).

Salah satu perusahaan yang memiliki bisnis franchise adalah PT Koding Next. PT Koding Next merupakan perusahaan pendidikan di bidang teknologi yang didirikan pada tahun 2014 dengan misi mengurangi kesenjangan antara kebutuhan industri akan keterampilan digital dan kemampuan yang dimiliki oleh masyarakat. Koding Next menyediakan berbagai program pembelajaran yang dirancang untuk memberikan individu keterampilan coding yang diperlukan agar dapat berhasil dalam era digital. Saat ini, calon pembeli franchise PT Koding Next diharuskan hadir secara langsung di kantor pusat perusahaan jika ingin membuka bisnis franchise. Berdasarkan hasil wawancara dengan manajer PT Koding Next, perusahaan menyatakan perlunya adopsi pendekatan baru dalam memperkenalkan dan menjelaskan standar fasilitas franchise, terutama bagi calon pembeli yang berada di luar kota atau bahkan di luar pulau. Teknologi virtual tour atau aplikasi berbasis android dapat digunakan agar calon pembeli dapat memahami dan mengeksplorasi standar fasilitas franchise secara mendalam tanpa harus datang langsung ke lokasi. Hal ini mempermudah proses pengambilan keputusan dan memperluas jangkauan pemasaran franchise.

PT Koding Next merasa perlu memiliki cara efektif untuk melayani calon pembeli franchise yang tinggal di luar kota atau memiliki keterbatasan waktu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu media interaktif untuk menyampaikan informasi tentang bisnis ini menjadi lebih mudah adalah melalui aplikasi dengan visualisasi 3D. Teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi mengenai perusahaan adalah dengan membuat aplikasi interaktif *virtual tour*. Virtual Tour atau Tur virtual adalah inovasi dalam menyampaikan informasi visual secara digital, memungkinkan calon pembeli *franchise* untuk menjelajahi lokasi secara virtual melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau perangkat lainnya, (Agis, 2020). Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan, seperti Aplikasi Visualisasi 3d Bangunan Sebagai Media Promosi (Akhmad dan Sri, 2019) bahwa Aplikasi Visualisasi 3D akan memuat lebih banyak informasi yang berkaitan dengan detail dari gedung dengan lebih menarik dan interaktif. Namun, pada penelitian ini akan mengembangkan aplikasi *virtual tour* interaktif dengan visualisasi 3D untuk calon pembeli *franchise*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penelitian ini akan membahas mengenai pembuatan aset 3D dan environment dari visualisasi produk franchise sebagai media informasi berbasis android. Dengan adanya aplikasi *virtual tour* tersebut diharapkan calon pembeli dapat tertarik untuk bekerja sama dengan perusahaan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang bisa dirumuskan dalam penulisan skripsi ini adalah tentang bagaimana pembuatan aset 3D dan environment pada aplikasi *virtual tour* yang akan membantu perusahaan dalam memberikan pemahaman dengan menggunakan media interaktif?



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

1.3 Batasan Masalah

- a. Pembuatan aset 3D fasilitas dan environment seperti meja murid, kursi murid, papan tulis kaca, lemari kabinet, lampu, kursi guru dan meja guru, cctv, laptop, ipad dan proyektor untuk ruangan anak 4 hingga 6 tahun. Serta pembuatan aset 3D fasilitas dan environment seperti meja murid, kursi murid, papan tulis kaca, lemari kabinet, lampu, kursi guru dan meja guru, cctv, laptop dan proyektor untuk ruangan anak 8 hingga 16 tahun.
- b. Target Audiens yaitu orang dewasa dengan rentang usia 40 hingga 60 tahun.
- c. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aset 3D dan environment menggunakan *Software* Blender.
- d. Menghasilkan aset 3D environment berupa format .blend .obj dan .fbx yang sesuai dengan kebutuhan dari aplikasi *virtual tour*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah membuat aset 3D dan environment yang nantinya akan digunakan pada aplikasi *virtual tour* produk berbasis Android sebagai media informasi untuk calon pembeli.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah :

- a. Menyajikan informasi mengenai visualisasi produk franchise pada calon pembeli.
- b. Memberikan pengalaman mendalam atau *immersive* pada saat menjelajahi ruangan produk franchise virtual dengan bebas pada aplikasi *virtual tour* dan tidak perlu melakukan survei ke lokasi.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian terkait yang sebelumnya telah dilakukan dan teori

yang diambil dari beberapa artikel yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI

Bab ini berisi tentang penjabaran perancangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu alur aplikasi, perancangan aset 3D dan environment dari aplikasi *virtual tour*, dan perancangan antar muka sistem.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Pada bab ini akan berisi mengenai perancangan dan realisasi penelitian, serta pengujian dan analisis hasil pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

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

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari penelitian ini yang telah dilakukan sebelumnya, maka terdapat beberapa kesimpulan yang didapat. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil membuat dan memvisualisasikan aset 3D fasilitas dan lingkungan untuk ruangan anak-anak usia 4 hingga 6 tahun, serta anak-anak usia 8 hingga 16 tahun. Aset-aset yang dibuat mencakup meja anak, kursi anak, papan tulis kaca, lemari kabinet, lampu, kursi dan meja guru, CCTV, LED proyektor, dan layar proyektor. Semua aset ini telah berhasil memvisualisasikan standar fasilitas perusahaan dalam aplikasi produk franchise.
2. Berdasarkan hasil beta testing dari 22 responden, 87% sangat setuju bahwa tampilan objek atau aset 3D dalam aplikasi sudah sesuai dengan aslinya. Hal ini dapat memberikan pemahaman mengenai standar fasilitas franchise pada aplikasi virtual tour.
3. Berdasarkan hasil beta testing dari 22 responden, 89% sangat setuju bahwa tekstur objek dalam aplikasi telah tervisualisasi dengan baik dan terlihat realistis dalam aplikasi virtual tour produk franchise.

5.2 Saran

Dari pelaksanaan penelitian ini terdapat saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pada warna dan tekstur aset 3D lebih diperhatikan dengan cermat sehingga objek yang diinginkan terlihat jelas dan sesuai dengan bentuk aslinya agar tidak bertabrakan dengan warna objek di sekelilingnya.
2. Pada bagian objek mungkin bisa di tambah objek tambahan lagi isinya jika masih ada space kosong pada bagian ruangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Rusdi, H. N., Indah R. K., 2022. “Perkembangan Franchise di Indonesia.” *Jurnal Bisnis Indonesia*. Available at <http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/jbi/article/view/3451>
- Amelia, J., 2023. *Rancang Bangun Peta Virtual 3d Gedung A Dekanat Fakultas Teknik Dan Gedung B Teknik Arsitektur Universitas Lampung Menggunakan Unity 3d*. Available at <https://digilib.unila.ac.id/72901/>
- Maulana, A., Rosalina, V., Safaah., E. 2020. *Implementasi Teknologi Virtual Tour Perpustakaan Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)*. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 7, No.1 (2020), hal. 1 – 6.
- Hera, W. E., Sentinuwo, S., Sugiarto, B., 2015. *Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara*. *E-journal Teknik Informatika*, vol. 06, No. 1 (2015), ISSN: 2301-8364.
- Musril, H.A., Jasmienti, J., Hurrahman, M., 2020. *Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer*. *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI* 9, 83. Available at <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Nugroho, A., Pramono, B.A., 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. *J. Transform.* 14, 86. Available at <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Prasetyo, A.E., Lubis, I., Budiman, A., 2021. *Pemodelan 3D Virtual Reality Pada Tumbuhan Gymnospermae dan Angiospermae Sebagai Media Pembelajaran* 9.
- Amelia, R., & Watini, S. (2022). *Implementasi Panggung TV Sekolah Sebagai Media Informasi di TK Islam Rahmadiyah Kota Balikpapan*. 3, 353–362. <http://jurnaledukasia.org>

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

Pratama, A.F., n.d. *Perancangan Environment3d Dalam Animasi Dengan Tema Permainan Tradisional Di Kota Bandung* 8.

Bustomi, A, 2019. *Aplikasi Visualisasi 3d Bangunan Sebagai Media Promosi (Studi Kasus: Universitas Mercu Buana Kampus Jatisampurna Bekasi)*. S1 thesis, Universitas Mercu Buana Bekasi.

Haryanto, H., Basuki, H., & Widi Putra, A. A. (2019). *Aplikasi Visualisasi 3D Kampus STMIK AUB Surakarta*. Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB, Vol. 25 No.2 (2019) Desember.

Dzuluqy, S.(2019) *Bisnis Waralaba Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Hukum Ekonomi Syari'ah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, vol. 15, no.1 (2019)

Naghdi, A., & Adib, P. (2021). 3D texturing in animation production; a short overview of the workflow. From <https://dreamfarmstudios.com/blog/category/3d-animation/page/2/>



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Zahwa Audita Syarifatuzahra

Lahir di Jakarta pada tanggal 14 Juli 2000. Anak pertama dari dua bersaudara yang bertempat tinggal di Kenari 6 Tapos Depok Jawa Barat.

Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di SD Negeri Sukamaju Baru pada tahun 2012, Sekolah menengah pertama di SMP Negeri 15 Depok pada tahun 2015 dan sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Depok pada tahun 2018. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

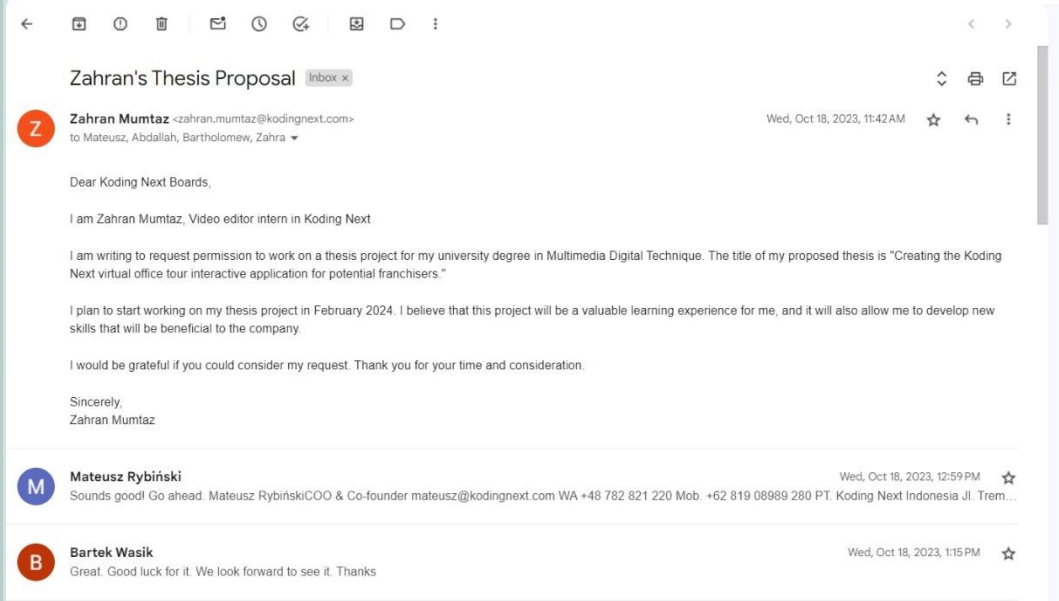
Hak Cipta :

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





Lampiran 2. Surat Izin Observasi PT Koding Next



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 3. Hasil Wawancara Pihak Perusahaan

Transkrip Wawancara dengan Junior Manager Franchise

A : Zahran Mumtaz

B : Junior Manager Franchise

Nama : Zahra Firdaus

A : Mau konfirmasi untuk standar standar di koding netxtnya. Untuk di PDF itu kan ada yang tidak ada ukuran - ukuran dari ruangan atau dari kursinya. Itu kalau kita ambil dari google untuk ukurannya boleh atau tidak?

B : Gak masalah sih, asal memang sesuai standar kids standards. karena furniture yang beredar seperti di ikea, informa, kami kan juga memakai furniture yang dari sana. untuk ukurannya mereka juga da kids standrds, event dari kitanya franchising sudah memiliki tempat atau playgroud playgrup sudah memiliki standar dan tidak ada masalah

A : Oke berarti mengenai ukuran dan mengenai sama untuk lantai untuk vinyl dan tekstur lainnya gapapa ya?

B : Iya gapapaa.

A : Baik Terimakasih ya ka zahra untuk waktunya

B : Sama - Sama.

**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. File Starter Kit dan Dokumentasi Dari Aset 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



SKALLBERG / SPORREN
Swivel chair (Student chair)
Black, Pink, White, Red, Blue

CIRCLE GLASS TABLE
White Col (Sticker)
Covered by Glass

WHITE GLASS BOARD
160 x 120 cm
Covered with Glass

MAMMUT
Children's chair
Colorful Red, Blue, Green, Yellow

LINMO / GODVIN
Manager's Table with Storage
Size 120 x 60

MAMMUT
Children's Table
77 x 55 cm
Colorful Red, Blue, Green, Yellow

Storage Cabinet
Multiplex fin HPL
Canadian Maple
Custom Size

FLINTAN / NOMINELL
Swivel Chair with Armrests
Grey / Black

AHD Camera 1.3 Mega Pixel 3.6mm IR
or AHD Camera 1.3 Mega Pixel 3.6mm
erproof and IR, AHD DVR 1080 Port 16
Hybrid Port HDMI dan VGA
Slot USB, LED Monitor 15 Inch, 36 W

LED PROJECTOR
ACER Projector (X1223H)
Contrast Ratio: 20,000:1
Aspect Ratio: 4:3 (Native), 16:9
(Compatible)
Throw Ratio: 1.96 (50°@78.74°)
amp Life: 5000 Hour (Normal)

Spesifikasi:
- Intel Skylake 6th Core i3 6006U 2.0GHz
- 1TB HDD 5400RPM



Transkrip wawancara dan foto dengan ahli 3D modelling

A : Pewawancara

B : Ahli 3D modelling

Nama : Bariz Dhiya Ulhaq

A : Halo mas bariz, boleh perkenalan diri terlebih dahulu dan dilanjut dengan posisi pekerjaan di perusahaan sekarang sebagai apa?

B : Oke, Perkenalan nama saya Bariz Dhiya Ulhaq dengan latar belakang sebagai 3D modeler atau 3D animator bekerja pada bagian pembuat aset atau objek environment 3D yang akan di jadikan iklan atau video animasi 3D, sekarang bekerja di suatu agensi di daerah Semarang dan di bidak 3D modeler.

A : Baik, terima kasih atas informasinya kita lanjut ke pertanyaan pertama ya bang

B : Oke

A : Pertanyaan pertama mas bariz, apakah penggunaan teknik *primitive* modeling dan *mesh* modeling dalam pembuatan aset 3d dan environment sudah sesuai?

B : Oke jadi setelah coba aplikasinya dan melihat aset di dalamnya, Teknik primitivenya sudah sesuai, Dimana pembuatan modeling dan environment cukup baik ya karena pemodelan dari objek objeknya sudah membentuk dan menyerupai dari objek aslinya sehingga dapat mudah diidentifikasi objek yang ada. Model yang dibuat juga menggunakan low poly model ya? Model yang ringan untuk masuk dalam aplikasi mobile yaaa.

A : Iya betul sekali low poly model, lalu pertanyaan selanjutnya penggunaan teknik tekstur bake dan Physically Based Rendering tekstur sudah membuat aset dan environment terlihat realistis?

B : Oke dari penggunaan tekstur bake sudah diterapkan dengan benar. Baking tekstur tidak mengalami error di aplikasi baik dalam mapping uv ataupun warna dalam teksturnya. Penggunaan PBR hanya menggunakan diffuse/albedo map sehingga dapat dikatakan kurang realistis cuma sudah cukup terlihat jelas seperti aslinya.

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

Lampiran 5. Wawancara dengan ahli 3D Modelling (Lanjutan)

A : Oke jadi sudah benar ya mas, selanjutnya Apakah hasil objek 3D pada aplikasi sudah terlihat seperti aslinya?

B : Objek 3D dapat dikatakan cukup mirip aslinya dari segi bentuk, tekstur, dan ukuran yang disesuaikan skalanya dengan objek real nya.

A : Baik terimakasih, pertanyaan selanjutnya ya mas bariz. Apakah hasil tekstur pada setiap aset 3d sudah terlihat seperti aslinya?

B : Dari objek 3Dnya yang saya lihat sudah dapat dikatakan cukup mirip seperti aslinya ya dari segi bentuk, tekstur, dan ukuran yang disesuaikan skalanya dengan objek real nya dan dijelaskan juga disini ada ukuran tertentu ya? Jadi sudah mirip seperti aslinya.

A : Betul mas ada ukuran khusus dari beberapa asetnya saya lanjut pertanyaanya ya, Apakah menggunakan tools measurelt untuk mengukur objek – objek dari ruangan little koders dan junior koders sudah tepat?

B : Menurut saya sudah tepat karena tools tersebut bisa di gunakan atau biasa di gunakan untuk mengurus garis Panjang dari objek agar lebih detail dalam pembuatannya

A : Baik mas bariz, pertanyaan selanjutnya. Apakah untuk pemilihan software Blender untuk membuat aset, tekstur, dan environment sudah tepat?

B : Dari pemilihan software blender sudah tepat menurut saya, karena saya juga menggunakan Blender jadi mudah juga untuk membuat objek seperti ini dan dalam pembuatan aset 3D baik dari model hingga animasi karena blender merupakan software 3d yang cukup stabil dan banyak dipakai oleh orang dari level beginner hingga advance. Software blender juga dapat membuat format fbx yang baik untuk kemudian diimport melalui unity atau game engine software.

A : Baik terimakasih atas jawabannya, pertanyaan terakhir ya mas bariz. Boleh berikan kritik dan saran untuk hasil aset 3D dan environment yang di buat?

B : Aku paling kritik sedikit ya dalam pembuatan objek 3d sudah cukup baik dan rapih, sesuai dengan aslinya. namun pada tekstur mungkin perlu adanya

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. Wawancara dengan ahli 3D Modelling (Lanjutan)

penambahan map seperti normal atau ambient occlusion agar scene yang terlihat dapat lebih realistis cuma dari hasil aplikasi yang saya gunakan sekarang sudah cukup banget terlihat jelas hanya kurang sedikit polesan supaya teksturnya realistis tapi gapapa sudah keren semuanya untuk aplikasi skripsinya.

A : Baik mas terima kasih banyak atas jawaban yang diberikan dan dari saya mungkin itu saja yang saya tanyakan terkait penilaian project skripsi yang saya buat pada saat ini, terimakasih atas waktunya ya mas bariz.

B : Baik terima kasih kembali semoga jawaban saya membantu ya Zahwa.





The CV is a modern, blue-themed resume for Bariz Dhiya Ulhaq, a 3D Modeler and 3D Animator. It features a circular profile picture of the candidate on the left. The main content is organized into several sections: 'kontak' (contact), 'Keahlian' (skills), 'Data Diri' (personal data), 'Skills' (with progress bars for 3D Modeling, 3D Animator, and Desain grafis), 'Pendidikan' (education), and 'Pengalaman' (experience). The education section lists Universitas Negeri Semarang (2019-2023) and SMK Negeri 11 Semarang (2017-2019). The experience section includes Bigbullmonk Studio (2023-2024) and M - Knows Consulting (2022). The design uses a clean, sans-serif font and includes decorative hexagonal patterns in blue and yellow.

**BARIZ DHIYA
ULHAQ**
3D Modeler and 3D Animator

kontak

085802401326
bariz.oke@gmail.com

Keahlian

3D Modeler 3D Animator
Desain grafis

Data Diri

Demak, 18 Januari 2000
Semarang, Indonesia

Skills

3D Modeling
3D Animator
Desain grafis

Pendidikan

Universitas Negeri Semarang
Visual Art Departemen 2019 – 2023

SMK Negeri 11 Semarang
Animasi Departemen 2017 – 2019

Pengalaman

Bigbullmonk Studio
2023 – 2024

- 3D Modeler

M - Knows Consulting
2022

- 3D desain untuk packaging produk
- 3D model karakter dan animasi untuk video game

Studio PIKARA
2020

- 3d Motion karakter untuk brand makanan untuk TV komersil (Hello Panda Anniversary)

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 7. Wawancara dengan ahli layout aset 3D

Transkrip wawancara dan foto dengan ahli layout aset 3D

A : Pewawancara

B : Ahli layout layout aset 3D

Nama : Zahra Firdaus

A : Selamat siang ibu zahra, boleh ceritakan ibu sebagai apa di PT Koding Next ini?

B : Iya selamat siang. Saya Zahra Firdaus disini saya bekerja sebagai junior manajer franchise PT Koding Next.

A : Baik terima kasih atas penjelasannya ibu, kita masuk pertanyaan pertama ya bu. Setelah tadi ibu sudah mencoba aplikasi yang kami buat apakah aset atau objek 3D yang dibuat seperti meja murid, kursi murid, papan tulis, kursi dan meja guru, laptop, led proyektor, layar proyektor, lampu ruangan dan CCTV dari kelas Little Koder dan Junior Koder sudah sesuai dengan kebutuhan produk franchise Koding Next?

B : Oke, setelah tadi saya liat ya disini saya juga sebagai user experience ya. Untuk aset dan objek dari standar yang di buat sudah sesuai yang di butuhkan. Kita juga mengikuti standar kids safety dan produknya ada yang produk sudah jadi, jadi bisa di tiru dan tidak jadi masalah juga karena susah sesuai standar dari Indonesia lingkupnya untuk anak – anak jadi sudah sangat sesuai dari aset 3Dnya.

A : Baik bu, berarti sudah sesuai standar dan sudah sesuai dengan kebutuhan dari produk franchise ya bu. Lalu untuk pertanyaan keduanya, apakah dari segi ukuran objek sudah sesuai dengan kebutuhan produk franchise Koding Next? (dengan panduan dari PDF yang diberikan oleh PT Koding Next dan foto dokumentasi langsung).

B : Iya sudah sesuai standar ya. Hm dari segi ukuran di lihat dari aplikasi yang tadi itu sudah sesuai dimana tinggi rendahnya sudah cukup terlihat jelas untuk anak – anak little koders dan juga junior koders serta kami yang ukurannya dewasa seperti guru – guru atau kaka pengajarnya ya.

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Lampiran 7. Wawancara dengan ahli layout aset 3D (Lanjutan)

A : Baik bu terimakasih, selanjutnya pertanyaan ke tiga Apakah dari segi bentuk objek sudah sesuai standar kebutuhan dari setiap kelas yang ada di produk franchise Koding Next? Mulai dari lekukan pada bagian pinggir objek (dengan panduan dari PDF dan foto dokumentasi langsung).

B : Sudah oke ya sudah safety kids, dari segi bentuk untuk PT koding Next ini sudah sesuai standar kebutuhan kids safety jadi untuk dilihat dari bentuknya sudah mirip ya ada bagian lengkungan untuk meja kursi agar tidak terpengok lalu, sudah oke dan mirip banget seusai asetnya bentuknya sama seperti disini gitu.

A : Baik berarti sudah sesuai dari segi bentuk objek yang dibuat, lalu bu dari tampilan tekstur setiap objek sudah bagus dan cocok untuk ruangan Little Koder dan Junior Koder? Berikan tanggapannya.

B : Nah untuk tekstur, saya suka ya karena emang vinyl dan ada kriteria, tapi gak semua pake kriteria itu jadi kalo kamu donwload pun ga masalah karena tetep vinyl untuk lantai gagang pintu lalu bagian lemarnya kayu jadi terlihat berwarna dan lengkap sekali ruangnya untuk dikelas dan pada bagian ruangan staff juga

A : Baik terimakasih atas jawabannya bu, pertanyaan terakhir dari saya untuk layout penempatan objek 3D yang dibuat pada tampilan produk franchise sudah sesuai dengan standar kebutuhan dari PT Koding Next?

B : Kalau untuk persepsi sendiri itu mengikuti bentuk atau ukuran dari ruangan franchise itu sendiri nantinya dan disini saya mintanya 4x3 dan untuk ukuran itu memang tidak besar ya karena ada lemari dan sebagainya, bahkan ada yang lebih kecil dari ini juga jadi untuk yang kalian buat sudah pas sekali dengan penempatan yang rapih dari setiap ruangan.

A : Baik terima kasih atas jawabannya, atas waktu yang telah ibu berikan untuk saya. Mohon maaf ya bu jika mengganggu waktu kerjanya. Sekian pertanyaan dari saya. Terima kasih bu.

B : Baik sama – sama semoga membantu yaaa

Lampiran 7. Wawancara dengan ahli layout aset 3D (Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Nama : Zahra Firdaus

Jabatan : Junior Manajer Franchise Koordinator dari PT Koding Next

Pengalaman :

- 2018 – 2019 Personal Banker UOB United Overseas Bank Limited
- 2020 Marketing Management Trainee PT BFI Finance Indonesia, Tbk.
- 2020 – 2021 Business Relationship Officer PBF Surabaya PT BFI Finance Indonesia, Tbk.
- 2021 – 2023 Franchise CoordinatorFranchise Coordinator
- 2024 – Present Franchise Jr. Manager Franchise

Hak Cipta :

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



Lampiran 9. Hasil Survei Responden

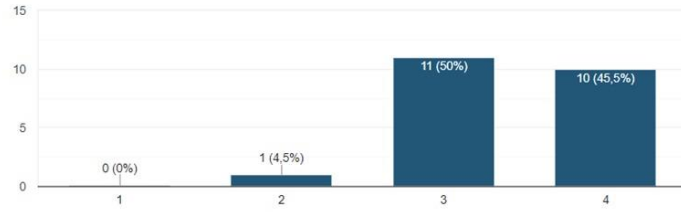
Hak Cipta :

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

Aplikasi Mudah dipahami oleh pengguna

Salin

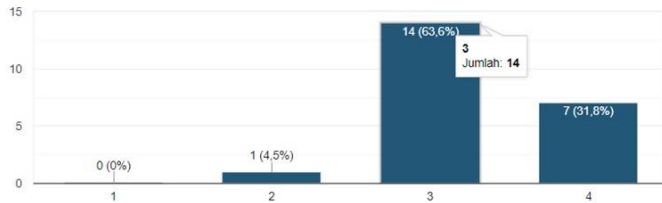
22 jawaban



Tampilan aplikasi sudah menyerupai standar fasilitas yang ditetapkan

Salin

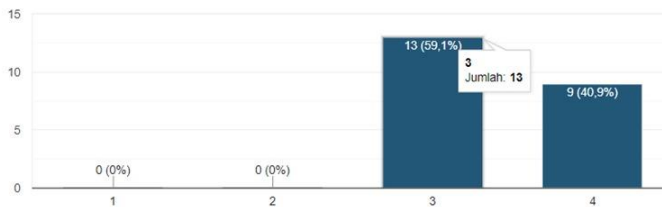
22 jawaban



Apakah hasil dari tekstur pada objek 3D sudah tervisualisasi dengan baik dalam virtual tour produk franchise ini?

Salin

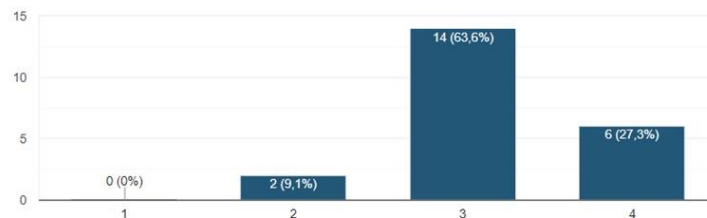
22 jawaban



Memberikan informasi secara lengkap mengenai standar fasilitas franchise

Salin

22 jawaban



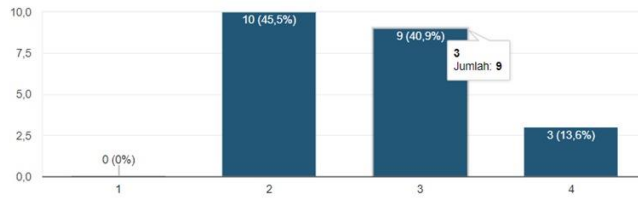
Hak Cipta :

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

Aplikasi dapat berjalan baik

Salin

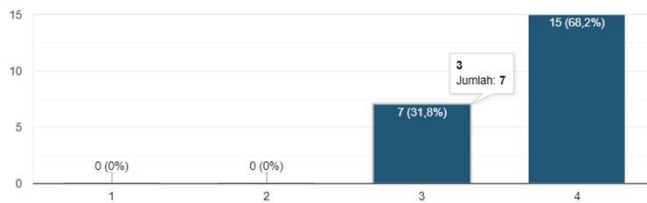
22 jawaban



Fitur dan tombol berjalan dengan baik

Salin

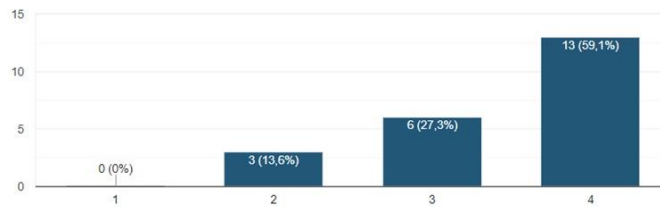
22 jawaban



Aplikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman mengenai standar fasilitas franchise

Salin

22 jawaban



Tampilan object dapat meningkatkan pemahaman mengenai standar fasilitas franchise

Salin

22 jawaban

