



**RANCANG BANGUN APLIKASI *VIRTUAL TOUR*  
AGRAPANA ESTATE DENGAN *HARDWARE KINECT*  
XBOX 360 MENGGUNAKAN UNITY 3D**

**SKRIPSI**

**Rizki Wahrama Kadi**

**1807433002**

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

**2022**



**RANCANG BANGUN APLIKASI *VIRTUAL TOUR*  
AGRAPANA ESTATE DENGAN *HARDWARE KINECT*  
XBOX 360 MENGGUNAKAN UNITY 3D**

**SKRIPSI**

**Dibuat Untuk Melengkapi Syarat – Syarat Yang Diperlukan Untuk  
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**Rizki Wahrama Kadi**

**1807433002**

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

**2022**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Wahrama Kadi  
NIM : 1807433002  
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* Agrapana Estate Dengan *Hardware Kinect XBOX 360* Menggunakan Unity 3D

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, 1 September 2022

Yang membuat pernyataan



(Rizki Wahrama Kadi)

NIM.1807433002

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 diuraikan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

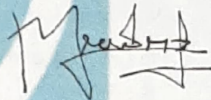
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Rizki Wahrama Kadi  
NIM : 1807433002  
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Agrapana Estate Dengan *Hardware Kinect XBOX 360* Menggunakan Unity 3D

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jum'at, Tanggal 19, Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I : Malisa Huzaifa S.Kom., M.T. 

Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. 

Penguji II : Hata Maulana, S.Si., M.TI. 

Penguji III : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. 

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197802112009121003



**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

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

- a. Bapak Mauldy Laya S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta
- b. Bapak Iwan Sonjaya S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.
- c. Ibu Malisa Huzaiifa S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah berjasa untuk membimbing, mendukung, dan mengarahkan penulis agar lebih baik dalam penyusunan laporan skripsi.
- d. Kedua Orang Tua dan saudara penulis yang sudah mendukung dan memberikan semangat dari segi moral maupun materi.
- e. Sahabat penulis yang sudah memberikan dukungan saat pengumpulan data, dan memberikan semangat selama ini.

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

Depok,

Rizki Wahrama Kadi



© 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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Rizki Wahrama kadi  
NIM : 1807433002  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

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

“RANCANG BANGUN APLIKASI *VIRTUAL TOUR* AGRAPANA ESTATE DENGAN *HARDWARE* KINECT XBOX 360 MENGGUNAKAN UNITY 3D”

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, 1 September 2022

Yang menyatakan



(Rizki Wahrama kadi)  
NIM.1807433002



## Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Agrapana Estate Dengan *Hardware Kinect XBOX 360* Menggunakan Unity 3D

### ABSTRAK

*Virtual Tour perumahan dilakukan untuk memasarkan perumahan agar menarik bagi para calon pembeli. salah satunya adalah perumahan Agrapana Estate yang sedang dilanda penurunan penjualan di masa pandemic COVID-19. Marketing perumahan harus dibuat secara interaktif agar menarik calon pembeli untuk membeli perumahan tersebut. Kinect merupakan sebuah hardware yang dikeluarkan oleh perusahaan game XBOX dan bisa digunakan di computer atau laptop. Solusi berdasarkan masalah perumahan Agrapana Estate yaitu dengan dibuatnya sebuah virtual tour perumahan Agrapana Estate dengan menggunakan Kinect XBOX 360 agar menarik calon pembeli. Tujuan dari penggunaan Kinect adalah agar memberikan experience baru kepada calon pembeli. Hasil dari pembuatan virtual tour ini adalah memperkenalkan sebuah perumahan dengan inovasi baru yaitu menggunakan sebuah alat yaitu Kinect, dan hasil dari aplikasi virtual tour Agrapana Estate dengan menambah dengan Kinect tidak menghasilkan error pada tombol yang digunakan serta aplikasi virtual tour menghasilkan 90,3 persen pada pengujian beta yang dilakukan pada responden yang merupakan penilaian sangat baik.*

**Kata Kunci:** *Kinect, Virtual Tour, Perumahan*

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

#### Hak Cipta :

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



## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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.....	2
2.1 Kajian Teori .....	2
2.1.1 Virtual Tour.....	2
2.1.2 <i>User Interface</i> .....	2
2.1.3 Unity 3D.....	2
2.1.4 Microsoft Visual Studio .....	2
2.1.5 Bahasa Pemrograman C# .....	6
2.1.6 Kinect Xbox 360 .....	6
2.1.8 Multimedia Life Cycle .....	7
2.2 Penelitian Sejenis .....	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 satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





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

2.2.1 Penelitian Rio Kurniawan et al., (2022).....	8
2.2.2 Penelitian Ade Yuliana & Ebit Ramadan ( 2018).....	8
2.2.3 Perbandingan Penelitian Sejenis dengan Sekarang.....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>6</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	6
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	6
3.2 Tahapan Penelitian.....	11
3.3 Objek Penelitian.....	12
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....</b>	<b>13</b>
4.1 Analisis Kebutuhan.....	13
4.2 Perancangan Aplikasi.....	14
4.2.1 Desain.....	15
4.2.2 StoryBoard/ Perencanaan Tampilan Aplikasi Animasi.....	16
4.2.3 Pengumpulan Material.....	17
4.3 Pembuatan Aplikasi.....	19
4.3.1 Penyusunan asset pada aplikasi.....	19
4.3.2 Pembuatan Lighting pada Aplikasi.....	19
4.3.4 Implementasi Pindah Scene Antar Rumah.....	22
4.3.6 Implementasi Kinect Manager.....	24
4.3.7 Implementasi Menekan Tombol Pada Kinect.....	26
4.3.8 Implementasi Pemutar <i>Video</i> .....	26
4.4 Pengujian.....	27
4.4.1 Deskripsi Pengujian.....	27
4.4.2 Prosedur Pengujian.....	27
4.4.2.1 Pengujian <i>Alpha</i> .....	27
4.4.2.2 Pengujian <i>Beta</i> .....	28



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	28
4.4.3.1 Data Hasil Pengujian <i>Alpha</i> .....	28
4.4.3.2 Data Pengujian Beta.....	31
4.4.4 Analisis Data .....	32
4.4.4.1 Analisis Data Pengujian <i>Alpha</i> .....	32
4.4.4.2 Analisis Data Pengujian <i>Beta</i> .....	33
4.5 Distribusi.....	35
BAB V PENUTUP.....	36
5.1 Kesimpulan .....	36
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	37



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kinect Xbox 360 .....	6
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi .....	15
Gambar 4. 2 Implementasi Lighting .....	20
Gambar 4. 3 Inspector pada karakter .....	21
Gambar 4. 4 Player Input Joystik .....	22
Gambar 4. 5 Script pindah ruang .....	22
Gambar 4. 6 Kode Script Pintu Terbuka .....	23
Gambar 4. 7 Script Pintu Menggeser .....	23
Gambar 4. 8 Script Door Trigger .....	24
Gambar 4. 9 Kinect Manager .....	25
Gambar 4. 10 Kode Script Menekan Tombol .....	26
Gambar 4. 11 Kode Script Pemutar Video .....	26

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 4. 1 Deskripsi Produk.....	14
Tabel 4. 2 Storyboard.....	16
Tabel 4. 3 Pengumpulan Material.....	19
Tabel 4. 4 Skala Likert.....	28
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Alpha menggunakan Black Box.....	28
Tabel 4. 6 Pengujian Alpha Kedua.....	30
Tabel 4. 7 Pengujian Alpha Ketiga.....	30





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	L-1
Lampiran 2 – Form Kuesioner Pengujian Beta.....	L-2
Lampiran 3 Hasil Responden Pengujian Beta.....	L-3
Lampiran 4 Dokumentasi.....	L-4
Lampiran 5 Wawancara .....	L-5
Lampiran 6 Wawancara Dengan Project Manager .....	L-6





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pemasaran dapat dikatakan sebagai dasar dari tindakan yang mengarah pada kegiatan dan inisiatif pemasaran suatu perusahaan (Anwar,Rusandi ,2021). Pemasaran itu sangat penting bagi sebuah perusahaan termasuk perusahaan bagian properti seperti perusahaan perumahan. Sejak pandemi ini, perusahaan perumahan sangat kesulitan untuk memasarkan perumahannya. Data menunjukkan bahwa penjualan perumahan pada tahun 2020 turun sebesar 40 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya dan merupakan penurunan tertinggi pada siklus penjualan properti perumahan (Dwi Rizky,2020).

Berdasarkan pada hasil wawancara penulis dengan Heri Mispa selaku Manajer Proyek sejak pandemi corona terjadi di Indonesia hanya satu rumah yaitu tipe c yang terjual oleh karena itu, pihak bagian pemasaran harus berpikir kreatif dan mengembangkan strateginya untuk bisa memasarkan barang atau jasa mereka agar sampai kepada konsumen atau calon pembeli.

Perkembangan di bidang multimedia sangatlah pesat dan semakin canggih dari masa ke masa. Kehidupan manusia tidak jauh dari perkembangan ini, karena manusia sangat membutuhkan teknologi untuk menunjang kehidupannya seperti teknologi *smartphone*. Pengaruh teknologi dalam bidang pemasaran sangatlah penting salah satunya dibagian properti. Dalam strategi pemasaran yang biasa digunakan adalah media cetak atau promosi langsung dan sekarang melalui internet seperti website dan sosial media.

Kinect adalah suatu teknologi yang membuat *user* dapat berinteraksi secara natural dengan komputer tanpa menggunakan *controller* (Yudha Hadi, 2018). Dengan kata lain, user dapat melakukan suatu pengoperasian komputer hanya dengan menggunakan gerakan tangan atau gerakan tubuh lainnya. Kinect memiliki fitur-fitur yang meliputi kamera RGB, *depth sensor* atau *sensor* kedalaman, dan *multi-array microphone*. Dari fitur tersebut, *depth sensor* merupakan fitur yang berperan dalam membedakan Kinect dengan kamera.

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



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

Selain itu, perancangan bangunan yang tidak lagi menggunakan sistem manual seperti maket, beberapa aplikasi sudah banyak dikembangkan untuk merancang dan mendesain objek *visual* bangunan 3 dimensi. Pemasaran dengan teknologi terus dikembangkan agar orang-orang tetap mendapatkan informasi meskipun sedang berada dirumah. Jika hanya menggunakan media cetak dan promosi secara langsung, maka proses pemasaran akan terhambat. Untuk mengatasi keadaan yang demikian, maka perlu diadakan usaha-usaha menyampaikan informasi dan dokumentasi yang dikemas secara menarik. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dilakukan penelitian dengan judul pembuatan aplikasi *virtual tour* perumahan Agrapana Estate sebagai media pemasaran berbasis *desktop*. Sebagai media alternatif untuk mempromosikan perumahan tersebut.

Dengan aplikasi *virtual tour*, calon pembeli dapat berinteraksi dengan melihat contoh dari bangunan rumah yang akan dipasarkan seolah-olah sedang melakukan survei ke lokasi dimana properti itu dibangun. Informasi yang didapatkan sangat berguna bagi calon pembeli, karena calon pembeli dapat mengetahui bentuk realistik dari rumah yang ditawarkan mulai dari desain interior hingga eksteriornya dan mendapatkan pengalaman yang menarik secara visual.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan penelitian ini dibuat sebuah aplikasi *virtual tour* Agrapana Estate dengan menggunakan *hardware* Kinect. Penelitian ini dilakukan agar menunjang media pemasaran perumahan Agrapana Estate, Depok. Hal ini dilakukan agar menarik calon pembeli serta membantu meningkatkan penjualan perumahan tersebut.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana mengimplementasikan Unity engine pada aplikasi *virtual tour* Perumahan Agrapana Estate menggunakan Kinect Xbox 360.



**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

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan Adapun Batasan masalah dari implementasi Unity Engine Pada Aplikasi *Virtual Tour* Agrapana Estate menggunakan Kinect Xbox 360:

- a) Mengimplementasikan Unity 3D engine dalam membuat aplikasi tour perumahan Agrapana Estate.
- b) Menggunakan *hardware* Kinect Xbox 360 sebagai interaksi dalam pembuatan aplikasi.
- c) Mengimplementasikan Joystick dalam gerak jalan aplikasi Agrapana Estate.
- d) Output dari aplikasi dalam bentuk aplikasi desktop (.exe).

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah membangun aplikasi tour perumahan menggunakan Kinect Xbox 360 dan *joystick* sebagai alat bantu baru dalam memperkenalkan sebuah perumahan.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a) Menghasilkan aplikasi tour perumahan dengan visualisasi yang baik.
- b) Menjadi terobosan terbaru dalam memperkenalkan suatu perumahan menggunakan Kinect Xbox 360.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I pendahuluan sistem yang akan tercakup dalam penulisan adalah hal yang terkait latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA





**Hak Cipta :**

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

Pada Bab II berisi Tinjauan Pustaka yang merupakan penjelasan teori tentang teori virtual tour, teori software yang akan digunakan dalam mengembangkan produk tersebut, teori tentang hardware Kinect Xbox 360 serta metode penelitian yang akan diimplementasikan.

### **BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN**

Dalam Bab III Pada Bab III merupakan perencanaan dan realisasi yang mencakup tentang rancangan penelitian, tahapan – tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut, objek penelitian, model yang akan digunakan, Teknik pengumpulan data dan analisis data.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada Pada Bab IV pembahasan merupakan hasil dari pengujian dan metode yang telah dilakukan serta hasil yang didapatkan dari pengujian tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian yang akan digunakan untuk penelitian selanjutnya

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi “Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Agrapana Estate Dengan *Hardware Kinect XBOX 360* Menggunakan Unity 3D” dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan implementasi dari penelitian yang dilakukan dalam rancang bangun aplikasi adalah *virtual tour* dapat digabungkan dengan *hardware Kinect* agar menjadi inovasi terbaru dalam membuat aplikasi *virtual tour*.
2. Pembuatan aplikasi *virtual tour* Agrapana Estate menggunakan hardware Kinect berbasis desktop ini berhasil dengan ukuran aplikasi sebesar 770MB berformat.exe.
3. Dalam melakukan penelitian ini Kinect XBOX 360 memiliki kekurangan yaitu tidak bisa menggunakan *visual gesture* sehingga aplikasi yang dikembangkan tidak sesuai yang diinginkan karena spesifikasi Kinect yang kurang memadai.
4. Aplikasi *virtual tour* Agrapana Estate dapat dikembangkan dengan menjadikan tangan sebagai pengganti *pointer* dari *mouse* untuk menekan tombol pada *button* yang tersedia.
5. Berdasarkan pengujian *alpha* disimpulkan bahwa metode black box sangat penting untuk melakukan uji coba karena, fungsi tombol yang diuji tidak menghasilkan *error* dan bug.
6. Berdasarkan beta testing yang dilakukan oleh responden adalah dihasilkan rata-rata presentase 90,3% terkait fitur aplikasi menggunakan Kinect. Angka tersebut dalam penilaian skala interval merupakan penilaian **sangat baik**.

#### 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

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi “Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Agrapana Estate Dengan *Hardware Kinect XBOX 360* Menggunakan Unity 3D” saran penulis yang didapatkan untuk membuat aplikasi ini menjadi lebih baik adalah:

1. Implementasi terhadap object 3D tidak bisa dilakukan dan seharusnya dilakukan menggunakan selain Kinect XBOX 360 karena keterbatasan dalam hal arah gerak terhadap object 3D.
2. Menggunakan versi Kinect yang terbaru yaitu Kinect 2 agar bisa dapat menggunakan *visual gesture* dengan *sensor* yang lebih baik.



### Hak Cipta :

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



## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, O. P. S., Kristianto, T. A., Budianto, C. A., Rucitra, A. A., & Wardoyo, A. (2019). Evaluasi Media Presentasi Perancangan Interior Rumah Air Surabaya Berbasis Virtual Tour sebagai Usaha Penerapan Building Information Modelling pada Perancangan Interior. *Jurnal Desain Interior*, 4(1), 11-36.
- AZALIA, A. S. (2021). Aplikasi Virtual Tour Fakultas Teknik Universitas Jenderal Soedirman sebagai Media Informasi (Doctoral dissertation, Universitas Jenderal Soedirman).
- Cahyani, C. D., Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022, February). Studi Literatur: Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. In Prisma, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 272-281).
- Dea Kharisma, A., & Saputro, E. P. (2016). Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Loyalitas Konsumen Kartu Prabayar IM3 Ooredoo Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Edora, E. (2022). Game Edukasi Pencegahan Covid-19 Berbasis Android Untuk Usia 6-35 Tahun. *Jurnal SIGMA*, 12(4), 117-124.
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). Wawancara. UNJ PRESS.
- Ismail, I., & AlBahri, F. P. (2019). Perancangan E-Kuisisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(2), 337-347.
- LUTHFI, B. F. (2021). PENELUSURAN DATA DOSEN PADA DEPARTEMEN MATEMATIKA BERBASIS 3D MENGGUNAKAN UNITY DAN REST API SIMPEG UNHAS (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design. *AUTOMATA*, 1(2).

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



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Pratama, Y. H. (2018). Pengembangan Game Augmented Reality Pengenalan Baju Adat Nusantara Menggunakan Kinect Sebagai Kendali Permainan (Kasus Studi: Anak Usia 9–12 Tahun) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Sajangbati, D. N., Kaunang, S. T. G., & Rumagit, A. M. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi: Trivia Solar System. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 105-116.
- Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual tour lingkungan universitas nasional berbasis android dengan virtual reality. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38-48.



### Hak Cipta :

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

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

### RIZKI WAHRAMA KADI

Lahir di Jakarta pada tanggal 30 Agustus 2000. Anak pertama dari kedua orang tua, yakni ibu bernama Christine Rita Wahyuni dan ayah bernama Dwiki Y Kadi. Bertempat tinggal di alan Cipinang Lontar II No.5 RT.9/RW.9, Cipinang, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13240.

Lulus dari SDN Cipinang 05 Pagi tahun 2012, SMPN 74 Jakarta tahun 2015, dan SMAN 22 Jakarta tahun 2018, dan sedang menempuh gelar Sarjana di Politeknik Negeri Jakarta (Indonesia) dengan jurusan Teknik Informatika dan Komputer dan program studi D4 Teknik Multimedia Digital program kerjasama Asia e University (Malaysia) sejak 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



© 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

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah aplikasi tour perumahan menggunakan kinect menarik perhatian anda?					
2.	Apakah tampilan pada aplikasi ini mudah dimengerti?					
3.	Apakah tampilan main menu menarik?					
4.	Apakah menu user guide dapat membantu anda mengerti menjalankan aplikasi ?					
5.	Apakah mudah menguasai kontrol pada aplikasi ini?					
6.	Apakah anda puas dengan aplikasi ini?					
7.	Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?					
8.	Apakah aplikasi ini menarik sebagai alat baru memperkenalkan sebuah perumahan?					
9.	Seberapa akurat sensor kinect pada aplikasi?					
10.	Apakah video di aplikasi berjalan dengan baik?					



**Hak Cipta :**

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

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah aplikasi tour perumahan menggunakan kinect menarik perhatian anda?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah				5	25	
	Nilai: Skala x Jumlah				20	125	
	Skor	145					
	Index	<b>96,6 % (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah tampilan pada aplikasi ini mudah dimengerti?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah				11	19	
	Nilai: Skala x Jumlah				44	95	
	Skor	139					
	Index	<b>92,6 % (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah tampilan main menu menarik?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah			1	17	12	
	Nilai: Skala x Jumlah			3	68	60	
	Skor	131					
	Index	<b>87,3 % (Sangat Baik)</b>					



**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

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah menu user guide dapat membantu anda mengerti menjalankan aplikasi ?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah				11	19	
	Nilai: Skala x Jumlah				44	95	
	Skor	139					
	Index	<b>92,6 % (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah mudah menguasai kontrol pada aplikasi ini?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah			3	15	12	
	Nilai: Skala x Jumlah			9	60	60	
	Skor	129					
	Index	<b>86 % (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah anda puas dengan aplikasi ini?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah				7	23	
	Nilai: Skala x Jumlah				28	115	
	Skor	143					
	Index	<b>95 % (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah				20	10	



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

Nilai: Skala x Jumlah					80	50	
Skor	130						
Index	<b>86,6 % (Sangat Baik)</b>						

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah aplikasi ini menarik sebagai alat baru memperkenalkan sebuah perumahan?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah				6	24	
	Nilai: Skala x Jumlah				24	120	
	Skor	144					
	Index	<b>96 % (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Seberapa akurat sensor kinect pada aplikasi?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah		1	2	10	17	
	Nilai: Skala x Jumlah		2	6	40	85	
	Skor	133					
	Index	<b>88,6% (Sangat Baik)</b>					

No.	Pernyataan						Total Responden = 30
1.	Apakah video di aplikasi berjalan dengan baik?						
	Skala	Sangat Tidak Baik (1)	Tidak Baik (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)	
	Jumlah			1	7	22	
	Nilai: Skala x Jumlah			3	28	110	
	Skor	141					
	Index	<b>92% (Sangat Baik)</b>					

## DOKUMENTASI



Observasi dan Wawancara



Observasi dan Wawancara

© 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 satu 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





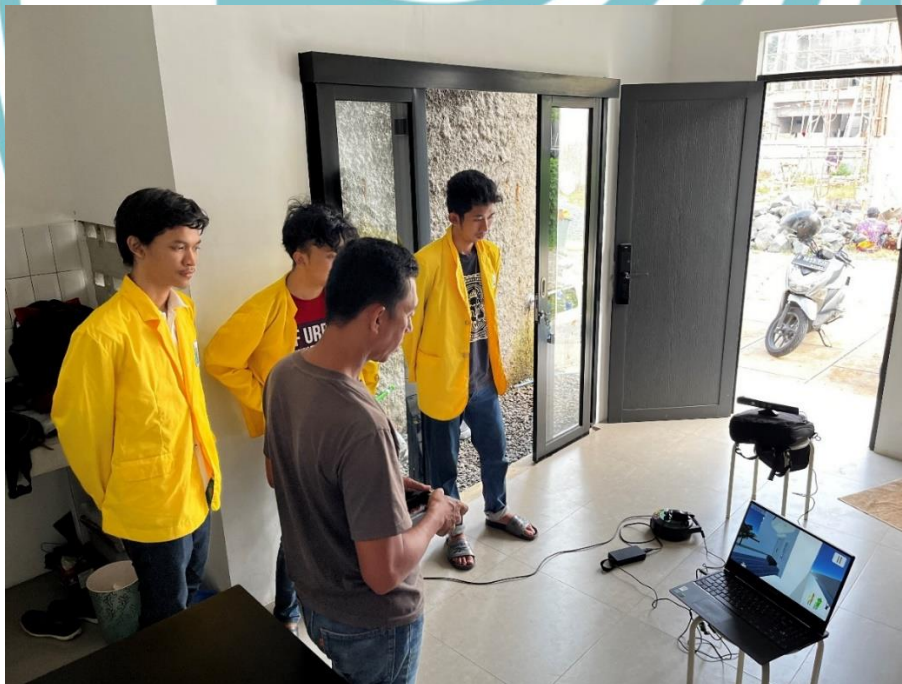
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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 satu 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



Mencoba Sensor Tangan Menggunakan Kinect



Menggunakan Joystick Untuk Gerak Jalan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Manuskrip Wawancara

Narasumber : Heri Mispa  
Hari/tanggal : 19 Mei 2022  
Pewawancara : - Dhimas Prayogo Pangestu  
- Muhammad Gufron Trie Alviansyah  
- Rizki Wahrama Kadi

Keterangan :

Q : Pewawancara

A : Narasumber

Q : Assalamualaikum Wr. Wb. Selamat Siang Pak

A : Selamat Siang

Q : Kami dari mahasiswa politeknik negeri jakarta meminta izin untuk melakukan observasi dan wawancara terhadap perumahan agrapana estate untuk penelitian kami sebagai syarat lulus yaitu laporan skripsi.

A : boleh silahkan,

Q : bagaimana situasi perbedaan pemasaran sebelum dan sesudah pandemi covid ini pak ?

A : sangat berpengaruh dalam pemasaran, pandemi covid ini semakin tersebar luas di beberapa daerah termasuk daerah depok. sehingga pemerintah merapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) jadi berdampak terhadap calon pembeli yang ingin survei secara langsung ke lokasi.

Q : apa saja yang bisa didapat dari membeli perumahan di agrapan estate ini?

A : untuk tipe A luas tanah dan bangunan 74/72 m<sup>2</sup> persegi, tipe B 59/52 m<sup>2</sup>, tipe C 49/44 m<sup>2</sup> dari perumahan ini kalian bisa dapat smart home system, selain itu juga karena lokasi ini strategis dekat dengan pintu tol dan juga stasiun kereta api

Q : tipe rumah apa saja yang ditawarkan pada perumahan agrapana estate 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

### 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

A : disini ada 3 macam tipe rumah yaitu A, B dan C untuk setiap tipe rumah memiliki luas tanah dan luas bangunan yang berbeda.

Q : Berapa luas tanah dan luas bangunan setiap tipe rumah ?

A : untuk tipe A luas tanah dan bangunan 74/72 m<sup>2</sup> persegi, tipe B 59/52 m<sup>2</sup>, tipe C 49/44 m<sup>2</sup>

Q : berapa variasi harga tipe tipe rumah tersebut ?

A : untuk tipe A harganya Rp.1.143.000.000, tipe B Rp.820.000.000, tipe C Rp.720.000.000

Q : apakah *customer* dapat merubah bentuk tata letak dari perumahan ini?

A : kami mempersilahkan para kustomer untuk mengubah bentuk sesuai keinginan mereka

Q : bagaimana cara promosi perumahan agrapana estate ini ?

A : kami menggunakan media cetak seperti brosur, serta pemasaran dari media sosial instagram, facebook, website

Q : apakah boleh kami memberikan inovasi secara digital yaitu pemasaran perumahan agrapana estate menggunakan aplikasi virtual tour berbasis dekstop?

A : wah kami persilahkan untuk kalian karena kami juga butuh inovasi baru untuk perumahan Agrapana Estate ini

Q : jadi kami akan membuat aplikasi virtual tour dengan membuat visualisasi objek 3D dan video motion graphic untuk memberikan informasi yang menarik tentang perumahan ini.

A : sepertinya bagus dengan adanya aplikasi

Q : baik pak terima kasih banyak atas kesempatan kami untuk melakukan observasi dan wawancara ini

A ; sama sama

## TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Lengkap	Heri Mispa
Jabatan	Project Manager PT Agrapana Utama

Keterangan:

P = Pewawancara, N= Narasumber

No	Keterangan	Pertanyaan Wawancara
1	P	Selamat malam pak Heri Mispa
	N	Selamat malam
2	P	Saya ingin bertanya perihal aplikasi Agrapana Estate yang saya buat dan apa respon bapak atas aplikasi tersebut
	N	Silahkan, tentang aplikasi yang beberapa minggu lalu di presentasikan ditempat Agrapana kan?
3	P	Iya pak, apakah menurut bapak aplikasi Agrapana Estate virtual tour dapat membantu pemasaran bagi perumahan Agrapana Estate?
	N	Iya Membantu, karena sebelumnya kami belum ada aplikasi yang memperkenalkan perumahan Agrapana Estate dan hanya melalui web dan medsos saja
4	P	Apakah informasi pada aplikasi tersebut sesuai dengan informasi yang ada pada perumahan Agrapana Estate?
	N	Sudah sesuai dengan tata letak dan tipe rumah
5	P	Apakah tata letak perumahan sesuai dengan yang ada di web dan brosur?
	N	Iya sudah sesuai, dengan brosur dan tertata rapih sesuai dengan tipe – tipe perumahannya
6	P	Apakah tampilan aplikasi Agrapana Estate virtual tour ini terlihat seperti asli?
	N	Iya seperti asli, bahkan baru rumah tipe C saja yang dibangun selesai tetapi tipe A dan tipe B sudah jadi

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

		walaupun disini masih tahap pembangunan dan itu sesuai dengan apa yang diharapkan
7	P	Apakah dengan adanya aplikasi Agrapana Estate virtual tour dapat menggantikan cara pemasaran sebelumnya yang berupa media website dan media sosial?
	N	Ini merupakan inovasi baru pemasaran terhadap suatu perumahan



**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