

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	3
ABSTRAK.....	4
<i>ABSTRACT</i>	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL.....	12
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan	16
1.4 Manfaat	16
1.5 Batasan Masalah.....	16
1.6 Metode Penelitian	17
1.7 Metode Perancangan MDLC.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Penelitian Terdahulu.....	19
2.2 Dasar Teori.....	21
2.2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	21
2.2.2 3 Dimensi (3D).....	23
2.2.3 <i>Virtual Reality (VR)</i>	23
2.2.4 <i>Multimedia</i>	24
2.2.5 <i>Wawancara</i>	24

2.2.6 Metaverse	25
2.2.7 Black-Box Testing	26
2.2.8 Blender	27
2.2.9 Unity3D	27
2.2.10 Udon.....	28
2.2.11 Material 3D Model	28
2.2.12 Marketing Mix 4P	29
2.2.13 Marketplace Steam	30
BAB III METODOLOGI.....	31
3.1 Metode yang digunakan.....	32
3.1.1 Survei	32
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	32
3.1.3 Studi Literatur	32
3.1.4 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	32
3.1.4.1 Concept (Konsep)	33
3.1.4.2 Design (Desain)	34
3.1.4.3 Material Collecting (Pengumpulan Materi).....	34
3.1.4.4 Assembly (Pembuatan)	34
3.1.4.5 Testing (Uji Coba).....	35
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	36
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	37
4.1 Profil Apartemen JETOS	37
4.2 Analisis Marketing MIX 4P dalam Pemasaran VR	38
4.3 Concept.....	39
4.4 Design.....	39
4.4.1 Perancangan Berbasis Multimedia	39

4.4.2 Desain Struktur Navigasi.....	41
4.4.3 Desain Berorientasi Objek.....	42
4.4.4 Desain Multimedia Database.....	46
4.5 <i>Material Collecting</i>	47
4.6 <i>Assembly</i>	50
4.5.1 Hasil Desain Furnitur Apartemen JETOS.....	50
4.5.2 Perancangan Lingkungan Virtual	53
4.5.3 Import Prefab kedalam Unity	54
BAB V Analisis dan Pembahasan	56
5.1 Testing	56
5.1.1 <i>Black-Box Testing</i>	56
5.2 Pengaruh Marketing Mix terhadap Awareness dan Efektivitas Pemasaran.....	59
5.3 <i>Distribution (Canvassing)</i>	59
5.3.1 Unggah <i>Virtual World</i> Apartemen Jetos ke VRchat	60
5.3.2 Hasil Tampilan <i>Virtual World</i> Apartemen Jetos pada VRchat.....	63
BAB VI Kesimpulan dan Saran	66
6.1 Kesimpulan	66
6.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
Lampiran	70
Lampiran 1 Hasil Kuesioner Pengumpulan Data	70
Lampiran 2 Foto langsung Apartemen JETOS.....	73