

## 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 Multimedia .....	24
2.2.5 Wawancara .....	24

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

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
<b>BAB V Analisis dan Pembahasan</b> .....	56
5.1 Testing .....	56
5.1.1 <i>Black-Box Testing</i> .....	56
5.2 Pengaruh Marketing Mix terhadap <i>Awareness</i> dan Efektivitas Pemasaran.....	59
5.3 <i>Distribution (Canvassing)</i> .....	59
5.3.1 Unggah <i>Virtual World</i> Apartemen Jetos ke <i>VRchat</i> .....	60
5.3.2 Hasil Tampilan <i>Virtual World</i> Apartemen Jetos pada <i>VRchat</i> .....	63
<b>BAB VI Kesimpulan dan Saran</b> .....	66
6.1 Kesimpulan .....	66
6.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
<b>Lampiran</b> .....	70
<b>Lampiran 1</b> Hasil Kuesioner Pengumpulan Data .....	70
<b>Lampiran 2</b> Foto langsung Apartemen JETOS.....	73