

## ABSTRAKSI

Hana Salita. 53412278

PEMBUATAN APLIKASI VIRTUAL REALITY RUANG PRAKTIKUM ILAB LANTAI 2 KAMPUS H UNIVERSITAS GUNADARMA DEPOK BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN BLENDER DAN UNITY.

PI. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2015.

Kata Kunci : Aplikasi, Virtual Reality, Desktop, Blender, Unity, Ilab, Lantai 2.

(xv + 85 + lampiran)

Teknologi yang semakin berkembang sangat memberikan manfaat dalam bidang informasi, komunikasi dan edukasi, salah satunya teknologi *Virtual Reality* yang mengalami kemajuan yang besar memungkinkan manusia untuk merasakan pengalaman yang nyata tanpa perlu adanya dunia luar. Dalam penulisan kali ini penulis tertarik membuat aplikasi *Virtual Reality* Ruang Praktikum Ilab Lantai 2 Kampus H Universitas Gunadarma Berbasis Desktop Menggunakan Blender dan Unity. Dengan menggunakan media 3D maka *user* seakan-akan merasakan dan melihat ruangan tersebut seperti nyata. Aplikasi ini akan menampilkan informasi ruang praktikum ilab lantai 2 Kampus H Universitas Gunadarma dengan detail ruangan meliputi, letak tempat duduk, urutan nomor terminal dan meja informasi. Aplikasi akan diuji pada sebuah perangkat laptop, sehingga dari hasil tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan. Salah satunya adalah jenis dan spesifikasi laptop yang akan digunakan untuk menjalankan aplikasi ini. Selain itu juga dilakukan uji coba kepada *user* dengan cara mengisi kuesioner. Dari 15 orang responden pengguna telah menjawab dan diperoleh hasil sebanyak 76.67% menjawab bahwa aplikasi ini baik dan bermanfaat.

Daftar Pustaka (2010-2015)