

# Abstraksi

Lazia Denef. 56414013

APLIKASI VIRTUAL REALITY UNTUK INFORMASI GEDUNG DAN FASILITAS KAMPUS H UNIVERSITAS GUNADARMA BERBASIS DESKTOP.

Skripsi, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Gunadarma, 2018.

Kata Kunci : Virtual Reality, Kampus H, Universitas Gunadarma, ADDIE

(10+ 80+ lampiran)

*Virtual reality* menjadi salah satu teknologi paling mutakhir pada bidang multimedia 3 dimensi, terutama pada pembuatan simulator tata letak kampus. Bentuk *virtual 3 dimensi* dapat memudahkan pengguna dalam mengetahui tata letak kampus dan fasilitas yang ada di kampus tersebut, tanpa mendatangi kampus atau hanya melihat foto kampus tersebut. Pembuatan aplikasi *virtual reality* kampus H Universitas Gunadarma berbasis *dekstop* (komputer atau laptop) ini dikembangkan menggunakan metode penelitian model *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri atas 5 langkah yang meliputi tahapan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Aplikasi VR yang dikembangkan mampu menampilkan informasi mengenai tata letak atau denah kampus H Universitas Gunadarma dan detail fasilitas yang ada dengan menggunakan software Blender dan Unity. Hasil implementasi dari penelitian ini berupa aplikasi *virtual reality* tentang pengenalan kampus H Universitas Gunadarma. Aplikasi dapat dimainkan oleh pengguna hanya dengan menekan tombol pada keyboard untuk berjalan dan menggeser mouse untuk menghasilkan pandangan dari pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam melihat dan mengetahui tata letak kampus secara *virtual* dan nyata. Hasil pengujian *black box* menunjukkan fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan optimal. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian kuisioner menggunakan metode likert yang dilakukan, aplikasi dinilai bermanfaat dengan nilai rata-rata tertinggi dari aspek lain yaitu 3.7 dari 5.

Daftar Pustaka (2013-2017)