

## ABSTRAKSI

Naufal Rifqidhiawan Athallah.54419730.

VIRTUAL TOUR 360° UNIVERSITAS GUNADARMA KAMPUS E  
MENGGUNAKAN BLENDER 3.0 DAN 3SIXTY

PI, Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2022

Kata Kunci : Virtual Reality, Kampus E, *Website*

( xi + 59 halaman + lampiran)

Kampus merupakan tempat terjadinya proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan belajar di kampus adalah bisa menyesuaikan diri dengan berbagai komponen yang ada di lingkungan kampus. Dengan belajar menyesuaikan diri di lingkungan yang baru, maka harapannya para mahasiswa dapat belajar dengan lebih efektif dan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Maka dari itu dibuatlah *website virtual reality* Universitas Gunadarma Kampus E dengan menggunakan Blender dan 3Sixty. *Website* ini dibuat secara bertahap dalam pembuatannya, dengan menggunakan metode perencanaan dan analisa kebutuhan, perancangan, pembuatan program, uji coba dan Implementasi. Semua tahapan tersebut digunakan agar penulisan ini bisa terselesaikan. Tampilan yang terdapat dalam *website* ini mencakup tampilan menu utama, tampilan denah kampus, tampilan *virtual reality*, panduan pengguna, tampilan informasi ruangan pada gedung E1 sampai gedung E5, tampilan informasi gedung Internet Lounge, tampilan alamat kampus, dan tampilan informasi jadwal Bank DKI. Penulis membuat *website* ini dengan tujuan untuk membantu para mahasiswa melihat bentuk kampus secara visual 3D yang dapat diputar secara 360° dan *website* ini didesain sederhana agar informasi yang disajikan jelas dan mudah dipahami oleh semua kalangan mahasiswa. Hasil yang didapatkan dari Uji Coba yang dilakukan menunjukkan bahwa *website* berjalan dengan baik pada beberapa browser berbasis windows.

Daftar Pustaka (2012 – 2022)