

## **ABSTRAK**

Salmon Pratama Simanjuntak. 59414952

APLIKASI VIRTUAL REALITY WISMA ANTON SOEDJARWO

MENGGUNAKAN BLENDER 2.78 DAN UNITY 3D

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri.  
Universitas Gunadarma. 2017.

Kata Kunci : *Virtual Reality, Wisma, Kos – kosan*

(xiii + 49 + Lampiran)

Pada penulisan ini membahas tentang pembuatan sebuah konsep kos – kosan yang ada di dunia nyata kemudian diimplementasikan menggunakan teknologi virtual reality yang memungkinkan manusia untuk merasakan pengalaman yang nyata tanpa perlu langsung dating ke lokasi kos – kosan. Wisma Anton Soedjarwo adalah sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk ditinggali yang terletak di Jl. Pondok Pesantren – Kelapa Dua, Depok dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode umumnya pembayaran perbulan. Tujuan penulisan ini adalah untuk memudahkan masyarakat mengetahui bentuk bangunan dalam bentuk tiga dimensi dan keadaan wisma Anton Soedjarwo berupa kamar tidur, kamar mandi, lobby dan mushola. Pada tahap pembuatan modeling objek tiga dimensi ini, dibuat menggunakan software *Blender 2.78*. Pada tahap pengembangan aplikasinya, software yang digunakan adalah software *Unity 3D*.

Daftar Pustaka (2003 - 2015)