

# Abstraksi

Fariz Dwi Mardiansyah. 52411713

VIRTUAL REALITY TATA LETAK PERPUSTAKAAN KAMPUS H UNIVERSITAS GUNADARMA.

Penulisan Ilmiah, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Gunadarma, 2014.

Kata Kunci : Perpustakaan, Virtual Reality, Kampus H, Universitas Gunadarma, Tata Letak

(12 + 41 + lampiran)

Penulisan Ilmiah ini membahas tentang Virtual Reality tata letak Perpustakaan kampus H Universitas Gunadarma. Dikarenakan sistem perkuliahan Universitas Gunadarma yang Moving Class dan memiliki beberapa Kampus di Depok, aplikasi ini dibuat bertujuan untuk memberikan informasi ruangan-ruangan yang ada di Perpustakaan Kampus H Universitas Gunadarma.

Dengan adanya teknologi Virtual Reality ini memudahkan manusia untuk merasakan langsung berkunjung ke dunia virtual yang telah dibuat yaitu Perpustakaan Kampus H Universitas Gunadarma. Oleh karena itu, untuk Mahasiswa, Dosen, maupun pengunjung yang akan mendatangi Perpustakaan Kampus H dapat mencobanya untuk mendapatkan informasi tentang ruangan-ruangan yang ada disana dan tidak akan kesulitan atau kebingungan ketika berkunjung. Untuk model tiga dimensi perpustakaan dibuat menggunakan Blender 2.71, kemudian untuk memberikan respon atau gerakan-gerakan pada aplikasi menggunakan Unity.

Daftar Pustaka (2003-2014)