

## ABSTRAKSI

Naufal Rifqidhiawan Athallah.54419730.

IMPLEMENTASI *VIRTUAL TOUR* UNIVERSITAS GUNADARMA KAMPUS E DAN KAMPUS D BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN *3D ENGINE*

Skripsi, Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2023.

Kata Kunci : *Virtual Tour, Virtual Reality, Website, Blender*

( xiii + 101 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. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi sistem *virtual tour* yang mengintegrasikan berbagai kawasan kampus. Sistem ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna dalam menjelajahi dan memahami potensi kawasan kampus. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penambahan kawasan ruang lingkup yang lebih luas terhadap efektivitas, pengalaman pengguna, dan keputusan para mahasiswa dalam menggunakan sistem *virtual tour*.

Maka dari itu dibuatlah *website virtual tour* Universitas Gunadarma Kampus E dan Kampus D yang merupakan pusat kegiatan mahasiswa baik akademik maupun non-akademik dengan menggunakan Blender sebagai *3D engine* dan HTML, CSS sebagai *code editor*. *Website* ini dibuat secara bertahap dalam pembuatannya, dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan 4 tahapan yaitu tahap perencanaan , tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap implementasi. Semua tahapan tersebut digunakan agar penelitian ini bisa terselesaikan. Tampilan yang terdapat dalam *website* ini mencakup tampilan menu utama, tampilan *about*, tampilan *user guide*, tampilan *virtual tour* kampus E, dan tampilan *virtual tour* kampus D. Peneliti membuat *website* ini dengan tujuan untuk membantu para mahasiswa melihat bentuk kampus secara 3D *visual* 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 (2003 – 2022)