

**RANCANG BANGUN APLIKASI *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEAJAIBAN DUNIA
BERBASIS ANDROID**
(*DESIGN AND BUILD VIRTUAL REALITY APPLICATIONS AS A MEDIA
INTRODUCING TO THE WONDERS OF THE WORLD
ANDROID BASED*)

Sugiono
Fakultas Teknologi Informasi dan
Komunikasi Universitas Semarang
ugiksenja2324@gmail.com

ABSTRACT

Virtual Reality (VR) is a technology that combines three-dimensional (3D) objects combined with hearing and vision that results in user effects as if they were in a virtual environment. Introduction to Android-Based Wonders of the World by incorporating material into an environment of Virtual Reality (VR) technology can make the introduction more interesting and visual, and until now media introduction and information applications about world wonders have not yet applied the concept of Virtual Reality (VR) in its development. Based on this the 3D Virtual Reality application was made using an Android-based unity 3d game engine. Virtual recognition of the wonders of the world is a virtual environment starting from the buildings of the Eiffel Tower, Colosseum, Taj Mahal, etc. Using Unity 3D as an engine. The results of this study are in the form of a Virtual Introduction to World Wonders in the form of file.apk which is run on an Android device with a gyroscope sensor. 3D Virtual Reality Introduction of World Wonders is expected to be able to create a visual picture of World Wonders so that it can be used as an introduction media and also as an interactive means of information. The results of the assessment of this application were obtained from a questionnaire 34% strongly agree, 52% Agree, and 14% Neutral and the conclusions of this application can be concluded in either category.

Keywords: Virtual Reality (VR), World Wonders, Unity 3D, Android

ABSTRAK

*Virtual Reality (VR) merupakan teknologi yang menggabungkan objek tiga dimensi (3D) dipadukan dengan pendengaran dan pengelihatannya yang menghasilkan efek pengguna seakan sedang berada dalam lingkungan virtual. Pengenalan Keajaiban Dunia Berbasis Android dengan memasukkan materi kedalam sebuah lingkungan berteknologi *Virtual Reality* (VR) dapat menjadikan pengenalan semakin menarik serta visual dan sampai saat ini aplikasi media pengenalan dan informasi tentang keajaiban dunia belum ada yang menerapkan konsep *Virtual Reality* (VR) dalam pengembangannya. Berdasarkan hal tersebut maka dibuat aplikasi 3D *Virtual Reality* menggunakan *unity 3d game engine* berbasis android. Virtual pengenalan keajaiban dunia merupakan lingkungan virtual mulain dari bangunan Menara Eiffel, Koloseum, Taj Mahal, dll. Menggunakan *Unity 3D* sebagai *engine*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Virtual Pengenalan Keajaiban Dunia berbentuk *file.apk* yang dijalankan pada perangkat android dengan memiliki sensor *gyroscope*. 3D *Virtual Reality* Pengenalan Keajaiban Dunia diharapkan mampu menciptakan gambaran visual tentang Keajaiban Dunia sehingga dapat dijadikan sebagai media perkenalan dan juga sebagai sarana informasi yang interaktif. Hasil penilaian dari aplikasi ini didapan dari kuisisioner 34% sangat setuju, 52% Setuju, dan 14% Netral dan kesimpulan dari aplikasi ini dapat disimpulkan dalam kategori baik.*

Kata Kunci : Virtual Reality (VR), Keajaiban Dunia, Unity 3D, Android