

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN KOMPONEN KOMPUTER BERBASIS
VIRTUAL REALITY

Oleh

Kadek Rama Sanjaya, NIM 1905021010

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komponen Komputer Berbasis *Virtual Reality* merupakan suatu aplikasi yang dirancang dengan tujuan memberi pengetahuan serta informasi interaktif terkait komponen – komponen penyusun komputer seperti monitor, cpu, mouse, keyboard, printer, speaker, ram, processor, motherboard, heatsink, dvd drive, harddisk, dan power supply yang berbentuk objek 3D. Aplikasi ini diharapkan membantu proses pembelajaran khususnya dibidang Pengenalan Komponen Komputer. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komponen Komputer Berbasis *Virtual Reality* dikembangkan menggunakan Software *Unity*, dan pembuatan asset 3D dikembangkan menggunakan Software *Maya Autodesk 2020*, pembuatan desain button dan layout dikembangkan menggunakan Software *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* dan Dubbing Audio dikembangkan dengan Software *Studio One 4 Pro*, semuanya disatukan dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman C#. Dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komponen Komputer Berbasis *Virtual Reality* ini menerapkan pengembangan metode *waterfall*. Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komponen Komputer Berbasis *Virtual Reality* ini dapat membantu pengguna dalam mengenal komponen penyusun computer dan komponen penyusun cpu tanpa harus mengimajinasikan bentuk dari masing masing komponen penyusun computer dan cpu.

Kata Kunci: *Virtual Reality, Pengenalan Komponen Komputer, Unity, dan Waterfall*

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN KOMPONEN KOMPUTER BERBASIS
VIRTUAL REALITY

Oleh

Kadek Rama Sanjaya, NIM 1905021010

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRACT

Interactive Learning Media Introduction to Virtual Reality-Based Computer Components is an application designed with the aim of providing interactive knowledge and information related to computer components such as monitors, CPUs, mice, keyboards, printers, speakers, ram, processors, motherboards, heatsinks, dvd drives, hard disk, and power supply in the form of 3D objects. This application is expected to help the learning process, especially in the field of Introduction to Computer Components. Interactive Learning Media Introduction to Virtual Reality-Based Computer Components developed using Unity Software, and 3D asset creation developed using Autodesk Maya Software 2020, button design and layout creation developed using Adobe Illustrator and Adobe Photoshop Software and Audio Dubbing developed with Studio One 4 Pro Software, all put together and developed using the C# programming language. In making Interactive Learning Media Introduction to Virtual Reality-Based Computer Components applying the waterfall development method. The results of the development of Interactive Learning Media Introduction to Virtual Reality-Based Computer Components can assist users in recognizing computer components and CPU components without having to imagine the shape of each computer and CPU component.

Keywords : *Virtual Reality, Introduction to Computer Components, Unity, and Waterfall*