

# **UNDIKSHA VIRTUAL TOUR: PENGEMBANGAN APLIKASI WEBVR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS**

**Oleh**

**Gede Angga Juliasta Wiguna, NIM 1615051072**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Email : gede.angga.juliasta@undiksha.ac.id**

## **ABSTRAK**

Penggunaan teknologi *webvr* dalam Undiksha *Virtual Tour* memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menjelajah kampus dikarenakan dengan menggunakan *virtual reality* yang berbasis web maka pengguna dengan mudah bisa mengakses *virtual tour* dalam *browser* mereka dimanapun dan kapanpun dan aplikasi ini dapat berjalan secara dinamis dalam pengelolaan konten dan informasi didalamnya. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle, dimana metode ini memiliki 6 (enam) tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Pengujian aplikasi ini menggunakan 4 instrumen pengujian yaitu blackbox testing, whitebox testing, SUS (System Usability Scale) dan User Experience, Respon pengguna terhadap aplikasi dapat diterima dengan baik, hal ini ditunjukkan dari uji respon menunjukkan impresi positif. satu skala masuk dalam kategori above average (diatas rata-rata), yaitu skala Kejelasan. Skala daya Tarik, Efisiensi, dan Ketepatan termasuk kedalam katagori Good (baik). Skala Stimulasi dan Kebaruan termasuk kedalam kategori excellent (sangat baik). pada pengujian usability aplikasi UNDIKSHA Virtual Tour ini mendapatkan hasil 78% dimana hasil 78% ini termasuk dalam range skor 'Good'. Secara kegunaan berdasarkan data aplikasi yang dikembangkan mendapatkan dari hasil respon yang sudah bisa diterima oleh pengguna.

**Kata kunci:** *Virtual Reality, Virtual Tour, WebVR*

**UNDIKSHA VIRTUAL TOUR: WEBVR APPLICATION DEVELOPMENT  
AS A CAMPUS INTRODUCTION MEDIA**

**By**

**Gede Angga Juliasta Wiguna, NIM 1615051072**

*Informatics Engineering of Education Study Program*

*Informatics Engineering Department*

*Faculty of Engineering and Vocational*

*Ganesha University of Education*

**Email : gede.angga.juliasta@undiksha.ac.id**

**ABSTRACT**

*The use of WebVR technology in the Undiksha Virtual Tour gives users the freedom to explore the university building since the use of web-based virtual reality lets users easily access the virtual tour on their browser wherever and whenever they want. This application is also able to run dynamically for content management as well as the information inside of it. This study used the Multimedia Development Live Cycle method which has 6 stages including concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The testing of this application used 4 testing instruments namely black box testing, white box testing, SUS (System Usability Scale), and User Experience. Users' responses to this application indicated that it was well accepted which was shown in the positive impression of response testing. One scale, the clarity scale, was categorized in the above-average category. The attractiveness, efficiency, and accuracy scales fell into the good category. Furthermore, the stimulation and novelty scales belonged to the excellent category. On the usability testing, this Undiksha Virtual Tour application got 78% of the responses which belonged to a good score. Based on the data, the developed application has received responses that indicated the acceptance of the users.*

**Keywords :** *Virtual Reality, Virtual Tour, WebVR*