

PENERAPAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LINGKUNGAN KAMPUS UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

Nama : Ahmad

NIM : 160411100167

Dosen pembimbing 1 : Ari Kusumaningsih S.T., M.T.

Dosen pembimbing 2 : Moch. Kautsar Sophan S.Kom., M.MT.

ABSTRAK

Virtual reality merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual di dunia maya berdasarkan hasil simulasi komputer yang dibuat dan disesuaikan dengan kondisi nyata. Teknologi *Virtual Reality* ini akan menjadikan sebuah inovasi dalam memperkenalkan media di kampus Universitas Trunojoyo Madura sebagai alat untuk mempromosikan kepada masyarakat umum khususnya mahasiswa baru. Pada bulan Maret tahun 2020 virus corona mulai masuk dan menyebar di Indonesia, virus ini cukup mengkhawatirkan dan penularan virus ini cukup cepat karena penyebarannya melalui saluran pernafasan di udara, maka pemerintah menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) hingga aktifitas sosial harus dilakukan secara *online* dari rumah. Dalam pembuatan aplikasi *Virtual Reality* menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Ada enam langkah dalam tahapan ini, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, distribusi. Dengan realitas virtual, aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk berkeliling area kampus sekilas mirip aslinya tanpa benar-benar harus datang langsung ke kampus. Berdasarkan hasil uji *UEQ* yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa hasil pengujian dari aplikasi *Virtual Reality* ini mendapatkan respon yang cukup baik dari para responden. Untuk hasil skor *UX* yang didapatkan yaitu: **daya tarik:** 1,38 (diatas rata – rata), **kejelasan:** 1,65 (diatas rata – rata), **efisiensi:** 1,76 (baik), **ketepatan:** 1,83(diatas rata – rata), **stimulasi:** 1,95 (diatas rata - rata), **kebaruan:** 1,35 (baik).

Kata kunci: *Virtual Reality*, Universitas Trunojoyo Madura, *Work from Home (WFH)*, *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*, *UEQ (User Experience Questionnaire)*.