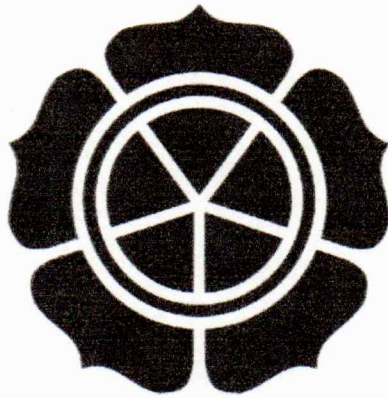


**PERANCANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY  
KAMPUS STMIK AMIKOM YOGYAKARTA  
BERBASIS MODELING 3 DIMENSI**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Indra Hermawan    11.02.8048**

**Adi Aryanto        11.02.8092**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY  
KAMPUS STMIK AMIKOM YOGYAKARTA  
BERBASIS MODELING 3 DIMENSI**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

**Indra Hermawan      11.02.8048**

**Adi Aryanto          11.02.8092**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

# PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY KAMPUS STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS MODELING 3 DIMENSI

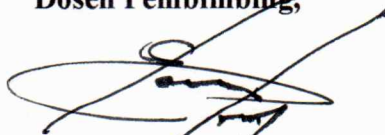
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indra Hermawan** 11.02.8048

**Adi Aryanto** 11.02.8092

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 10 April 2014

Dosen Pembimbing,



**Tonny Hidayat, M.Kom**

NIK. 190302182

## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PERANCANGAN APLIKASI VIRTUAL REALITY KAMPUS STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS MODELING 3 DIMENSI

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Indra Hermawan**

**11.02.8048**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama

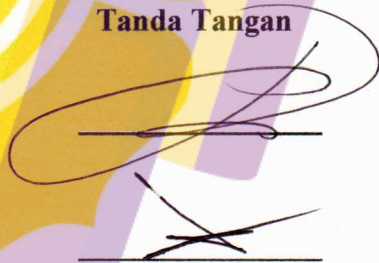
Pandan P Purwacandra, M.Kom

NIK. 190302190

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

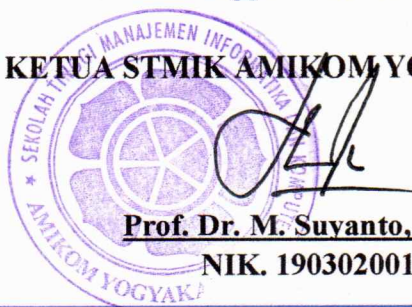
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 9 Mei 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

**Indra Hermawan**

**11.02.8048**

Yogyakarta, 9 Mei 2014



---

## MOTO

**“Kerjakanlah pekerjaanmu tanpa menunda nundanya, karena jika ditunda-tunda akan lebih baik jika dari awal kamu tidak usah memulai untuk mengerjakannya”**

**“Pahami keadaan sekitarmu dengan apa yang kamu amati, dengar, rasakan dan kemudian pelajari dan pamilah”**

**“Hiduplah sebagai pecundang diantara orang-orang hebat dan kemudian belajarlah dari mereka, jangan pernah mau menjadi orang hebat diantara para pecundang, karena dengan seperti itu kamu tidak pernah bisa belajar dan mengembangkan potensimu”**

**Indra Hermawan**  
*@Indra\_Hermawan2*

## PERSEMBAHAN

1. Terima kasih untuk keluarga saya yang ada di Lampung yang telah menumpahkan keringat, mengerahkan tenaga, memberikan pemikiran dan jalan terbaik untuk jalan yang saya pilih selama ini
2. Terima kasih kepada kamu yang saya cintai, yang setia menunggu saya disana selama ini
3. Terima kasih kepada Kota Pelajar, Seniman, Serta Budaya (Djokja) yang sudah memberikan saya banyak sekali pelajaran, ilmu dan telah mendidik saya untuk menjadi pribadi yang tidak banyak bicara seperti sebelumnya dan juga telah memberikan saya untuk membuat sebuah ide yang gila
4. Terima kasih untuk Reza (seepit) seseorang yang sangat memotivasi saya dalam menjalani pahitnya kenyataan hidup tanpa seorang pendamping hidup, serta toyer, sidiq, simbah, rena, dhani, bayer marko, ian, wimba, afif, om sigit dll yang telah membantu saya dalam memberikan masukan untuk aplikasi tugas akhir saya.
5. Terima kasih untuk kawan-kawan 11-D3MI-03 dan 11-D3MI-04 berkat kalian saya menjadi sosok yang selalu dibilang mahasiswa karbitan. Hahaha
6. Terima kasih kepada Pak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbing saya yang gaul-gaul dan menyebalkan karena selalu membully saya dikantin mbak shinta.
7. Terima kasih kepada mbak shinta yang cantik dan saat ini sedang mengandung anak pertamanya, yang selalu membuatkan saya ES White Cofee di kantin :D
8. Terima kasih untuk diri saya sendiri yang sudah mau merubah diri & sifat 180 derajat dari pribadi saya yang dulu.

**Indra Hermawan**  
*@Indra\_Hermawan2*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala berkat, rahmat, taufik, serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi Virtual Reality Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta Berbasis Modeling 3 Dimensi”.

Laporan tugas akhir ini kami susun sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta Jurusan Manajemen Informatika. Pembuatan Laporan ini juga dimaksudkan untuk memberikan referensi, media belajar dan tentunya memberikan tambahan ilmu serta pemahaman dalam menjalani bidang studi sesuai dengan pembahasan yang ada dalam laporan ini. Dengan selesainya laporan ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto,MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. Selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Pak Tonny Hidayat, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Orangtua tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta memberikan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.



5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Pihak kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak informasi dan mengizinkan kami melakukan penelitian.
7. Teman-teman D3 Manajemen Informatika 03 angkatan 2011. Terima kasih buat dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar kedepannya tugas akhir ini dapat lebih baik lagi bila dimungkinkan adanya pengembangan. Akhir kata penulis berharap kerangka acuan tugas akhir ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 9 Mei 2014

Penyusun,

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Internal.....	3
1.4.2 Tujuan Eksternal.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Internal.....	4
1.5.2 Manfaat Eksternal.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7

2.1.2	Objek - objek Multimedia .....	8
2.1.3	Multimedia Interaktif.....	10
2.2	Tiga Dimensi ( 3D ).....	11
2.2.1	Pengertian Tiga Dimensi ( 3D ).....	11
2.2.2	Karakteristik Tiga Dimensi ( 3D ).....	11
2.2.3	Manfaat Tiga Dimensi ( 3D ).....	12
3.1	Virtual Reality.....	20
3.1.1	Pengertian Virtual Reality.....	20
3.1.2	Aplikasi Virtual Reality.....	21
4.1	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	26
5.1	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	29
6.1	Software yang Digunakan.....	32
BAB III	.....	35
PERANCANGAN	.....	35
3.1	Sejarah Berdirinya STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	35
3.2	Visi, Misi dan Tujuan STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	35
3.2.1	Visi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	35
3.2.2	Misi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	35
3.2.3	Tujuan STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	35
3.3	Lokasi Gedung STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	36
3.4	Identifikasi Masalah.....	37
3.5	Studi Kelayakan.....	38
3.5.1	Faktor Kelayakan Teknis.....	38
3.5.2	Faktor Kelayakan Operasional.....	39
3.6	Kebutuhan Sistem.....	39
3.6.1	Kebutuhan Sistem Fungsional.....	39
3.6.2	Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	39
3.7	Merancang Konsep.....	41
3.8	Merancang Isi.....	48
3.8.1	Rancangan Struktur Aplikasi.....	49
3.9	Merancang Naskah.....	50

3.10	Aturan Penggunaan Aplikasi .....	52
BAB IV .....		54
PEMBAHASAN .....		54
4.1	Merancang Grafik .....	54
4.1.1	Tahap Pemodelan Bangunan dan Ruangan dengan Aplikasi 3DS Max .....	54
4.1.1.1	Eksterior Gedung Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta..	54
4.1.1.2	Ruang Laboratorium Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	60
4.1.1.3	Ruang Laboratourium Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	64
4.1.1.4	Fasilitas Ruang Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta 69	
4.1.1.5	Ruang Kelas Kampus STMIK Amikom Yogyakarta .....	75
4.1.1.6	Ruang Broadcasting STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	78
4.2	Memproduksi Sistem .....	81
4.2.1	Mendesain Menu GUI dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.....	81
4.2.1.1	Pembuatan Background .....	81
4.2.2	Penataan Menu GUI dan Peletakan Ruangan-Ruangan yang Telah Dimodel Serta Peletakan Karakter FPS (First Person Controller) yang Berbentuk Kapsul Pada Unity .....	84
4.3	Mengetes Sistem.....	105
BAB V .....		111
PENUTUP.....		111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA .....		114



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.11 Architecture Design Rumah.....	23
Gambar 2.12 Manufacture Design Tank.....	24
Gambar 2.13 Virtual Reality Dalam Bidang Kedokteran.....	24
Gambar 2.14 Virtual Reality Dalam Bidang Militer.....	25
Gambar 2.15 Virtual Reality Dalam Bidang Pendidikan.....	26
Gambar 2.16 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	27
Gambar 2.17 Struktur Linear.....	27
Gambar 2.18 Struktur Hirarki.....	28
Gambar 2.19 Struktur Piramida.....	28
Gambar 2.20 Struktur Polar.....	29
Gambar 2.21 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	30
Gambar 2.22 Tampilan Software Adobe Photoshop.....	32
Gambar 2.23 Tampilan Software 3D Studio Max.....	33
Gambar 2.24 Tampilan Software Unity.....	34
Gambar 3.1 Denah Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	37
Gambar 3.2 Gedung Unit 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	41
Gambar 3.3 Gedung Unit 2 STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	42
Gambar 3.4 Gedung Unit 3 STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	42
Gambar 3.5 Gedung Unit 4 STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	43

Gambar 3.6 Gedung Unit 5 STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	43
Gambar 3.7 Gedung Unit 6 STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	44
Gambar 3.8 Miniatur Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	45
Gambar 3.9 Ruang Kelas STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	45
Gambar 3.10 Laboratourium Praktikum STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	46
Gambar 3.11 Laboratourium Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	46
Gambar 3.12 Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	47
Gambar 3.13 Laboratourium broadcasting STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	47
Gambar 3.14 Tampilan dari Atas Gedung STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	48
Gambar 3.15 Rancangan Struktur Aplikasi Hirarki.....	49
Gambar 3.16 Menu Utama Virtual reality Amikom.....	50
Gambar 3.17 Sub Menu Tombol Start.....	51
Gambar 3.18 Sub Menu Tombol Tutorial.....	51
Gambar 4.1 Pemberian Material Pada Objek Plane.....	55
Gambar 4.2 Penempatan Objek - objek Box .....	56
Gambar 4.3 Merubah Bentuk Objek Box .....	56
Gambar 4.4 Material Atap .....	57
Gambar 4.5 Material Lantai Dalam Gedung.....	57
Gambar 4.6 Material Lantai Luar / Paping .....	58
Gambar 4.7 Material Logo Amikom Pada Gedung Unit 1 .....	58
Gambar 4.8 Merubah Format Menjadi FBX.....	59

Gambar 4.10 Eksterior Gedung Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	60
Gambar 4.11 Modeling Dinding Ruang Laboratorium.....	61
Gambar 4.12 Pembuatan Objek Lemari.....	62
Gambar 4.13 Pembuatan Objek Komputer Pada Laboratorium .....	62
Gambar 4.14 Laboratorium STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	63
Gambar 4.15 Material Ruang Laboratorium AMIKOM Yogyakarta .....	64
Gambar 4.16 Pengeditan Objek Monitor .....	65
Gambar 4.17 Materialisasi Objek Monitor dan Meja .....	66
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Jendela Laboratorium Multimedia.....	66
Gambar 4.19 Material - material yang Digunakan .....	67
Gambar 4.20 Laboratorium Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	68
Gambar 4.21 Laboratorium Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	68
Gambar 4.22 Tahap Awal Modeling Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	69
Gambar 4.23 Pembuatan Meja Petugas Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	70
Gambar 4.24 Pembentukan Objek Box Menjadi Meja Petugas Menggunakan Menu Inset by Pollygon dan Vertex .....	71
Gambar 4.25 Proses Pembuatan Lemari Penitipan Tas Mahasiswa .....	72
Gambar 4.26 Penggandaan Objek dengan Menggunakan Menu Mirror .....	73
Gambar 4.27 Proses Pembuatan Ruang Perpustakaan STMIK Amikom .....	74
Gambar 4.28 Ruang Perpustakaan Setelah Di Materialisasi.....	74



Gambar 4.29 Pembuatan Lantai dan Dinding Menggunakan Plane dan Wall.....	75
Gambar 4.30 Memodeling Kursi .....	76
Gambar 4.31 Membuat Lengkungan Pada Kursi dengan Menu Editable Polly, Vertex.....	76
Gambar 4.32 Ruang Kelas Setelah di Materialisasi.....	77
Gambar 4.33 Ruang Kelas STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	77
Gambar 4.34 Awal Pembuatan Ruang Broadcasting STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	78
Gambar 4.35 Pembuatan Fasilitas-fasilitas Ruang Broadcasting .....	79
Gambar 4.36 Pembuatan Lighting, Ruang Green Screen .....	80
Gambar 4.37 Ruang Broadcasting STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	80
Gambar 4.38 Proses Eksport Objek 3D Model Menjadi Format FBX.....	81
Gambar 4.39 Background Menu Utama .....	82
Gambar 4.40 Background Menu Fasilitas .....	82
Gambar 4.41 Background Menu Tutorial.....	83
Gambar 4.42 Proses Pembuatan Tombol GUI Pada Adobe Photoshop .....	83
Gambar 4.43 Pembuatan Project Baru Pada Unity .....	84
Gambar 4.44 Asset Pada Unity Berisi File FBX, Script C# yang Berisi Design Background, Suara, dan Scene yang Telah Dibuat Pada Unity .....	85
Gambar 4.45 Proses Pembuatan Menu Utama.....	86
Gambar 4.46 Proses Pembuatan Menu Utama.....	86
Gambar 4.47 Menu Utama Pada Saat Di Play .....	87



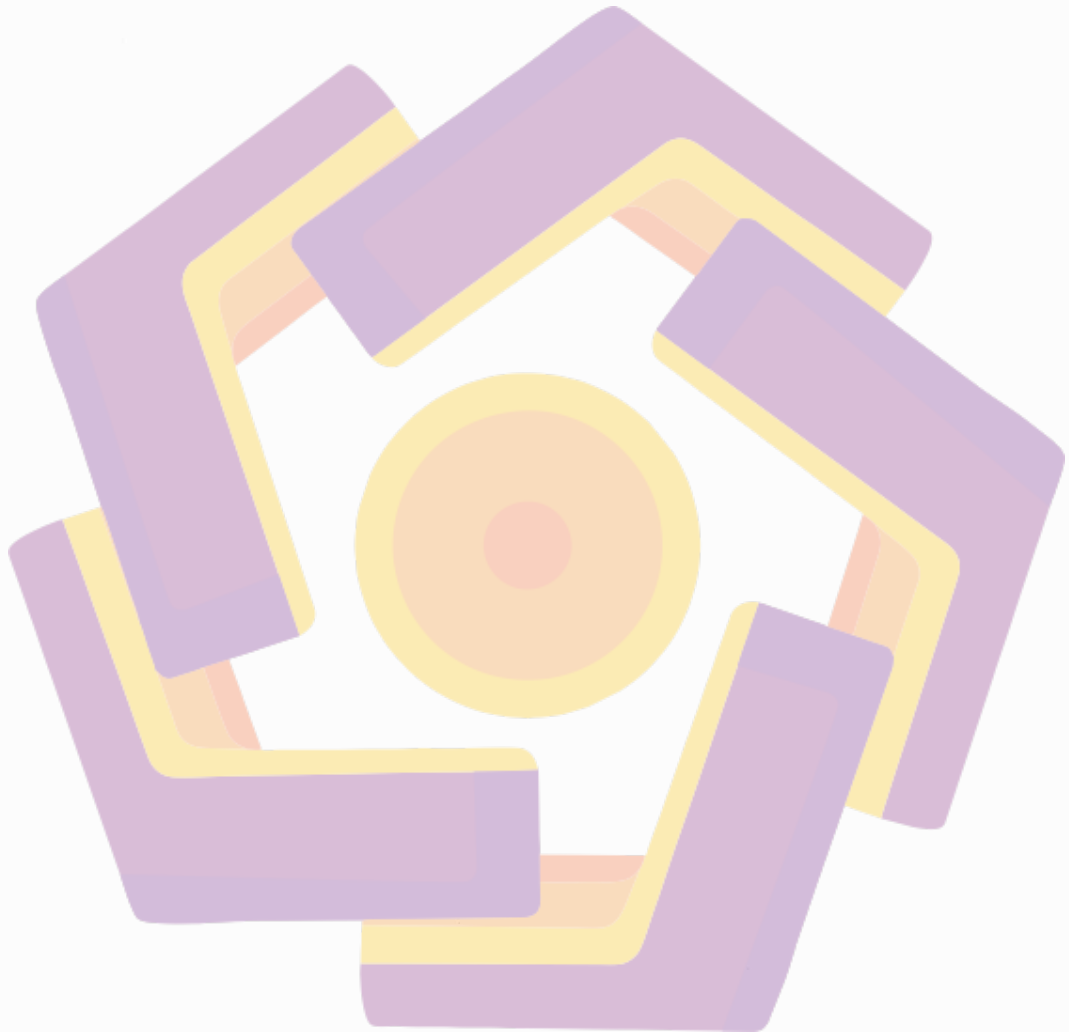
Gambar 4.48 Pembuatan Menu Fasilitas .....	88
Gambar 4.49 Proses Pembuatan Menu Tutorial .....	88
Gambar 4.50 Penambahan Komponen Script Pada Empty Objek / Obyek Kosong Pada Unity – Menu Tutorial.....	89
Gambar 4.51 Script C# Menu Utama Yang Menampilkan 3 Tombol Menu yaitu Start, Tutorial, dan Quit .....	90
Gambar 4.52 Script C# Menu Fasilitas Yang Menampilkan 6 Tombol Menu Pada Menu Fasilitas yaitu Exterior Gedung, Ruang Kelas, Lab 2 / Lab Aplikasi, Lab 11 / Lab Multimedia, Ruang Broadcasting dan Perpustakaan.....	91
Gambar 4.53 Script C# Menu Fasilitas Yang Menampilkan 6 Tombol Menu Pada Menu Fasilitas yaitu Exterior Gedung, Ruang Kelas, Lab 2 / Lab Aplikasi, Lab 11 / Lab Multimedia, Ruang Broadcasting dan Perpustakaan.....	92
Gambar 4.54 Script C# yang Berisi Perintah Untuk Kembali Pada Menu Utama	93
Gambar 4.55 Script C# Yang Berisi Perintah Untuk Kembali Ke Menu Fasilitas Yang Berada Pada Scene-Scene Yang Memiliki Objek 3D .....	94
Gambar 4.56 Script C# Yang Berisi Perintah Untuk Kembali Pada Menu Fasilitas Yang Dipasang Pada Camera Obyek Kapsul Atau Karakter Controller, Sehingga Tombol Kembali Akan Mengikuti Kamera Yang Ada Pada Obyek Kapsul Atau Character Controller.....	95
Gambar 4.57 Script C# Yang Berfungsi Agar 1 Element Suara Bisa Dapat Didengar Untuk Semua Scene, Sehingga Jika User Berganti Scene Dengan Menekan Tombol, Suara Tidak Akan Hilang .....	96
Gambar 4.58 Peletakan Character Controller pada Scene Exterior Kampus.....	97
Gambar 4.59 Peletakan Character Controller pada Scene Kelas .....	98
Gambar 4.60 Peletakan Character Controller pada scene Lab Broadcasting .....	98

Gambar 4.61 Peletakan Character Controller pada Scene Lab Mahasiswa .....	99
Gambar 4.62 Peletakan Character Controller pada Scene Lab Animasi .....	99
Gambar 4.63 Pemberian Fisik Pada Lab Multimedia Berdasarkan Mesh .....	100
Gambar 4.64 Peletakan Character Controller pada scene Perpustakaan .....	100
Gambar 4.65 Empty Objek Yang Berisikan Komponen Suara dan Script Yang Membuat Suara Tersebut Berlaku Untuk Semua Scene .....	101
Gambar 4.66 File → Build Setting .....	102
Gambar 4.67 Menu pada Build Setting.....	102
Gambar 4.68 Memasukan Icon yang Akan Digunakan Pada Aplikasi.....	103
Gambar 4.69 Lokasi Penyimpanan File.....	104
Gambar 4.70 Proses Build Aplikasi.....	104
Gambar 4.71 Aplikasi yang Telah Selesai Di Build.....	105
Gambar 4.72 Konfigurasi Pada Saat Akan Memulai Aplikasi .....	106
Gambar 4.73 Menu Utama Aplikasi Virtual Reality Gedung Kampus STMIK Amikom Yogyakarta.....	106
Gambar 4.74 Menu Tutorial Aplikasi Virtual Reality Gedung Kampus STMIK Amikom Yogyakarta.....	107
Gambar 4.75 Menu Fasilitas Aplikasi Virtual Reality Gedung Kampus STMIK Amikom Yogyakarta.....	107
Gambar 4.76 Exterior Gedung.....	108
Gambar 4.77 Ruang Kelas .....	108
Gambar 4.78 Lab 2 / Lab Aplikasi.....	109

Gambar 4.79 Lab 11 / Lab Multimedia .....109

Gambar 4.80 Ruang Broadcasting .....110

Gambar 4.81 Perpustakaan .....110



## INTISARI

STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan yang berkembang, telah mengembangkan berbagai aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana promosi, informasi dan komunikasi, namun dari berbagai aplikasi multimedia yang telah dikembangkan tersebut belum ada aplikasi yang memberikan gambaran secara nyata dengan obyek yang bisa dikendalikan dan dirasakan secara langsung oleh audience.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung atau disebut dengan observasi, dimana penulis melakukan observasi tempat secara langsung untuk mendapatkan gambaran dan skala bangunan yang akan di modelkan ke dalam bentuk 3 dimensi dan nantinya akan dimaterialisasikan seperti bentuk, teksture serta feel warna layaknya keadaan aslinya.

Dari hasil penelitian yang diperoleh, aplikasi virtual reality ini bisa digunakan sebagai penunjang media informasi yang ada serta bisa menambah nilai unggul dan inovasi kampus STMIK Amikom Yogyakarta dalam mengembangkan dan menerapkan aplikasi baru yang belum banyak digunakan oleh kampus lain sebagai sarana promosi.

**Kata Kunci:** Media Promosi, 3 Dimensi, Virtual Reality, Inovasi Aplikasi, Multimedia, Promosi.



## **ABSTRACT**

*Information technology is evolving at this moment has a lot of types and functions. One of the new technologies, sophisticated but still rarely made by software engineers in Indonesia is 3D. 3D is a form that contains 3 dimensions of length, width and depth. The privilege of 3D is more visible because it can be seen from the side, front and rear.*

*Virtual reality application based on 3D modelling is a refinement of 3D that only could move on command of programs, so that we do not only look at the 3D moving, but we also able to feel the 3D movement. Virtual reality application of STMIK Amikom Yogyakarta campus based on 3d modelling was designed and made because information media and promotional media at campus STMIK AMIKOM have not the kind of look that more detailed in terms of the building, the room learning, and academic space.*

*In addition , the presence of Virtual reality application of STMIK Amikom Yogyakarta campus based on 3D modelling is expected to provide a clear picture of the candidate on the campus*

**Keywords:** *Information, Virtual Reality, 3D, Information Media, promotional Media.*