

ABSTRAK

PETA VIRTUAL 3D PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

Arief Laksana

Gedung Perpustakaan Universitas Lampung memiliki ruangan yang jumlahnya cukup menyebabkan mahasiswa kesulitan ketika ingin mencari ruangan yang dituju. Informasi mengenai tata letak gedung sangat kurang efisien dan sulit dimengerti oleh mahasiswa karena masih menggunakan peta konvensional. Penelitian ini ditunjukan untuk mempermudah mahasiswa dan masyarakat Universitas Lampung untuk memberikan informasi tata letak gedung yang sedang dituju. Dengan membuat replika Gedung Perpustakaan Universitas Lampung dalam bentuk Peta Virtual 3D. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi Peta Virtual 3D Gedung Perpustakaan Universitas Lampung telah dikembangkan menggunakan teknologi *Virtual* berbasis desktop. Pembuatan Peta Virtual 3D Perpustakaan dilakukan dengan SketchUp dan Unity3D. Pengujian *black box* terdiri dari pengujian fungsionalitas menu pada aplikasi. Hasil dari pengujian fungsionalitas menu aplikasi menunjukkan bahwa keseluruhan fungsi pada aplikasi dapat berjalan baik sesuai dengan input yang diberikan. Berdasarkan hasil data penilaian aplikasi menggunakan pengujian *User Acceptance testing*, aplikasi Peta Virtual 3D Perpustakaan Universitas Lampung mendapat persentase rata-rata indeks penilaian sebesar 88,86% dari total 19 responden dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

Kata Kunci: Peta Virtual 3D, Virtual, Perpustakaan, Universitas Lampung, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

ABSTRACT

3D VIRTUAL MAP LAMPUNG UNIVERSITY LIBRARY

By

Arief Laksana

The University library building of Lampung has a room whose numbers are quite causing trouble once when students want to find a room that is intended. Information about the layout of buildings so inefficient and difficult for college students as it still uses conventional maps. This research to be demonstrated to ease Lampung university students and citizens to provide us with information on layout of the building that is being distanced seemed too. Make a replica of university library building of Lampung in the form of 3D virtual map. The method of development systems used in research is the multimedia development life cycle (MDLC) consisting of 6 stages that are concept, design, the collection of material, the manufacture of, testing and distribution. The application of a map 3D virtual library building of university Lampung has been developed to move into higher technology desktop virtual based. The making of maps 3D virtual library done with SketchUp and unity3D. Testing box black consist of testing the functionality menu program on the application. The result of testing the functionality menu program application shows that whole function of the application can go well according to input given. Based on the data judgment application use user testing acceptance testing, application map 3D virtual library Lampung university have the percentage of the average index judgment 88,86 % of the total 19 respondents and including on the criteria excellent.

Keywords: 3D Virtual Map, Virtual, The Library, Lampung University, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)