

# UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

---

Jurusan Teknik Informatika  
Skripsi Sarjana Komputer  
Semester Genap tahun 2008

## **ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI VIRTUAL TOUR BERBASIS MULTIMEDIA DI UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

**Aditya Pratama            0700703750**  
**RM. Ardhana Riswara BN    0700680633**

### **Abstrak**

Banyak calon mahasiswa yang mengalami kendala dalam masalah jarak, waktu, dan tenaga dalam melakukan kunjungan langsung terhadap universitas pilihan mereka sebagai salah satu metode survei yang mereka lakukan untuk memperoleh informasi yang mereka cari. Berdasar hal tersebut maka penulis mencoba memecahkan masalah tersebut dengan menciptakan suatu aplikasi yang dapat memberikan mereka sebuah gambaran dan visualisasi mengenai kampus Universitas Bina Nusantara tanpa harus datang langsung ke lokasi. Tujuan dari perancangan aplikasi tersebut adalah untuk mensimulasikan gedung Universitas Bina Nusantara dalam ruang lingkup 3D yang menarik sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang mendekati kenyataan. Metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam merancang aplikasi tersebut adalah metode kepustakaan, metode survei dengan penyebaran kuesioner, metode analisa, metode perancangan, dan metode evaluasi. Solusi yang dibangun penulis adalah aplikasi Virtual Tour berbasis multimedia dalam ruang lingkup 3D dengan tambahan fitur pencarian dosen untuk mempermudah calon mahasiswa maupun mahasiswa baru mendapatkan informasi dosen. Kesimpulannya, aplikasi Virtual Tour ini dapat mempermudah penggunaanya dalam memperoleh informasi mengenai gambaran kampus Universitas Bina Nusantara, serta dapat digunakan sebagai media promosi Universitas Bina Nusantara.

### **Kata Kunci**

Virtual Tour, Informasi, 3D