

ABSTRAKSI

Virtual tour adalah suatu simulasi dari sebuah lokasi yang sebenarnya sudah ada, biasanya berupa urutan gambar atau video sebagai sarana informasi lokasi gedung atau ruangan. Pada skripsi ini akan dirancang sebuah aplikasi *virtual tour* yang menggabungkan teknologi *game engine* dengan teknologi informasi yang berbasis objek *virtual 3D* yang dibuat menyerupai bentuk asli dari STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Tujuan yang hendak diperoleh adalah memberikan informasi ruang secara menyeluruh (tiga dimensi) yang meliputi ruang *indoor* maupun *outdoor* yang dapat dijelajahi layaknya sebuah permainan *first person shooter* (FPS), tidak hanya ruang dan gedung, pengguna juga dapat melihat informasi dari para dosen dan karyawan kampus. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *prototype*. Kesimpulan umum yang diperoleh adalah informasi yang tersaji lengkap dan mudah dipahami. Diharapkan pengguna juga akan terbantu dengan adanya sarana informasi *virtual 3D*, yang dapat dijalankan menggunakan komputer atau laptop secara offline, tanpa harus pergi langsung kelapangan kampus.

Kata Kunci : Aplikasi 3D, *Virtual reality*, *virtual tour*, sarana informasi, *game engine*

xvi + 112 halaman; 3 lampiran; 33 acuan (1997-2016)