

RINGKASAN

Simulasi VR Gedung Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember Berbasis Unreal Sebagai Media Informasi Kampus, Dimaz Raditya Muhammady, NIM E31222361, Tahun 2025, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Pramuditha Shinta Dewi P., S.Kom., M.Kom. (Pembimbing).

Seiring perkembangan zaman, media informasi navigasi terus mengalami kemajuan yang signifikan, memungkinkan manusia untuk menjelajahi tempat-tempat tanpa kebingungan atau kehilangan arah. Teknologi seperti GPS, aplikasi Maps, dan yang terbaru, *Virtual Reality* (VR), telah menjadi solusi modern dalam membantu navigasi. Namun, Jurusan Teknologi Informasi di Politeknik Negeri Jember masih memiliki keterbatasan dalam media informasi navigasi. Banyak mahasiswa yang masih kesulitan mengetahui lokasi dan fungsi dari ruang-ruang penting di dalam gedung Teknologi Informasi, seperti Lab SKK, KSI, AJK, RPL, RSI, serta ruang lainnya yang berperan penting dalam proses akademik.

Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian ini mengusulkan penerapan teknologi VR sebagai alat bantu navigasi bagi mahasiswa, dosen, dan tamu baru. Teknologi ini dapat memberikan pengalaman interaktif dalam mengenali berbagai fasilitas yang tersedia, sehingga pengguna dapat lebih memahami tata letak dan fungsi setiap ruangan dengan lebih efektif. Dengan memanfaatkan VR, pengguna dapat menjelajahi gedung secara virtual sebelum benar-benar berada di lokasi, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi jalur akses, posisi ruang kelas, laboratorium, dan fasilitas lainnya tanpa harus bertanya atau mengalami kesulitan saat mencari tujuan mereka.

Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa simulasi melalui VR dibuktikan dapat membantu mahasiswa dalam memahami navigasi di gedung perkuliahan, dengan hasil 94.166% dalam skala likert melalui *testing User Acceptance Test* (UAT), yang dapat dikategorikan “baik”.