

**Nama : Muhammad Farrel Althaf**

**NIM : 13040123140097**

**Kelas : C**

**Mata Kuliah : Praktikum Aplikasi Teknologi Informasi**

---

## **Ringkasan Materi “Beyond the Bookshelf: Virtual Reality as a Tool for Library Design and Interactive”**

### **1. Pendahuluan**

- Perpustakaan sekarang berkembang jadi ruang belajar interaktif, bukan cuma tempat buku.
- VR dipakai buat ningkatin desain dan pengalaman pengguna.

### **2. Masalah Desain pada Perpustakaan Tradisional**

- Sulit membayangkan tata ruang (kurang spatial understanding).
- Revisi desain sering mahal dan makan waktu.
- Kolaborasi antar pustakawan, pengguna, dan desainer terbatas.

### **3. Peran VR dalam Desain & Visualisasi**

- VR = simulasi 3D interaktif dengan headset, controller, audio, dll.
- Jenis pengalaman: Immersive VR, Interactive VR, dan Augmented Reality (AR).

### **4. Keuntungan Menggunakan VR**

- **Immersive Space Planning** → jalan-jalan virtual di perpustakaan sebelum dibangun.
- **Cost-Effective Iteration** → bisa coba banyak layout tanpa keluar biaya besar.
- **User-Centered Experience** → pengguna kasih feedback langsung lewat model VR.
- **Enhanced Collaboration** → pustakawan & desainer bisa kolaborasi real-time.
- **Testing Future Technologies** → uji coba kios AI, AR pods, dll.
- **Engagement & Training** → VR dipakai buat orientasi pengunjung & latihan staf.

### **5. Tantangan**

- Biaya & peralatan VR mahal.
- Pustakawan perlu pelatihan teknis.
- Harus ramah aksesibilitas, termasuk untuk difabel.

## **6. Kesimpulan**

- VR bikin desain perpustakaan lebih imersif, murah, kolaboratif, dan siap masa depan.
- Perpustakaan masa depan = gabungan imajinasi & teknologi digital.
- Prospek: VR + AI, ruang belajar global, asisten virtual.