Nama Anggota Kelompok : Rafli Putra

M Iqomatul Haq

Fitra Gilang Apriando

Kelas : 4IA11

Judul Penelitian:

IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY PADA TAMAN MALABAR BOGOR BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN BLENDER DAN UNITY.

Deskripsi:

Virtual Reality merupakan lingkungan virtual yang mengeksploitasi indera manusia sedemikian rupa sehingga seolah-olah pengguna mempercayai bahwa dia sedang berada di lingkungan buatan. Dengan teknologi Virtual Reality, aplikasi ini akan memvisualisasikan Taman Malabar yang menggambarkan kepada pengguna seakan-akan berada di dalam kawasan taman tersebut. Aplikasi ini diharapkan dapat menumbuhkan minat pengguna untuk mengunjungi Taman Malabar Bogor agar taman tersebut tetap dilesatarikan dan menimbulkan efek positif baik kepada pengunjung dan juga lingkungan sekitar.

Kebutuhan User:

Pada aplikasi ini, target penggunanya adalah seluruh warga baik di dalam wilayah bogor maupun diluar wilayah bogor. Untuk usia tidak dibatasi, namun untuk pengguna yang masih duduk di bangku sekloah SD, SMP, dan SMA sebaiknya di bimbing dan diawasi oleh orang tua agar tidak terjadi hal-hal yang bersifat menyimpang. Alasan pengguna harus menggunakan aplikasi ini adalah agar Taman Malabar Bogor dapat dikenal serta menumbuhkan minat pengguna untuk mengunjungi taman tersebut.

Software yang digunakan:

Adapun software yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi adalah:

* Blender 2.77
* Unity 5.1
* Autodesk FBX Converter 2013

Spesifikasi Minimum:

Spesifikasi computer yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Operating System | Graphic Card | Processor | RAM |
| Windows: XP SP2 atau berikutnya; Mac OS X "Snow Leopard" 10.6 | Intel HD 3000 atau di atasnya | 2.3 Ghz Intel Core i5 – 2410M atau diatasnya | 4 GB atau di atasnya |