

## ABSTRAK

### **APLIKASI VIRTUAL REALITY 3D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TEMPAT WISATA ISTANO BASA PAGARUYUNG SELAMA PANDEMI COVID-19 BERBASIS ANDROID**

*“Virtual Reality 3d Application As A Media For Introduction To Tourism Place  
Istano Basa Pagaruyung During Pandemi Covid-19 based on android”*

**Oleh:**

**ROBI RAHMAT HIDAYAT**

**16312181**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pengenalan tempat wisata istano basa pagaruyung selama pandemi covid-19 berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pengenalan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pengenalan tempat wisata Istano Basa Pagaruyung selama pandemi covid-19 berbasis android untuk di kenalkan kepada masyarakat.

Penelitian aplikasi ini menggunakan metode penelitian Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengkonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Metode yang digunakan untuk pengujian adalah dengan 3 aspek yaitu aspek *Functional Suitablity*, aspek *Usability* dan *aspek portability*.

Pengujian aspek *Functional Suitablity* memiliki hasil presentase sukses sebesar 100% untuk hasil pengujian aspek *usability* mendapatkan nilai presentase sebesar 86,7 % dan berjalan dengan baik tanpa adanya error pada pengujian *portability*. dapat kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat menjadi solusi alternatif membantu masyarakat ditengah-tengah pandemi Covid-19 yang ingin mengenal Objek Wisata Istano Basa Pagaruyung dengan metode pengenalan yang inovatif dan menarik serta berdasarkan penelitian.

***Kata Kunci : Media Pengenalan, Virtual Reality, Istano Basa Pagaruyung***