

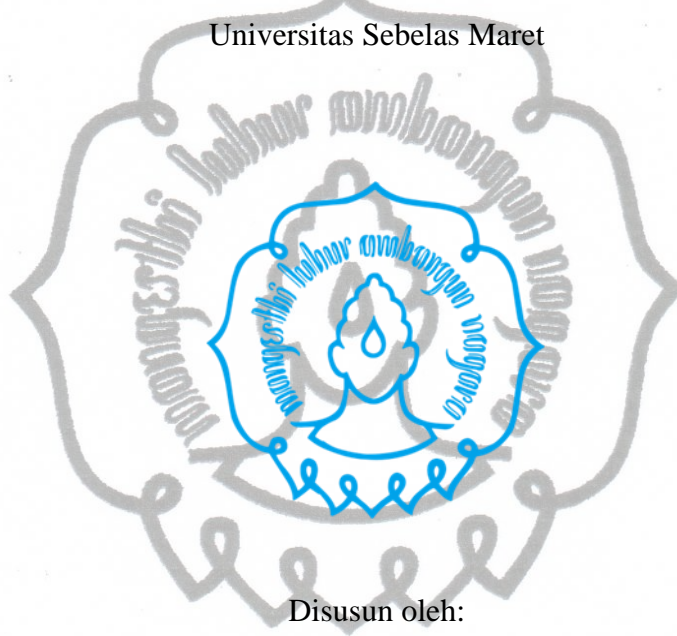
PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* THE HERITAGE PALACE ZONA  
MUSEUM TRANSPORTASI RUANG UTARA  
BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir

Disusun Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Ahli Madya pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika

Universitas Sebelas Maret



Disusun oleh:

AMALIA KURNIAWATI UTAMI

M3116005

PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* THE HERITAGE PALACE ZONA  
MUSEUM TRANSPORTASI RUANG UTARA BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh :

AMALIA KURNIAWATI UTAMI

M3116005

Laporan Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan dihadapan dewan penguji

Pada tanggal 21 Mei 2019

Pembimbing Utama,



Taufiqurrakhman Nur Hidayat, S.Kom.,M.Cs.

NIK. 1982052220180601

HALAMAN PENGESAHAN  
PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* THE HERITAGE PALACE ZONA  
MUSEUM TRANSPORTASI RUANG UTARA BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh :  
AMALIA KURNIAWATI UTAMI  
M3116005

Pembimbing Utama,

  
Taufiqurrakhman Nur Hidayat, S.Kom., M.Cs.


NIK. 1982052220180601

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir

Program Diploma III Teknik Informatika

Pada hari SELASA, tanggal 21 Mei 2019


Dewan Penguji :

1. Penguji 1 : Taufiqurrakhman Nur Hidayat, S.Kom., M.Cs (  )

NIK. 1982052220180601

2. Penguji 2 : FENDI AJI PURNOMO, S.Si., M.Eng (  )


NIK. 1984092620160901

3. Penguji 3 : Yudho Yudhanto, S.Kom., M.Kom (  )

NIK. 1979060520180601



Disahkan Oleh,  
Program Studi  
Teknik Informatika

  
S.Si., M.Si  
NIK. 198050320130201

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AMALIA KURNIAWATI UTAMI

NIM : M3116005

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* THE HERITAGE  
PALACE ZONA MUSEUM TRANSPORTASI RUANG  
UTARA BERBASIS ANDROID

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka serta karya cipta yang dibuat tidak melanggar hak cipta milik orang lain.

Surakarta, 1 Juli 2019



AMALIA KURNIAWATI UTAMI

NIM. M3116005

## HALAMAN MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

Q.S. Al-Baqarah: 153

"Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri"

QS. Ar-Ra'd [13] : ayat 11

“Kebermanfaatanmu untuk orang lain lebih baik daripada prestasi yang hanya untuk dirimu sendiri”

Amalia Kurniawati Utami

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini dipersembahkan untuk:

1. Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan.
2. Bapak, Ibu, dan Adik yang selalu mendoakan memberi semangat dan mendoakan sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Dosen dan Staf Pengajar Program D3 Teknik Informatika UNS khususnya Bapak Taufiqurrakhman Nur Hidayat, S.Kom.,M.Cs. yang telah memberikan bimbingan, semangat dan masukan yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman yang membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan seluruh rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* THE HERITAGE PALACE ZONA MUSEUM TRANSPORTASI RUANG UTARA BERBASIS ANDROID”

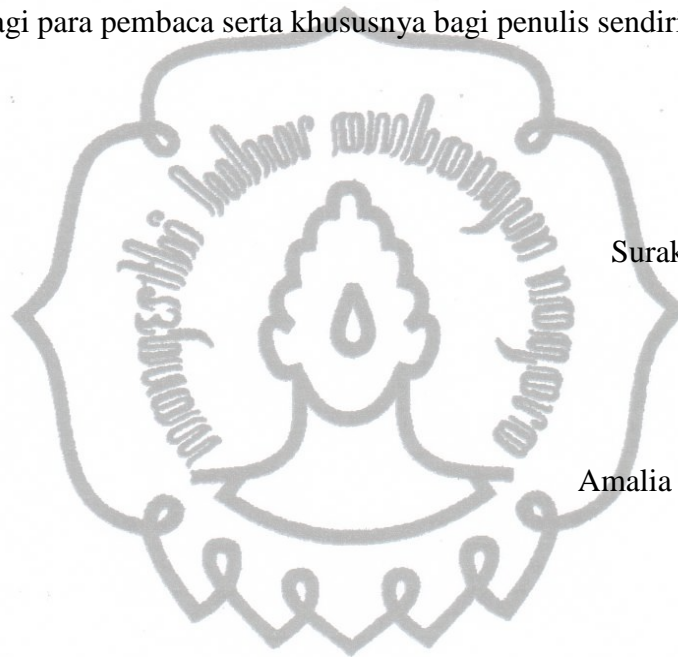
Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Ahli Madya (Amd) pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah S.W.T yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan waktu dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Hartatik Ssi, Msi., selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin kepada penulis untuk belajar di Program Studi DIII Teknik Informatika FMIPA Universitas Sebelas Maret.
3. Taufiqurrakhman Nur Hidayat, S.Kom.,M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini.
4. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Bapak Ibu dan Adik tercinta yang selalu memberikan doa, semangat serta dukungan baik secara moral maupun material.
6. Teman-teman TIA 2016 yang selalu saya repotkan selama di kelas TIA serta memberi semangat, pengarahan dan dukungan.
7. Seluruh Teman-teman seperjuangan Diploma III Teknik Informatika UNS angkatan 2016 yang saling membantu dan menyemangati selama proses belajar.

8. Serta semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan semua jenis saran, kritik, serta masukan yang sifatnya membangun agar dapat menghasilkan laporan yang lebih baik. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan bagi para pembaca serta khususnya bagi penulis sendiri.



Surakarta, 01 Juli 2019

Amalia Kurniawati Utami



## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                         | ii    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                          | iii   |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                         | iv    |
| HALAMAN MOTTO .....                              | v     |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                        | vi    |
| KATA PENGANTAR .....                             | vii   |
| DAFTAR ISI.....                                  | ix    |
| DAFTAR GAMBAR.....                               | xii   |
| DAFTAR TABEL.....                                | xvi   |
| ABSTRACT.....                                    | xvii  |
| ABSTRAK.....                                     | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                           | 1     |
| 1.1    Latar Belakang.....                       | 1     |
| 1.2    Rumusan Masalah.....                      | 2     |
| 1.3    Batasan Masalah .....                     | 2     |
| 1.4    Tujuan Penelitian .....                   | 2     |
| 1.5    Manfaat Penelitian .....                  | 3     |
| 1.6    Metodologi Penelitian .....               | 3     |
| 1.7    Sistematika Penulisan .....               | 4     |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI ..... | 5     |
| 2.1    Tinjauan Pustaka .....                    | 6     |
| 2.2    Landasan Teori.....                       | 6     |
| 2.2.1    The Heritage Palace .....               | 6     |
| 2.2.2    Virtual Reality .....                   | 7     |
| 2.2.3    Gyroscope .....                         | 8     |
| 2.2.4    Low Poly .....                          | 8     |
| 2.2.5    Android .....                           | 9     |
| 2.2.6    Unity 3D Game Engine .....              | 9     |
| 2.2.7    Blender .....                           | 10    |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.2.8  | Photoshop CS6.....                                     | 10        |
| 2.2.9  | Corel Draw .....                                       | 11        |
| 2.2.10   | Adobe Audition.....                                    | 12        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b> |  | <b>13</b> |
| 3.1  | Alat dan Bahan Pembuatan <i>Virtual Reality</i> .....  | 13        |
| 3.1.1  | Analisa Software yang digunakan.....                   | 13        |
| 3.1.2  | Analisa Hardware yang digunakan .....                  | 14        |
| 3.2  | Konsep Dasar Pembuatan <i>Virtual Reality</i> .....    | 14        |
| 3.2.1  | Konsep Dasar Aplikasi.....                             | 14        |
| 3.2.2  | Proposal.....  | 15        |
| 3.2.3  | Target Pengguna .....                                  | 16        |
| 3.2.4  | Dukungan Platform dan Teknologi.....                   | 16        |
| 3.3  | Manajemen Proyek Pembuatan Aplikasi .....              | 16        |
| 3.3.1  | Kebutuhan dan Peran .....                              | 16        |
| 3.3.2  | Perencanaan Jadwal .....                               | 17        |
| 3.4  | Perancangan Multimedia.....                            | 17        |
| 3.4.1  | Perancangan Interaktif .....                           | 17        |
| 3.4.2  | Perancangan Antarmuka ( <i>Interface Design</i> )..... | 18        |
| 3.4.3  | Desain Grafis (Graphic Design).....                    | 26        |
| 3.4.4  | Audio.....   | 28        |
| 3.4.5  | Perancangan Navigasi .....                             | 29        |
| 3.4.6  | Konten Tekstual .....                                  | 30        |
| 3.5  | SRS Kebutuhan Fungsional .....                         | 31        |
| 3.5.1.   | SRS Fungsional Tampilan .....                          | 31        |
| 3.5.2.   | SRS Fungsional Player Input .....                      | 32        |
| 3.5.3.   | SRS Fungsional <i>Object</i> .....                     | 33        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>        |  | <b>35</b> |
| 4.1.   | Implementasi Desain Aplikasi .....                     | 35        |
| 4.1.1.   | Implementasi Desain Interaktif .....                   | 35        |
| 4.1.2.   | Implementasi Desain Antarmuka.....                     | 35        |
| 4.1.3.   | Implementasi Desain Object 3D .....                    | 44        |
| 4.1.4.   | Implementasi Penggunaan Audio .....                    | 54        |
| 4.2.   | Implementasi Display Aplikasi .....                    | 60        |

|                      |  |     |
|----------------------|--|-----|
| 4.2.1.               | Implementasi Tampilan Laoding dan Splash.....    | 60  |
| 4.2.2.               | Implementasi Tampilan Main Menu.....             | 62  |
| 4.2.3.               | Implementasi Tampilan VR.....                    | 65  |
| 4.2.4.               | Implementasi Tampilan Bermain.....               | 72  |
| 4.2.5.               | Implementasi Tampilan Informasi .....            | 75  |
| 4.2.6.               | Implementasi Tampilan Galeri.....                | 77  |
| 4.2.7.               | Implementasi Tampilan Keluar.....                | 80  |
| 4.3.                 | Implementasi Player Input .....                  | 82  |
| 4.3.1.               | Implementasi Button VR .....                     | 82  |
| 4.3.2.               | Implementasi Button Bermain .....                | 84  |
| 4.3.3.               | Implementasi Button Informasi .....              | 86  |
| 4.3.4.               | Implementasi Button Galeri .....                 | 88  |
| 4.3.5.               | Implementasi Button Keluar .....                 | 90  |
| 4.3.6.               | Implementasi Button Lanjut.....                  | 93  |
| 4.3.7.               | Implementasi Button Kembali .....                | 95  |
| 4.3.8.               | Implementasi Button Kembali Menu Utama .....     | 96  |
| 4.4.                 | Implementasi Audio Object .....                  | 98  |
| 4.4.                 | Pengujian Terhadap Perangkat.....                | 102 |
| 4.4.1.               | Pengujian Fungsional.....                        | 102 |
| 4.4.2.               | Pengujian Kesesuaian Compatibility Testing ..... | 108 |
| 4.4.3.               | Publikasi.....                                   | 110 |
| BAB V PENUTUP .....  |  | 114 |
| 5.1                  | Kesimpulan .....                                 | 115 |
| 5.2                  | Saran .....                                      | 116 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |  | 117 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |        |
|--|--------|
| Gambar 3. 1 Perancangan Interaktif.....                  | 18     |
| Gambar 3. 2 Rancangan Tampilan Loading dan Splash.....   | 19     |
| Gambar 3. 3 Rancangan Tampilan Main Menu .....           | 19     |
| Gambar 3. 4 Rancangan Tampilan VR .....                  | 20     |
| Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Bermain .....             | 24     |
| Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Informasi .....           | 24     |
| Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Galeri.....               | 25     |
| Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Keluar.....               | 26     |
| Gambar 3. 9 Color Scheme .....                           | 26     |
| Gambar 3. 10 Rancangan Desain Judul .....                | 27     |
| Gambar 3. 11 Rancangan Desain Background .....           | 27     |
| Gambar 3. 12 Desain Tombol Button .....                  | 28     |
| Gambar 3. 13 Desain Tombol Kembali .....                 | 28     |
| Gambar 3. 14 Desain Tombol Lanjut.....                   | 28     |
| Gambar 3. 15 Desain Tombol Kembali Menu Utama .....      | 28     |
| Gambar 3. 16 Objek Perancangan Navigasi .....            | 30     |
| Gambar 3. 17 Konten Textual.....                         | 31     |
| Gambar 3. 18 SRS Fungsional Tampilan.....                | 32     |
| Gambar 3. 19 SRS Fungsional Player Input .....           | 33     |
| Gambar 3. 20 Kebutuhan Fungsional <i>Object</i> .....    | 34     |
| <br>Gambar 4. 1 Implementasi Desain Interaktif .....     | <br>35 |
| Gambar 4. 2 Implementasi Desain Splash .....             | 36     |
| Gambar 4. 3 Implementasi Desain Loading.....             | 37     |
| Gambar 4. 4 Implementasi Desain Tampilan Main Menu ..... | 38     |
| Gambar 4. 5 Implementasi Desain Tampilan VR .....        | 39     |
| Gambar 4. 6 Implementasi Desain Tampilan Informasi ..... | 40     |
| Gambar 4. 7 Implementasi Desain Tampilan Bermain .....   | 41     |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 8 Implementasi Desain Tampilan Galeri.....               | 41 |
| Gambar 4. 9 Implementasi Desain Keluar .....                       | 42 |
| Gambar 4. 10 Implementasi Tombol Menu Utama .....                  | 43 |
| Gambar 4. 11 Implementasi Tombol Lanjut .....                      | 43 |
| Gambar 4. 12 Implementasi Tombol Kembali.....                      | 44 |
| Gambar 4. 13 Implementasi Tombol Kembali Menu Utama.....           | 44 |
| Gambar 4. 14 Implementasi Dessain Object 3D Badan Mobil 1 .....    | 45 |
| Gambar 4. 15 Implementasi Object 3D Ban Mobil .....                | 46 |
| Gambar 4. 16 Implementasi Object 3D Variasi Mobil .....            | 47 |
| Gambar 4. 17 Implementasi Desain Object 3D Kaca Mobil .....        | 47 |
| Gambar 4. 18 Implementasi Desain Object 3D Kaca Mobil .....        | 48 |
| Gambar 4. 19 Implementasi Desain Object 3D Hasil Render .....      | 49 |
| Gambar 4. 20 Implementasi Desain Object 3D Badan Mobil 2 .....     | 50 |
| Gambar 4. 21 Implementasi Desain Object 3D Variasi Mobil .....     | 51 |
| Gambar 4. 22 Implementasi Backsound .....                          | 55 |
| Gambar 4. 23 Implementasi Backsound Tombol.....                    | 55 |
| Gambar 4. 24 Implementasi Audio Dubber .....                       | 56 |
| Gambar 4. 25 Implementasi Tampilan Loading dan Splash .....        | 61 |
| Gambar 4. 26 Implentasi Source Code Loading dan Splash.....        | 61 |
| Gambar 4. 27 Loading dan Splash .....                              | 62 |
| Gambar 4. 28 Implementasi Tampilan Menu Utama.....                 | 63 |
| Gambar 4. 29 Source Code Menu Utama .....                          | 64 |
| Gambar 4. 30 Implementasi Menu Utama .....                         | 65 |
| Gambar 4. 31 Implementasi Tampilan VR .....                        | 66 |
| Gambar 4. 32 Sourcode Dive Camera.....                             | 70 |
| Gambar 4. 33 Collider GameObject.....                              | 71 |
| Gambar 4. 34 Implementasi VR.....                                  | 72 |
| Gambar 4. 35 Implementasi Source Code PlayerControlscript.cs ..... | 73 |
| Gambar 4. 36 Source Code TimeLeftScripts .....                     | 74 |
| Gambar 4. 37 Implementasi Tampilan Informasi .....                 | 76 |
| Gambar 4. 38 Source Code Informasi .....                           | 76 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 39 Implementasi Informasi.....                  | 77  |
| Gambar 4. 40 Implementasi Tampilan Galeri.....            | 78  |
| Gambar 4. 41 Source Code Galeri .....                     | 80  |
| Gambar 4. 42 Tampilan Galeri.....                         | 80  |
| Gambar 4. 43 Implementasi Tampilan Keluar .....           | 81  |
| Gambar 4. 44 Sourcode Keluar .....                        | 81  |
| Gambar 4. 45 Tampilan Keluar.....                         | 82  |
| Gambar 4. 46 Implementasi Button VR.....                  | 83  |
| Gambar 4. 47 Button VR .....                              | 84  |
| Gambar 4. 48 Implementasi Button Bermain .....            | 85  |
| Gambar 4. 49 Button Bermain .....                         | 86  |
| Gambar 4. 50 Implementasi Button Informasi.....           | 87  |
| Gambar 4. 51 Button Informasi .....                       | 88  |
| Gambar 4. 52 Implementasi Button Galeri .....             | 89  |
| Gambar 4. 53 Button Galeri .....                          | 90  |
| Gambar 4. 54 Implementasi Button Exit.....                | 91  |
| Gambar 4. 55 button Exit .....                            | 92  |
| Gambar 4. 56 Button Exit Ya.....                          | 92  |
| Gambar 4. 57 Button Exit Tidak .....                      | 93  |
| Gambar 4. 58 Implementasi Button Lanjut.....              | 94  |
| Gambar 4. 59 Button Lanjut .....                          | 94  |
| Gambar 4. 60 Implementasi Button Kembali .....            | 95  |
| Gambar 4. 61 Button Kembali .....                         | 96  |
| Gambar 4. 62 Implementasi Button Kembali Menu Utama ..... | 97  |
| Gambar 4. 63 Button Kembali Menu Utama .....              | 98  |
| Gambar 4. 64 Source Code PlaySound .....                  | 98  |
| Gambar 4. 65 Audio Source.....                            | 99  |
| Gambar 4. 66 Tombol Navigasi Maju.....                    | 104 |
| Gambar 4. 67 Tombol Navigasi Mundur .....                 | 105 |
| Gambar 4. 68 Tombol Navigasi Samping Kiri .....           | 105 |
| Gambar 4. 69 Tombol Navigasi Samping Kanan .....          | 106 |

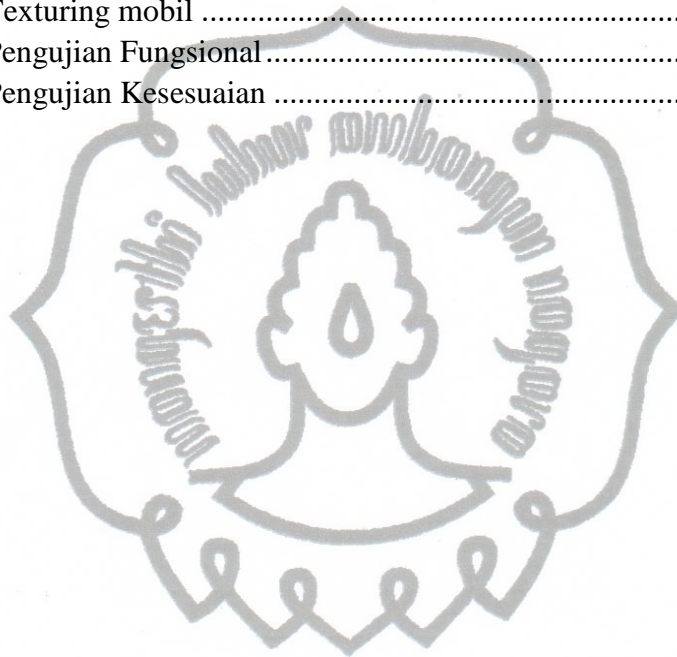
|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 70 Pandangan Lurus Kedepan.....             | 106 |
| Gambar 4. 71 Menoleh Keatas.....                      | 107 |
| Gambar 4. 72 Menoleh Kebawah .....                    | 107 |
| Gambar 4. 73 Menoleh Samping Kanan Samping Kiri ..... | 108 |
| Gambar 4. 74 Platform Android.....                    | 114 |
| Gambar 4. 75 Player Setting .....                     | 114 |





## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 3. 1 Perencanaan dan Jadwal Penelitian..... | 17  |
| Tabel 3. 2 Rancangan Object Mobil .....           | 21  |
|   |     |
| Tabel 4. 1 Model Object 3D.....                   | 51  |
| Tabel 4. 2 Texturing mobil .....                  | 67  |
| Tabel 4. 3 Pengujian Fungsional.....              | 102 |
| Tabel 4. 4 Pengujian Kesesuaian .....             | 108 |





## ABSTRACT

Amalia Utami Kurniawati, 2019. "MAKING VIRTUAL REALITY THE HERITAGE PALACE MUSEUM ZONE TRANSPORT SPACE NORTH OF THE ANDROID-BASED". Program Diploma III computer engineering faculty of mathematics and Natural Sciences University Eleven Maret Surakarta.

The Heritage Palace is an old heritage Building colonial Netherlands area of about 2.2 hectares which was founded in 1892. The building is a former sugar factory (PGS Gembongan) and features chimneys as high as more than 25 meters that are unique and have a history of high value.

Problem found is The Heritage Palace is one of the new attractions, then from officials with the heavily developed tourism spots this and continue to add facilities to support The Heritage Tourism Palace. Therefore it needs an innovation that can provide information about the object in the show off anything at the same time develop The Heritage Palace as tourist attractions visited in Surakarta

Therefore, given a solution in the form of Virtual Reality as a means to add facilities and developing The Heritage Tourism place Palace. Application made presenting an information and an audio visual game with 3D views as well as an interesting animation about existing objects are objects in The Heritage Palace.

With the Virtual Reality The Heritage Palace will hopefully increase the attraction of visitors to the Palace dating to The Heritage and advancing the tourism place.

Keywords: Virtual Reality, The Heritage Palace, System

## ABSTRAK

Amalia Kurniawati Utami, 2019. “PEMBUATAN *VIRTUAL REALITY* THE HERITAGE PALACE ZONA MUSEUM TRANSPORTASI RUANG UTARA BERBASIS ANDROID”. Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

The Heritage Palace merupakan sebuah Bangunan tua peninggalan zaman Kolonial Belanda seluas sekitar 2,2 hektare yang berdiri pada tahun 1892. Bangunan ini merupakan bekas Pabrik Gula (PG Gembongan) dan dilengkapi cerobong asap setinggi lebih dari 25 meter yang menjadi keunikan dan memiliki nilai histori yang tinggi.

Masalah yang ditemukan adalah The Heritage Palace merupakan salah satu tempat wisata yang baru, kemudian dari pihak pengelola dengan gencar mengembangkan tempat wisata ini dan terus menambah fasilitas untuk menunjang pariwisata The Heritage Palace. Oleh karena itu dibutuhkan suatu inovasi yang dapat memberikan informasi mengenai object apasaja yang di pamerkan sekaligus mengembangkan The Heritage Palace sebagai tempat wisata yang banyak dikunjungi di Kota Surakarta.

Oleh karena itu diberikan sebuah solusi berupa *Virtual Reality* sebagai sarana untuk menambah fasilitas serta mengembangkan tempat pariwisata The Heritage Palace. Aplikasi yang dibuat menyajikan sebuah informasi dan sebuah permainan secara audio visual dengan tampilan 3D serta animasi yang menarik mengenai benda benda yang ada di The Heritage Palace.

Dengan adanya *Virtual Reality* The Heritage Palace diharapkan akan meningkatkan daya tarik pengunjung untuk dating ke The Heritage Palace dan memajukan tempat pariwisata tersebut.

Kata Kunci : *Virtual Reality*, The Heritage Palace, Sistem

