

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebingungan mahasiswa Universitas Dhyana Pura dalam mencari gedung dan ruangan yang berada di kampus Universitas Dhyana Pura. Hal ini menunjukkan diperlukannya sebuah inovasi baru di kampus Universitas Dhyana Pura agar mahasiswa tidak mengalami kebingungan dalam mencari gedung dan ruangan. Penggunaan titik-titik *point* untuk memperlihatkan keadaan sekitar gedung dan ruangan mempermudah mahasiswa dalam melihat sekitar gedung dan ruangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan *Virtual Tour* kampus Universitas Dhyana Pura berbasis *website* dengan teknik *Image Stitching* 360 derajat untuk mempermudah mahasiswa dalam mencari gedung, untuk mengetahui hasil analisa tingkat kemudahan pengguna dalam aplikasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, data dikumpulkan dengan teknik kuisioner terhadap 16 pengguna aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan *usability* aplikasi sebesar 82,37% atau dapat diklasifikasikan “Sangat Baik”. Jadi berdasarkan hasil tersebut aplikasi ini dapat mempermudah mahasiswa untuk mengetahui letak atau keadaan sekitar dari gedung dan ruangan.

Kata Kunci: Kampus, *Usability*, *Virtual Tour*, *Website*

ABSTRACT

This research is based on the confused of Dhyana Pura University students in finding buildings and rooms in Dhyana Pura University campus. This shows the need for a new innovation on the campus of Dhyana Pura University so that students do not experience confusion in finding buildings and rooms. The use of points to show the surroundings of buildings and rooms makes it easier for students to see around buildings and rooms. The purpose of this research is to implement a website-based Virtual Tour of Dhyana Pura University campus with 360-degree Image Stitching technique to facilitate students in finding buildings, to determine the results of analyzing the level of user convenience in the application. This research is a quantitative research, data collected by questionnaire technique to 16 application users. The results showed application usability of 82.37% or can be classified as "Very Good". So based on these results this application can make it easier for students to find out the location or surroundings of buildings and rooms.

Keywords: Campus, Usability, Virtual Tour, Website