

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Fakultas Ilmu Komputer
Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2008/ 2009

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE VIRTUAL TOUR UNTUK Mendukung Pengenalan Lokasi Secara Immersive BERBASIS J2ME (STUDI KASUS : KAMPUS ANGGREK BINUS UNIVERSITY)

Vicky	0900799114
Indramawan L	0900820585
Vicha Winata	0900820862

Abstrak

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk merancang suatu aplikasi *Virtual Tour* pada perangkat *Mobile* dengan menggunakan teknik *Virtual Reality Photography*. Teknik *Virtual Reality Photography* merupakan teknik yang memperlihatkan foto secara *borderless* (tanpa batas) dan *seamless* (tidak terpotong). Aplikasi ini diharapkan dapat mendukung pengenalan lokasi secara *immersive* bagi pengguna *Mobile Phone* dan dapat digunakan sebagai media promosi. Metodologi penelitian yang ditempuh adalah analisis berupa kuisisioner dan wawancara untuk mengetahui keadaan lingkungan studi kasus sebagai dasar perancangan aplikasi *mobile virtual tour*. Penelitian ini telah berhasil menghasilkan rancangan dan aplikasi *mobile virtual tour* berbasis J2ME dengan menerapkan teknik *Virtual Reality Photography* yang dinamakan dengan *VRP Player*. Aplikasi ini menampilkan *tour* secara virtual sesuai dengan keadaan sebenarnya pada lingkungan studi kasus. Kesimpulan yang dapat dihasilkan disini adalah dengan adanya aplikasi *VRP Player* diharapkan dapat membantu pengguna *mobile phone* dalam mengenali lokasi yang ditampilkan dalam *Virtual Tour* serta dapat digunakan sebagai media promosi.

Kata Kunci : *Virtual Tour, Mobile, Immersive, J2ME*