

ABSTRAK

Saat ini teknologi *virtual reality* telah merambah ke perangkat Mobile, dimana sekarang dapat merasakan pengalaman *virtual reality* di perangkat smartphone , contohnya aplikasi pengenalan lokasi dalam bentuk *virtual reality* sehingga seseorang yang belum pernah berkunjung ke suatu tempat tersebut merasa tersimulasikan dalam bentuk dunia *virtual reality*.

Di Universitas Sangga Buana promosi kampus masih dilakukan secara tradisional belum berbasis android dan dilakukan secara lisan atau dengan presentasi dengan memperlihatkan brosur yang menunjukkan lingkungan dan fasilitas yang ada dikampusnya dengan mendatangi tempat-tempat tertentu dibantu dengan iklan-iklan di web dan media sosial lainnya, pengenalan dengan cara seperti itu memang bisa dibilang efektif jika kegiatan hanya dilakukan ditempat tertutup atau berada diluar kampus.

Untuk mengetasi masalah ini maka diperlukan metode baru untuk pengenalan kampus yaitu dengan cara menggabungkan pendidikan dengan salah satu teknologi yaitu *Virtual Reality*, dengan metode ini calon mahasiswa baru lebih mudah mendapatkan informasi dan bisa melihat lingkungan kampus secara langsung.

Hasil dari penelitian ini, ternyata aplikasi yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan dan bisa dipakai oleh pihak instansi dalam kegiatan promosi kampus.

Kata Kunci : Universitas, Virtual Reality, Android