

ABSTRAK

Penerapan teknologi Virtual Reality pada Theater JKT48 ini merupakan suatu langkah dalam memberikan pengalaman baru bagi seorang penggemar sebelum memutuskan menonton suatu pertunjukan, Dimana pengguna dapat mengetahui suatu Theater JKT48 yang didalamnya terdapat beberapa ruangan. Dimulai dari pembelian tiket, merchandise hingga tempat pertunjukan berlangsung. Dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi 6 tahapan, yaitu : concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Penggunaan Virtual Reality sebagai alat bantu atau sarana media promosi untuk Theater JKT48 ini diharapkan dapat membuat user mengetahui Theater JKT48 dengan tampilan 3D, Dibuktikan dengan pengujian system usability scale (SUS) pada pengguna.

Kata Kunci: MDLC, System Usability Scale, Virtual Reality