

ABSTRAK

Pengembangan aplikasi objek 3D menggunakan teknologi *Virtual Reality* merupakan pengembangan teknologi alternatif, dikarenakan penyajian pesan yang interaktif dengan memberikan lingkungan yang imersif sebagai daya tarik pengguna. Penggunaan fitur-fitur pada aplikasi yang dapat dimanfaatkan salah satunya yaitu fitur *gyroscope* yang disediakan oleh smartphone yang berfungsi sebagai sistem kontrol interaksi pada objek di dalam aplikasi. Penelitian ini mengambil studi kasus bangunan instansi Dinas Perhubungan Kota Subang dan memanfaatkan fitur *gyroscope* sebagai alat interaksi terhadap aplikasi dan bertujuan untuk mengenalkan lingkungan bangunan 3D kepada masyarakat termasuk masyarakat Kota Subang. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan enam tahapan yaitu : konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*) dan distribusi (*Distribution*). Pengujian aplikasi menggunakan pengujian *alpha*, dengan hasil pengujian semua indikator dinyatakan berfungsi sebagaimana mestinya dan pada tahap pengujian *beta* menghasilkan skor 84 dinyatakan dalam kategori ”*Excellent*” dan secara *usability* berdasarkan data mendapatkan penilaian dapat diterima.

Kata Kunci – 3D, *Gyroscope*, *Virtual Reality*.