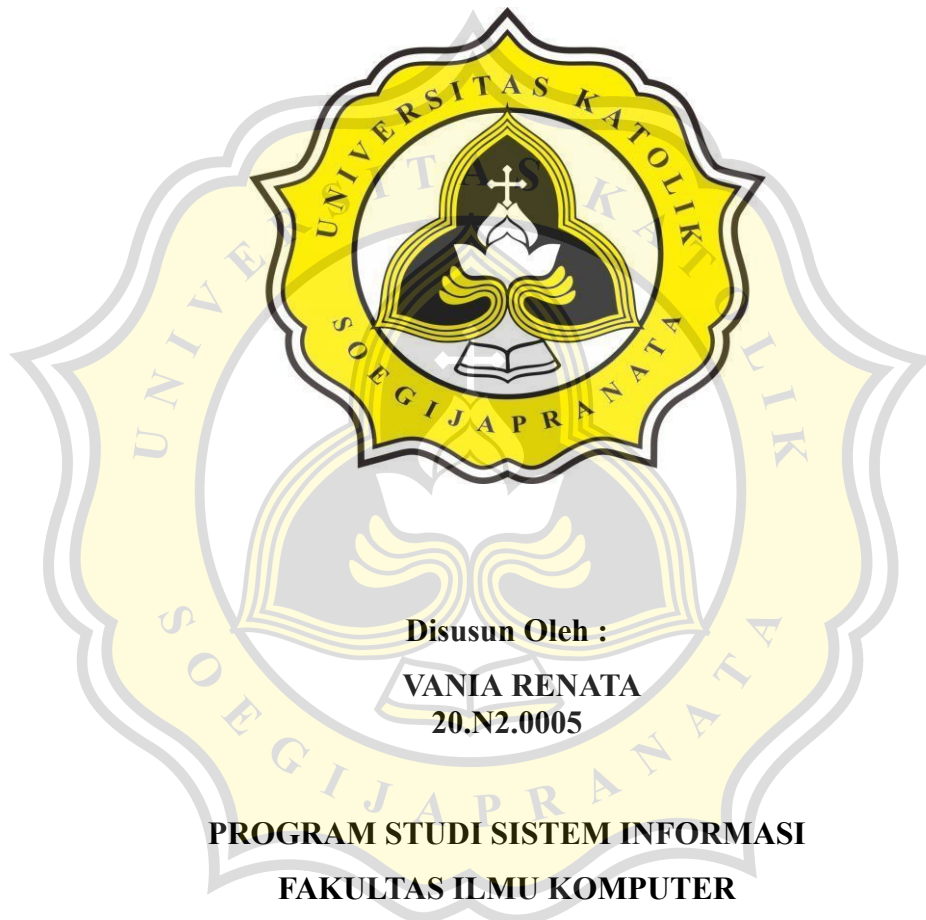


LAPORAN SKRIPSI

GAME AKTIVITAS PERPUSTAKAAN BERBASIS METAVERSE



UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2023/2024

HALAMAN JUDUL

GAME AKTIVITAS PERPUSTAKAAN BERBASIS METAVERSE

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas
Katolik Soegijapranata



Disusun Oleh :

VANIA RENATA

20.N2.0005

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2023/2024

ABSTRAK

Metaverse di Indonesia adalah bagian dari revolusi digital yang mengubah teknologi, bisnis, dan hiburan. Dengan menggunakan teknologi canggih seperti VR, metaverse memungkinkan pengguna mengakses konten dalam lingkungan digital yang imersif. Dengan adanya game aktivitas perpustakaan dapat membantu perpustakaan menarik perhatian pengguna yang terbiasa dengan teknologi digital dengan menyajikan aktivitas perpustakaan dalam format yang lebih menarik dan menyenangkan.

Metode pengembangan aplikasi ini adalah metode waterfall, sedangkan untuk penelitian yang digunakan untuk menguji metaverse ini adalah kualitatif dengan melakukan wawancara kepada staf dan beberapa mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game aktivitas perpustakaan berbasis metaverse dapat memberikan pengalaman baru dalam menjelajahi perpustakaan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah metaverse merupakan inovasi yang baik dalam bidang perpustakaan. Game aktivitas perpustakaan berbasis metaverse berhasil menciptakan pengalaman yang interaktif menggunakan virtual reality.

Kata Kunci: game, perpustakaan, metaverse, oculus, virtual reality.

ABSTRACT

Metaverse in Indonesia is part of the digital revolution that is changing technology, business and entertainment. Using advanced technologies such as VR, metaverse allows users to access content in an immersive digital environment. Having library activity games can help libraries attract the attention of users who are familiar with digital technology by presenting library activities in a more interesting and fun format.

The method for developing this application is the waterfall method, while the research used to test this metaverse is qualitative by conducting interviews with staff and several students. The results of this research show that metaverse-based library activity games can provide new experiences in exploring libraries.

The conclusion of this research is that metaverse is a good innovation in the library field. The metaverse-based library activity game succeeded in creating an interactive experience using virtual reality.

Keywords: gamification, library, metaverse, oculus, virtual reality.