

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini sudah semakin canggih. Informasi tak lagi hanya didapat melalui teks namun juga dikemas melalui konten-konten multimedia yang menarik dan mudah dipahami masyarakat, contohnya dapat berupa *game*. Ditambah lagi dengan dukungan *hardware* dan *software* masa kini, banyak hal yang dapat dilakukan bahkan dengan perangkat bergerak, *mobile phone*. Hal ini lah yang kemudian menjadi salah satu *trend* saat ini, yakni *mobile game*. Banyak jenis *game* yang dapat dibuat pada *mobile phone*, salah satunya *game* yang dapat mengimplementasikan *Virtual Reality*. Dengan *Virtual Reality*, *user* dapat bermain *game* dengan situasi yang nyata, seolah-olah sedang berinteraksi dalam kehidupan nyata.

Berawal dari pemikiran ini, kami berinisiatif untuk mengembangkan sebuah *game* berbasis *android mobile* yang memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* dengan judul "**Bandung Advanced Tour**". *Game* ini menitikberatkan kepada pengenalan objek wisata Bandung dengan cara yang menarik. Terdapat sembilan tempat sebagai fokus objek wisata pada *game* yang kami buat. Untuk mewujudkannya kami melakukan observasi singkat sebagai metode pengumpulan data serta pengujian kelayakan oleh *user*. Sehingga *Bandung Advanced Tour* ini dapat menjadi daya tarik tersendiri yang dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi Bandung.

Kata kunci: *mobile game*, *virtual reality*, objek wisata bandung.