

ABSTRAK

Saat ini murid dan mahasiswa mengeluhkan pembelajaran daring yang membosankan serta melelahkan. Sehingga banyak murid dan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring selama beberapa menit lalu meninggalkan pertemuan video. Kejadian tersebut terjadi karena pembelajaran daring kurang interaktif serta tampilan dari media pembelajaran daring yang hampir sama satu dengan yang lainnya.

Dengan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat sebuah aplikasi dalam hal ini aplikasi *Game* kelas virtual. *Game* dibuat menggunakan *Unity 3D*. *Game* ini membuat para murid dan mahasiswa berada di dalam sebuah ruang kelas seperti aslinya serta memberikan kemampuan untuk dapat berinteraksi dengan barang – barang yang ada di dalam kelas virtual, berkomunikasi dengan murid dan guru yang ada di dalam ruangan serta dapat berjalan di dalam kelas.

Pada tugas akhir ini, *game* kelas virtual ini menggunakan *server* dari *Steam* untuk konektivitas dari *game* kelas virtual. Berdasarkan hasil ujicoba yang dilakukan pada tugas akhir ini, *game* kelas virtual menampung 15 pengguna dengan waktu yang bersamaan. Dalam proses ujicoba fitur dari pencatatan aktivitas pengguna sudah berhasil berjalan dengan rasio 100% untuk pencatatan kehadiran, 100% untuk pencatatan *chat*, 100% untuk pencatatan mode fokus, dan 50% untuk pencatatan keluar dari permainan. Dalam melakukan pengujian pencatatan keluar permainan, terdapat *bug* duplikat pada *UI (User Interface)* yang mengakibatkan pengguna yang tercatat keluar dari permainan adalah pengguna yang pertama kali menekan tombol keluar dari permainan. Sehingga pengguna selanjutnya ketika sudah keluar dari permainan tidak tercatat karena adanya *bug* tersebut. Selanjutnya untuk pengujian fokus mode, semua pengguna bisa menggunakan mode fokus dengan baik dan tidak terdapat *bug*.

Kata Kunci: *Game, Kelas Virtual, Unity 3D.*