# **ABSTRAKSI**

**Irvan Muhammad. 2019**. PEMANFAATAN TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* PADA *GAME CASUAL* PEMILAHAN JENIS SAMPAH BERBASIS ANDROID. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI-MALANG. Pembimbing : Koko Wahyu Prasetyo, S.Kom.,M.T.I, Co Pembimbing : Chaulina Alfianti Oktavia,S.Kom.,M.T

**Kata Kunci** : Android, *Game* *Casual*, *Virtual* *Reality*, Sampah.

*Virtual* *reality* adalah teknologi yang mana pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan objek yang ada di dalam *game*. Namun penggunaan teknologi VR dalam *game* saat ini masih belum banyak digunakan, karena membutuhkan sumber yang cukup tinggi seperti spesifikasi komputer yang tinggi, dan perangkat kontrol tambahan. Perkembangan pada *game* *casual* yang ada sekarang masih berupa 2D dan sedikit pula dalam bentuk 3D. Dalam pembuatan *game* 3D rata-rata bergenre FPS, akibatnya *game* *casual* yang ada hanya dimainkan dengan cara yang sama yaitu mengusap layar yang mana mengakibatkan pemain menjadi jenuh. Sampah merupakan sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya, seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk, jumlah sampah yang dihasilkan juga semakin meningkat. *Game* *casual* pemilahan jenis sampah mengimplementasikan teknologi *virtual* *reality* di dalamnya. Dalam *game* ini memilki dua fitur utama yaitu belajar dan bermain. Pada fitur belajar terdapat materi tentang jenis-jenis sampah berserta contoh dari jenis-jenis sampah. Pada fitur bermain, pengguna akan mencari sampah yang berada disekitarnya, mengambil sampah tersebut, lalu membuangnya ke tempat sampah sesuai dengan jenis dari sampah tersebut.