

ABSTRAK

Dunia perikanan dan kelautan Indonesia memiliki perairan yang sangat luas oleh karena itu bidang ini menjadi salah satu kunci utama perekonomian Indonesia. Namun sayangnya banyak masalah yang terjadi pada sumber daya manusianya karena kurangnya mengerti terhadap bidang ini, salah satunya kurang informasi yang didapat karena terlalu sulit untuk dipahami. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi dalam bidang perikanan dan kelautan. Dengan membuat aplikasi *Virtual Learning*, dapat membantu memecahkan masalah terhadap pembelajaran yang sulit dipahami. Aplikasi ini membantu pemahaman materi mahasiswa dengan cara menggunakan teknologi yang moderen seperti *gamifikasi*, *virtual reality*, dan *augmented reality*. Produk aplikasi ini juga membantu memvisualkan pembelajaran dengan baik menggunakan obyek 3D visual, agar dapat mengerti visual terhadap materi. Dalam pengerjaan *Virtual Learning* ini menggunakan metode *Design Thinking*, serta teknologi aplikasi dibuat menggunakan *software Unity*. Berbagai macam platform dihasilkan dari proyek ini seperti PC dan Android. Pengujian validasi merupakan salah satu tahapan untuk mengukur kelayakan produk dengan diukur menggunakan NPS (*Net Promoter Score*). Dari hasil pengujian bahwa produk ciptaan *virtual learning* dapat membantu pembelajaran perikanan dan ilmu kelautan.

Kata Kunci: Unity, Obyek 3D, Virtual Learning