

## ABSTRAK

*Aplikasi Virtual Reality (VR) memiliki potensi signifikan sebagai media informasi akademik yang interaktif melalui konsep virtual campus tour. Keberhasilan aplikasi VR tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitas teknis, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas pengalaman pengguna (user experience), khususnya terkait kenyamanan spasial, kemudahan interaksi, dan keandalan informasi. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi VR Campus Tour Departemen Teknik Komputer Universitas Diponegoro menggunakan perangkat Meta Quest 2.*

*Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif evaluatif dengan melibatkan 34 responden mahasiswa yang menjalankan skenario eksplorasi dan penyelesaian kuis edukatif dalam lingkungan virtual. Evaluasi dilakukan menggunakan dua instrumen, yaitu Index of User Experience in Immersive Virtual Reality (iUXVR) yang mengukur dimensi Usability, Aesthetics, Emotions, VR Sickness, dan Sense of Presence, serta skala Trustworthiness of Content dari kerangka kerja modular User Experience Questionnaire Plus (UEQ+). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif agregat dan identifikasi anomali individual melalui visualisasi heatmap.*

*Hasil menunjukkan penilaian yang sangat positif pada dimensi iUXVR dengan skor Usability 5,94; Aesthetics 5,74; Emotions 5,64; dan VR Sickness 5,46 pada skala 7 poin. Dimensi Sense of Presence memperoleh skor terendah sebesar 4,58 akibat minimnya penanda ruangan dan elemen kontekstual yang membentuk illusion of place di dalam lingkungan virtual. Evaluasi kualitas konten melalui UEQ+ menghasilkan skor 2,10 dalam kategori excellent. Analisis anomali mengidentifikasi raycast flickering akibat overlapping colliders serta variasi sensitivitas pengguna terhadap ketidaknyamanan imersif. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki kemudahan penggunaan yang tinggi, kenyamanan fisiologis yang baik, dan dapat dipercaya sebagai media informasi akademik. Pengembangan ke depan difokuskan pada optimasi sistem interaksi raycast dan penambahan opsi kenyamanan pengguna.*

**Kata Kunci:** *Campus Tour, iUXVR, Meta Quest 2, Pengalaman Pengguna, UEQ+, Virtual Reality.*