

**EFEKTIFITAS DALAM BEKERJA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNOLOGI VR (*VIRTUAL
REALITY*)**

**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA –
GAGASAN FUTURISTIK TERTULIS**

Pajar Sidik Najilana	(2170031071)
Ambrosia Woga Daso	(2270231081)
Puteri Elisabeth	(2270231076)

UNIVERSITAS KRISNADWIPAYANA

2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. GAGASAN.....	4
BAB 3. KESIMPULAN.....	9
DAFTAR PUSAKA.....	12
LAMPIRAN.....	13
Lampiran 1 Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pendamping.....	13
Lampiran 2 Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagaian Tugas	19
Lampiran 3 Surat Pernyataan Ketua Tim.....	20

BAB 1

PENDAHULUAN

Dunia yang semakin hari semakin semakin di padati penduduk membuat orang malas untuk beraktivitas di luar rumah, terlebih lagi karena kondisi cuaca yang tidak kondusif dan mahal nya biaya pengeluaran transportasi. Di dunia pekerjaan, seseorang yang akan berangkat ke kantor terkadang memiliki kendala dan masalah yang bermacam macam sehingga memberikan hambatan dalam perjalanan. Ketika seorang karyawan berangkat bekerja sering mengalami kemacetan, pencurian, hambatan cuaca yang tidak kondusif, dan biaya transportasi yang sangat mahal.

Pada dasarnya, headset VR merupakan perangkat yang akan membawa pengguna masuk ke dunia virtual. Dalam headset VR terdapat sensor gyroscopic, akselerator, dan magnetometer yang dapat menentukan gerakan serta melacak interaksi pengguna dengan dunia maya. Teknologinya benar-benar mengubah dunia nyata menjadi sebuah realita baru. Sederhananya, para pengguna VR akan merasakan sensasi seperti hidup di dunia digital.

Virtual Reality atau biasa di sebut (VR) merupakan teknologi yang menciptakan dunia simulasi. Dengan digunakan nya teknologi VR ini para tenaga kerja atau umum tidak perlu repot repot untuk berangkat ke kantor yang dapat menghemat waktu dan biaya.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat 143,72 juta jiwa pada tahun 2022, dengan tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK) sebesar 68,63% dari jumlah penduduk usia kerja, yang kemungkinan besar berangkat dan bekerja di waktu yang sama yang dapat menyebabkan kemacetan yang selama ini menjadi permasalahan yang tak kunjung berakhir. Berdasarkan data yang dirilis TomTom traffic Index, kemacetan Jakarta berada di peringkat 29 dari 389 kota di dunia. “Mencakup 389 kota di 56 negara di 6 benua, index lalu lintas kami memeringkatkan kota kota

di seluruh dunia berdasarkan waktu perjalanan rata rata & memberikan akses gratis ke informasi kota demi kota” TomTom menyatakan pengukuran tingkat kemacetan tahun 2022 juga menyertakan dampak finansial dari kenaikan biaya bahan bakar dan kemacetan lalu lintas, konsumsi bahan bakar/KWH dan emisi co2 saat mengendarai mobil bensin, solar, atau kendaraan listrik di seluruh 389 kota.

Kemacetan lalu lintas umumnya di akibatkan oleh menumpuk nya jumlah kendaraan yang melebihi kapasitas yang

sudah tersedia di jalan, sehingga para pekerja sering mengalami keterlambatan masuk kerja, yang memakan waktu begitu lama. Kemacetan banyak terjadi di kota kota besar yang ada di Indonesia, apalagi di kota tersebut minim transportasi publik atau umum serta sistem lalu lintas yang memadai.

Oleh sebab itu Inovasi teknologi Virtual Reality bisa menjadi solusi untuk para tenaga kerja yang ada di Indonesia untuk menghindari masalah penghambat yang sering terjadi ini. Penerapan teknologi imersi seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) mendorong peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Namun dapat di prediksi kemajuan teknologi dengan adanya virtual reality juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi yang dapat menjadi lebih efisien dengan adanya virtual reality siswa juga dapat merasakan pengalaman yang sulit dilakukan di dunia nyata. Virtual Reality dan Augmented Reality yang digabungkan dengan konsep pedagogi akan membuat teknologi tidak hanya sebagai media melainkan juga stimulan. Peserta didik menjadi lebih bahagia dalam belajar dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Teknologi AR saat ini sudah dibuat sangat mudah dan sederhana karena cukup dengan ponsel, tablet, atau laptop yang dimiliki guru dan siswa. Jadi semudah itu karena tidak harus install apapun dan bisa pakai browser. Konten yang dibikin pun tinggal drag and drop saja. Kita bisa bikin skenarionya sendiri juga dan semuanya tanpa coding. Nantinya guru juga bisa secara mandiri membuat media belajar dengan menggabungkan buku dengan teknologi AR sehingga membuat pembelajaran lebih menarik.

Dalam menyerap informasi, murid tidak hanya terpaku pada visual buku atau materi audio visual lain, jika adanya penerapan Virtual Reality dalam pembelajaran. Mengingat Virtual Reality menghasilkan efek tiga dimensi yang memvisualisasikan benda secara nyata, hal ini mendorong murid lebih memahami pelajaran yang diajarkan dan meningkatkan rasa ingin tahu hingga berpikir kritis. Melalui rasa ingin tahu yang tinggi, muncul semangat belajar yang juga tinggi. Terlebih, teknologi VR ini juga memungkinkan lebih banyak interaksi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kemudian dari rasa semangat belajar yang meningkat, kejenuhan dalam proses belajar dapat teratasi dengan pengaplikasian teknologi VR di ruang kelas. Hal ini karena kegiatan belajar mengajar menggunakan Virtual Reality menjadi lebih menarik dan imajinatif.

Sehingga memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih modern.

Teknologi ini juga mendorong keterlibatan murid. Mereka bebas berinteraksi dengan objek virtual. Hasilnya, murid dapat menganalisis, bereksperimen, dan mendapatkan pengalaman yang meningkatkan pembelajaran mereka. Guru tidak perlu menyampaikan materi terlalu banyak secara berceramah, karena sudah dibantu dengan teknologi VR ini. Dampak positifnya, penerapan VR dalam penyampaian materi dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar murid menjadi lebih optimal.

Manfaat jangka panjangnya, penggunaan VR dalam pembelajaran memiliki potensi meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan. Mengingat generasi Z saat ini lebih tertarik dengan media pembelajaran yang menyelipkan teknologi di dalamnya, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Secara garis besar kemajuan teknologi virtual reality menjadi salah satu bukti kemajuan di negara berkembang di era zaman revolusi 4.0 yang segala sesuatunya dapat dibuat menjadi lebih mudah dan efisien dalam segala aspek bidang apa

BAB 2

GAGASAN

A. Virtual Reality

Aktualisasi yang terjadi dimasyarakat atau lingkungan kita minimnya pengetahuan terkait teknologi virtual reality yang menjadi salah satu bukti kemajuan teknologi saat ini, virtual reality sebenarnya sangat membantu segala pekerjaan yang berkaitan dengan digital. Pemunculan gambar gambar tiga dimensi yang dibuat komputer sehingga terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu, yang menjadikan penggunaanya seolah olah terlibat langsung secara fisik dengan lingkungan tersebut, virtual realitypun dapat juga membantu sistem pembelajaran bagi pendidikan di indonesia karna VR menjadi konsep berinteraksi yang cukup mudah digunakan seiring dengan perkembangan teknologi mobile dirasa sangat tepat sasaran bilamana di tujukan pada para tenaga kerja Indonesia untuk menghindari masalah penghambat yang sering terjadi seperti kemacetan sering kita lihat. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) juga mendorong peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan meningkatkan pengetahuan luas yang dapat mudah dipahami.

Dikutip dari buku Communication In the Age of Virtual Reality (2013) oleh Frank Biocca, Pengguna Virtual Reality dapat berinteraksi dengan lingkungan di dunia maya melalui simulasi komputer secara sederhana.

a. Virtual

Virtual menggunakan perangkat lunak computer, misalnya di internet dapat digunakan dengan jarak jauh dengan menghubungkan jejaring internet yang dapat menjangkau jaringan yang sangat luas, dan dapat dilakukan dimana saja bilamana ada media dan jaringan yang tersedia. Aktualisasi yang ada dimasyarakat atau lingkungan kita saat ini terlihat sudah tidak asing lagi dengan virtualisasi yang menerapkan jaringan virtual seperti media sosial whatsapp, googlemeet, zomm dsb, sebagai media meeting atau acara pertemuan lainnya.

b. Reality

Realitas atau sebuah keadaan yang sebagaimana mestinya yang terjadi saat itu juga. Sebuah realitas tidak akan didasari kepada sebuah imajinasi maupun berbagai macam interpretasi lainnya, yang sesungguhnya dari setiap kejadian atau momen yang sifatnya tidak dapat diubah atau mutlak. Pembelajaran peserta didik tingkat dasar hingga tingkat menengah masih menggunakan skema realita atau secara tatap muka.

Maka dengan itu VR dapat menjadi salah satu solusi yang dapat diimplementasikan oleh masyarakat guna membantu mempermudah/mengefektifkan pekerjaan seperti dapat mengurai kemacetan dengan skema 3D yang seolah olah kita berada didalamnya sehingga dapat mengambil langkah yang tepat serta akurat, selain daripada itu VR juga diharapkan dapat membantu pembelajaran/pendidikan di indonesia menjadi lebih efisien dan pengetahuan yang luas sehingga para siswa dapat terlatih berfikir dengan kritis dan tepat sasaran.

B. Peranan masyarakat terhadap Inovasi Teknologi

a. Inovasi

suatu pengetahuan/gagasan ide, yang kemudian di sesuaikan guna mendapat nilai baru produk, proses atau jasa. sebagai kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan atau memperkaya kehidupan maka VR menjadi salah satu inovasi baru yang belum banyak digunakan oleh para pekerja atau pelajar. Gagasan ini dirasa sangat mumpuni untuk meningkatkan generasi yang maju yang mampu bersaing di era globalisasi 4.0 dituangkan melalui media maupun realita yang sifat nya membangun atau memperbaiki ke efektivitasan sesuatu hal yang sifat nya rumit atau belum pernah ada sebelumnya.

b. Teknologi

Kumpulan alat, aturan dan juga prosedur yang merupakan penerapan dari sebuah pengetahuan ilmiah terhadap sebuah pekerjaan tertentu dalam suatu kondisi yang dapat memungkinkan terjadi pengulangan.

Kemajuan teknologi sering kali merupakan konsekuensi dari ilmu, dan rekayasa meskipun teknologi sebagai kegiatan manusia sering kali justru mendahului kedua ranah tersebut. Pengetahuan terkait VR menjadi suatu kemajuan teknologi yang kemudian dapat digunakan oleh para insinyur, dan teknisi untuk menciptakan peralatan, dan mesin-mesin baru, seperti semikonduktor, komputer, dan bentuk-bentuk teknologi tingkat lanjut lainnya yang dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih efektif. Dalam cara pandang seperti ini, para ilmuwan dan rekayasawan kedua-duanya dapat dipandang sebagai "teknologi", ketiga ranah ini sering kali dapat dipandang sebagai satu untuk tujuan penelitian dan referensi. Maka teknologi VR harus mulai dikembangkan dan diterapkan pada kehidupan seperti bekerja dan belajar demi meningkatkan kualitas masyarakat yang lebih maju

Demi terwujud nya Virtual Reality ini diharapkan setidaknya masyarakat memahami tentang manfaat yang dapat diambil setelah menerapkan VR ini. Para ilmuwan dan insinyur dapat lebih mengembangkan kembali kemajuan teknologi VR ini guna dapat dikenal dan dipahami oleh masyarakat dengan mudah.

C. Efektif dan Efisien

Dari pada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya menekankan pada hasil yang dicapai, oleh suatu perusahaan maupun perorangan serta kemahiran dalam menentukan tujuan spesifik sebuah organisasi, yang harus objektif dan terarah. Semakin hemat atau sedikit penggunaan sumberdaya, maka prosesnya dikatakan semakin efisien. Proses yang efisien ditandai dengan perbaikan proses sehingga menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Kemacetan, pekerja dan pendidikan menjadi tujuan utama demi terciptanya kondisi yang lebih efektif dan efisien dengan memudahkan cara kerja dapat menciptakan pola pikir baru yang lebih kritis dan terarah.

D. Langkah-langkah yang dapat diambil dari manfaat dan kegunaannya :

a. Manfaat

VR dapat digunakan dalam beraktivitas karena berbagai alasan. VR dapat memiliki kemampuan untuk memudahkan dan mempercepat waktu dalam melakukan aktivitas khususnya di dunia pekerjaan

1. Menawarkan pengalaman non-simbolis dibuat khusus untuk membantu proses proses dalam pelaksanaan kerja
2. Menghemat biaya operasional kantor, seperti perusahaan yang tidak perlu mengeluarkan biaya untuk sewa gedung, dan memberi peralatan pendukung lainnya.
3. Dan para pekerja tidak perlu untuk berangkat pulang pergi ke kantor
4. Melakukan rapat

Beberapa perusahaan atau startup besar sudah memanfaatkan VR untuk digunakan dalam rapat kantor. Untuk meningkatkan kualitas serta pengalaman dalam rapat, VR dijadikan salah satu solusi terbaik. Semua pegawai bisa melakukan rapat di manapun dan kapanpun. Tidak hanya itu, avatar yang dimiliki masing-masing anggota rapat dapat memperlihatkan emosi atau raut wajahnya.

5. Menghemat bujet kantor

Walaupun modal untuk membeli alat VR awalnya mahal, namun untuk beberapa perusahaan menganggap bahwa teknologi VR ini bisa dijadikan sebuah investasi bahkan menghemat biaya operasional kantor. Kantor tak perlu menyewa gedung ataupun membayar biaya transportasi untuk para pegawainya. Hanya dengan bermodalkan alat pendukung VR, pekerjaan dapat dikerjakan di mana saja dan kapan saja.

6. Training atau pelatihan

Teknologi VR yang bisa membuat dunia virtual terasa nyata, dimanfaatkan oleh beberapa perusahaan untuk melakukan training atau pelatihan. Misalnya, seperti simulasi operasi bagi para dokter atau

simulasi penerbangan pesawat untuk para pilot yang sedang dalam masa pelatihan. Hal ini membuktikan bahwa VR ternyata dapat bermanfaat di dunia kerja bukan hanya kepentingan bersenang-senang semata.

b. Kegunaan

1. Melakukan rapat jarak jauh
2. Beraktivitas pekerjaan, contoh : para operasional alat berat bisa dilakukan tanpa harus berentuhan langsung dengan alat berat
3. Memudahkan proses belajar dan mengajar secara jarak jauh yang interkatif dibandingkan hanya melalui video call atau aplikasi meeting daring lainnya
4. Pelatihan tatap muka membutuhkan biaya yang cukup banyak
5. Perbedaan zona waktu bagi perusahaan yang memiliki karyawan di berbagai negara
6. Pelatihan virtual tidak memiliki risiko besar dan lebih aman diikuti karyawan
7. Dapat menjelaskan materi dengan lebih jelas melalui tampilan visual ataupun teks.

BAB 3

KESIMPULAN

a. Penegasan Ulang

Virtual Reality mampu membuat penggunanya merasakan dunia digital secara nyata. VR tidak hanya memberikan pengalaman melihat layar tetapi pengguna dapat tenggelam dan berinteraksi dengan dunia 3D

Teknologi VR memberikan ruang kerja tanpa batas yang bisa mewujudkan ide-ide di depan mata hanya dengan klik, swipe atau pun dengan ucapan.

VR menyatukan orang dan ide ke dalam satu lingkungan bersama memungkinkan kita bekerja dengan cara baru yang mendalam. Penggunaan VR, laptop, Handphone, semua orang dapat bergabung kedalam percakapan dan menyampaikan ide mereka dalam 2D atau 3D, dari rumah atau dari kantor, di luar batas ruang dan komputer tradisional, yang dapat bekerja sama dengan cara yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya dan membuka kecerdasan kolektif kita saat kita beralih dari komputer personal ke komputer kolektif

VR membawa kita lebih dekat seolah-olah kita duduk dengan seseorang walau jarak yang sangat jauh yang dapat memvisualisasikan segala pekerjaan dan aktivitas kita seperti sedang berhadapan, hal ini bisa terealisasi ketika kita mengadakan meeting online, atau suatu pelatihan khusus yang dapat diikuti oleh banyak orang.

b. Cara Merealisasikan

Virtual reality kompatibel dengan smartphone maupun komputer. Penggunaannya bisa mendapatkan akses ke realitas virtual dari gadget pendukung. Untuk bisa merasakan realitas virtual yang nyata, VR membutuhkan beberapa elemen seperti berikut ini:

- Dunia Maya

Elemen virtual reality yang pertama adalah lingkungan dunia maya di mana interaksi penggunaannya dapat berlangsung. Teknologi komputer dibuat seakan persis dengan karakteristik dunia nyata. Interaksi yang terjalin juga bisa dirasakan secara *Real Time*. Dengan hadirnya

berbagai teknologi virtual reality yang canggih, dunia virtual kini semakin mudah diakses.

- Pengguna/User

Elemen penting berikutnya ialah *Immersion* atau pengunjug dunia virtual. Pengguna yang masuk ke dalam dunia virtual hadir sebagai karakter digital atau avatar, bukan secara fisik ya. Kamu bisa sesuaikan karakter semirip mungkin dengan tampilan asli dirimu.

- Feedback

Umpan balik menjadi peranan yang penting dalam dunia virtual reality. Feedback membuat pengalaman pengguna menjadi lebih realistis dan intraktif dengan menstimulasi indra pengguna.

- Intreaksi Aktif

Elemen yang tak kalah penting ialah interaksi pengguna dengan lingkungan dan objek virtual dalam dunia maya. Pengguna dibawa masuk ke dalam dunia virtual seakan sama sekali tak bersentuhan dengan dunia nyata.

c. Cara Kerja Virtual Reality

Konsep virtual reality dirancang oleh desainer menggunakan dasar persepsi atau gagasan tentang interaksi dengan dunia virtual. Jenis teknologi canggih ini menciptakan lingkungan yang terasa sama autentiknya dengan dunia tempat kita tinggal. Untuk bisa merasakan realitas ini, pengguna memerlukan bantuan headset VR.

Pada dasarnya, headset VR merupakan perangkat yang akan membawa pengguna masuk ke dunia virtual. Dalam headset VR terdapat sensor gyroscopic, akselerator, dan magnetometer yang dapat menentukan gerakan serta melacak interaksi pengguna dengan dunia maya.

Headset VR bisa digunakan mandiri ataupun berdampingan dengan komputer. Spek headset yang canggih tentu bisa menghadirkan gambar yang lebih jernih dan simulasi dunia virtual yang lebih memukau.

d. Susunan Perangkat Virtual Reality dan Waktu Yang Diperlukan

Teknologi VR didukung dengan susunan dari beberapa perangkat. Perangkat pertama melibatkan langsung indera manusia dengan dunia maya. Perangkat ini disebut juga dengan perangkat interface atau Sensory - Immersion VR. Peralatan ini hadir dalam bentuk helm VR (Head Mouted Display), sarung tangan atau data

glove. Salah satu interface yang cukup banyak digunakan ialah Helm VR, dilengkapi dengan penutup mata. Dengan perangkat ini gambar VR bisa berubah mengikuti gerakan kepala. Oleh karena itu, tampilan gambar 360 derajat terasa semakin nyata.

Untuk menjalankan perangkat ini tidak cukup lama hanya 5 sampai 10 menit saja, kita hanya perlu mengaktifkan dan langsung menggunakannya atau bisa saja memerlukan perangkat dukungan seperti tersambung ke laptop atau handphone

e. Dampak bagi masyarakat

Dengan digunakan nya VR ini aktivitas pekerja dapat dilakukan secara cepat, hemat, dan tidak beresiko berat, juga lalu lintas yang terutama digunakan oleh masyarakat dapat berkurang dan dapat mengurangi angka kemacetan dan juga bisa mengurangi polusi udara yang dihasilkan oleh limbah gas karbon kendaraan.

DAFTAR PUSAKA

1. [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/15/ini-jumlah-angkatan-kerja-indonesia-pada-agustus-2022#:~:text=Badan%20Pusat%20Statistik%20\(BPS\)%20melaporkan,dari%20jumlah%20penduduk%20usia%20kerja](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/15/ini-jumlah-angkatan-kerja-indonesia-pada-agustus-2022#:~:text=Badan%20Pusat%20Statistik%20(BPS)%20melaporkan,dari%20jumlah%20penduduk%20usia%20kerja)
2. <https://news.detik.com/berita/d-6570551/peringkat-kemacetan-jakarta-naik-ke-posisi-29-dunia-pada-2022>
3. [https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/Hayuning%20Rizki%20Mahardita%20\(02-10-17-02-37-33\).pdf](https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/Hayuning%20Rizki%20Mahardita%20(02-10-17-02-37-33).pdf)
4. [http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Teknologi-Menurut-Para-Ahli/a11e499ed0f91399988fc7b98c460cdb2769d0bb#:~:text=Castells%20\(2004\)%20menyebutkan%20bahwa%20teknologi,yang%20dapat%20memungkinkan%20terjadinya%20pengulangan](http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Teknologi-Menurut-Para-Ahli/a11e499ed0f91399988fc7b98c460cdb2769d0bb#:~:text=Castells%20(2004)%20menyebutkan%20bahwa%20teknologi,yang%20dapat%20memungkinkan%20terjadinya%20pengulangan)
5. <https://www.detik.com/jabar/jabar-gaskeun/d-6242763/komunikasi-virtual-adalah-arti-jenis-dan-contohnya#:~:text=Menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia,mirip%20dengan%20sesuatu%20yang%20dijelaskan>
6. <https://kumparan.com/generasi-milenial/arti-back-to-reality-dan-penggunaannya-dalam-kehidupan-sehari-hari-1y2ukzG54tg/2>
7. <https://kii.lektur.id/reality>
8. <https://jakartamrt.co.id/id/info-terkini/turun-ke-peringkat-46-dunia-indeks-kemacetan-jakarta-semakin-baik>
9. <https://www.hestanto.web.id/teknologi/#:~:text=Inovasi%20teknologi%20merupakan%20kreatifitas%20yang,lebih%2C%20dan%20memenuhi%20permintaan%20pasar>
10. <http://repository.unika.ac.id/20163/3/15.D1.0223%20ANGELA%20SAFIRA%20%287.66%29..pdf%20BAB%20II.pdf>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Pajar Sidik Najilana
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Program Studi	Teknik Industri
4.	NIM	21.700.310.71
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 28 November 1999
6.	Alamat E-mail	Jl.Rawamulya Rt02/02 kel.Mustikajaya Kec.Mustikajaya Kota Bekasi 17158 (pajars126@gmail.com)
7.	Nomor Telepon/HP	081382821248

B. Kegiatan kemahasiswaan yang sedang/ pernah diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	Lomba Paper Nasional	Peserta	(27 Oktober 2022) Hotel Aloft Simatupang, Jakarta

C. Penghargaan yang pernah diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Sertifikat 10 Paper Terbaik	Kepala Lembaga Pusat Studi Pancasila	2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-GFT**.

Bekasi, 01 Maret 2023



Pajar Sidik Najilana

Lampiran 1. Biodata Anggota

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ambrosia Woga Daso
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	22.702.310.81
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jawagae, 07 Desember 2004
6.	Alamat E-mail	wogaambrosia88@gmail.com
7.	Nomor Telepon/HP	082359277229

B. Kegiatan kemahasiswaan yang sedang/ pernah diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-

C. Penghargaan yang pernah diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-GFT**.

Bekasi, 01 Maret 2023



Ambrosia Woga Daso

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Puteri Elisabeth P
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIM	22.702.310.76
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 11 Juni 2004
6.	Alamat E-mail	Kemang Pratama 2, Jl Anyelir 2 Blok AB No. 17 (puteripkphn@gmail.com)
7.	Nomor Telepon/HP	08987090514

B. Kegiatan kemahasiswaan yang sedang/ pernah diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-

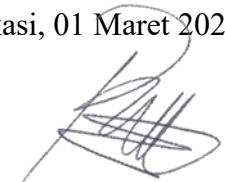
C. Penghargaan yang pernah diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-GFT**.

Bekasi, 01 Maret 2023



Puteri Elisabeth P

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ir. Herry Wahyono, MBA
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Teknik Informatika
4.	NIDN	0330115904
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Malang, 30 Nopember 1959
6.	Alamat E-mail	Wahyonos2000@unkris.ac.id
7.	Nomor Telepon/HP	081380001165

B. Riwayat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Nama Institusi	Jurusan	Tahun Masuk- Lulus
SD	SD Negeri GondangLegi Malang	-	1965 – 1971
SMP	SMPN 3 Surabaya	-	1971 – 1974
SMA	SMAN 3 Surabaya	IPA	1974 – 1977
PT	Institut Teknologi 10 Nopember Surabaya	S-1 Teknik Elektro Jurusan Telekomunikasi	1977 – 1983
	Institut Manajemen Prasetya Mulya	S-2 Manajemen	1989 - 1991

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1	Manajemen & Kemanan Jaringan Komputer	Wajib	3 SKS
2.	Sistem Terdistribusi	Wajib	3 SKS
3.	Organisasi & Arsitektur Komputer	Wajib	3 SKS
4.	Etika Profesi	Wajib	2 SKS

Penelitian

No.	Judul Penelitian	Penyanggah Dana	Tahun
1.	Implementasi Metode Profile Matching Pada Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Ketua OSIS	Fakultas Teknik Informatika	2022/2023
2	Prediksi Tingkat Risiko Kredit dengan Data Mining Menggunakan Algoritma Decision Tree C.45	Fakultas Teknik Informatika	2021/2022

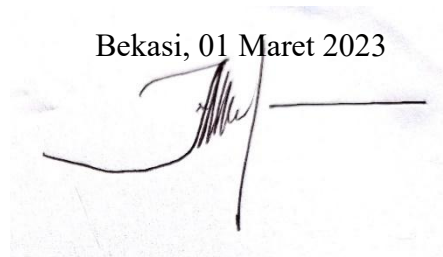
Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyanggah Dana	Tahun
1.	Perancangan Website Kecamatan Pasar Rebo Menggunakan Framework Bootstrap	Fakultas Teknik Informatika	2022/2023

Semua data yang saya isikan dan cantumkan dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu prasyarat dalam pengajuan **PKM-GFT**

Bekasi, 01 Maret 2023



Ir. Herry Wahyono, MBA

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagian Tugas

N o	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1.	Puteri Elisabeth P (2270231076)	Teknik Informatika	Informatika	6 jam/minggu	Mempersiapkan quisioner secara online
					Menyusun Laporan Akhir
2.	Pajar Sidik Najilana (2170031071)	Teknik Industri	Industri	6 jam/minggu	Mengamati perkembangan quisioner agar sesuai dengan target yang dibutuhkan
					Menganalisis data yang diperoleh dari quisioner dan wawancara secara virtual
3.	Ambrosia Woga Daso (2270231081)	Teknik Informatika	Informatika	6 jam/minggu	Melakukan wawancara kepada pihak pemerintah setempat yang terkait
4.	Pajar Sidik Najilana (2170031071)	Teknik Industri	Industri	6 jam/minggu	Mengamati perkembangan quisioner untuk umum, agar sesuai dengan target yang dibutuhkan
					Menyusun Laporan Perkembangan
5.	Puteri Elisabeth P (2270231076)	Teknik Informatika	Informatika	6 jam/minggu	Mengajukan permohonan wawancara kepada pemerintah terkait, serta konfirmasi jadwal wawancara

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Pajar Sidik Najilana
NIM : 2170031071
Program Studi : Teknik Industri
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-GFT saya dengan judul Efektivitas Dalam Bekerja Dengan Teknologi Virtual Reality adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia di tuntutan dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikann seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Bekasi, 01 Maret 2023

Yang menyatakan,



Pajar Sidik Najilana

NIM. 21.700.310.71