

MANUAL BOOK

APLIKASI VIRTUAL REALITY VRACY

PEMBELAJARAN ETIKA BISNIS
STUDI KASUS: PEMBAJAKAN FILM

Mahfud Sholihin, Adhistrya Erna P., Ratna Candra S.,
Henry Balzano Satrio A., Hendrasworo Enggar N., S. Ilyana, Annisa Fithria

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	3
A. Pengantar.....	3
B. Deskripsi	3
C. Tujuan	5
D. Manfaat	5
LANGKAH INSTALASI APLIKASI	6
SPEKIFIKASI MINIMUM PERANGKAT	8
PROFIL PENGEMBANG	9

PENDAHULUAN

A. Pengantar

Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri mempengaruhi berbagai sektor kehidupan masyarakat, salah satunya yaitu preferensi metode belajar yang efektif. Saat ini, proses pembelajaran didominasi oleh generasi Y dan Z yang cenderung menyukai metode pembelajaran berbasis visual. Pada sisi lain mahasiswa akuntansi memiliki kepekaan etika yang lebih rendah daripada mahasiswa hukum, teknik, dan medika. Etika bisnis memiliki peranan penting karena dapat membentuk nilai, normal, serta perilaku karyawan dan pimpinan guna membangun hubungan adil dan sehat dengan mitra kerja, pemegang saham, atau masyarakat. Saat ini media pembelajaran dengan teknologi telah banyak dikembangkan. Salah satu teknologi yang saat ini digunakan sebagai media pembelajaran adalah teknologi berbasis *Virtual Reality* (VR). Namun, untuk pembelajaran etika bisnis, teknologi ini belum banyak digunakan. Pengembangan media perlu dikembangkan terutama untuk menanamkan nilai-nilai etika bisnis. Aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan teknologi VR dapat menjadi alternatif media tambahan belajar bagi siswa dalam mempelajari etika bisnis.

B. Deskripsi

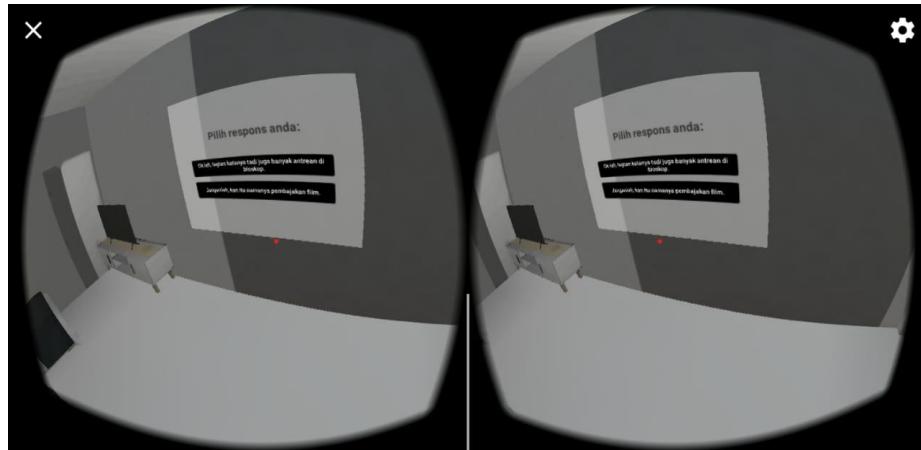
Aplikasi **VRacy** merupakan sebuah aplikasi berbasis Android yang berbentuk VR cardboard yang memungkinkan pengguna untuk ikut berpartisipasi dalam skenario yang disajikan. Aplikasi ini dikembangkan sebagai media tambahan belajar bagi mahasiswa untuk mempelajari etika bisnis. Aplikasi ini mengilustrasikan kasus pelanggaran etika dan dampak ekonomi dari perilaku pembajakan film. Aplikasi **VRacy** memiliki 3 fitur, yaitu fitur berjalan di dunia virtual, merespons pertanyaan, dan interaksi pada objek tertentu.

1. Berjalan di dunia virtual

Setelah memasuki dunia virtual, pengguna bisa berjalan di area dunia virtual yang sudah dibuat. Untuk bisa berjalan di dunia virtual, pengguna perlu perangkat tambahan berupa remote controller VR Box. Perangkat ini membutuhkan sambungan dengan ponsel cerdas pengguna via Bluetooth dan juga perlu diatur dalam mode gaming, mungkin beberapa merek memiliki kombinasi yang berbeda untuk masuk dalam mode ini tetapi secara umum kombinasi supaya masuk mode gaming adalah kombinasi '@' dan 'B'.

2. Merespons pertanyaan

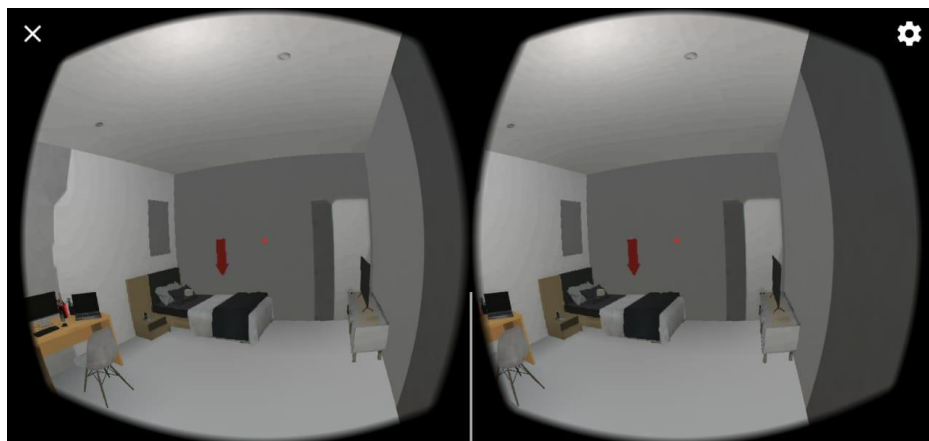
Pada event tertentu di skenario, karakter pada dunia virtual akan memberi pertanyaan ke pengguna. Pengguna diminta untuk memilih respons jawaban. Pilihan jawaban bisa menentukan bagaimana karakter merespons jawaban yang dipilih pengguna. Untuk memilih jawaban, pengguna cukup mengarahkan tatapannya ke *button* pilihan jawaban yang tersedia selama beberapa saat. Gambar 1 menunjukkan sampel pilihan jawaban di suatu titik event.



Gambar 1. Event Pilihan Jawaban

3. Interaksi pada objek tertentu

Pada *event* tertentu juga pengguna akan diminta untuk merespons objek tertentu, semisal laptop, televisi, dan pintu, supaya skenario bisa berjalan. Akan ada semacam petunjuk jika pengguna diminta berinteraksi dengan objek tertentu berupa tanda panah. Pengguna cukup mendekati benda yang diminta dan mengarahkan tatapannya ke benda itu selama beberapa saat. Gambar 2 menunjukkan sampel ketika benda diminta untuk diinteraksi.



Gambar 2. Event Interaksi dengan Objek Virtual

C. Tujuan

Aplikasi **VRacy** dikembangkan dengan tujuan sebagai media pembelajaran etika bisnis untuk meningkatkan kepekaan etika mahasiswa.

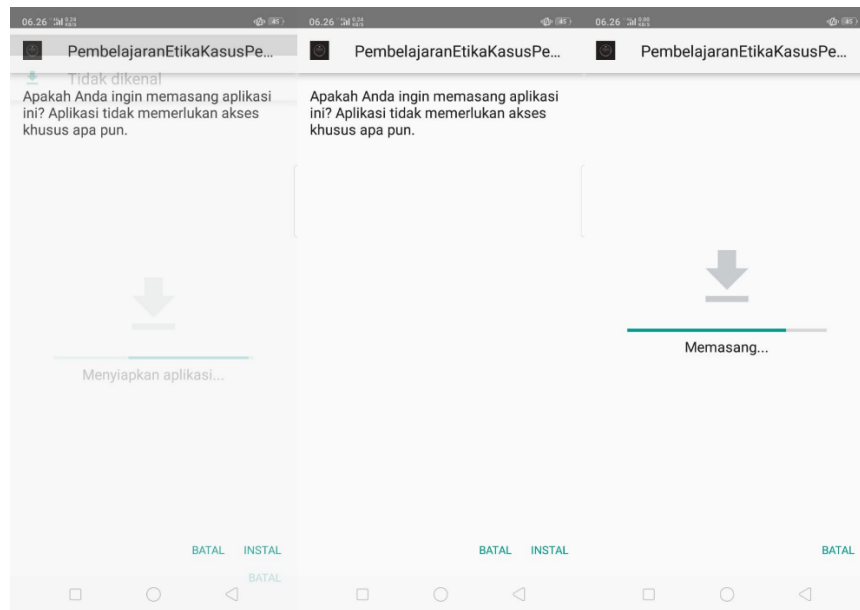
D. Manfaat

Manfaat dari aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu membuat pengguna (mahasiswa) untuk terjun langsung ke simulasi skenario pada dunia virtual sehingga pengguna bisa merasakan nilai etika dari skenario yang sudah dibuat.

LANGKAH INSTALASI APLIKASI

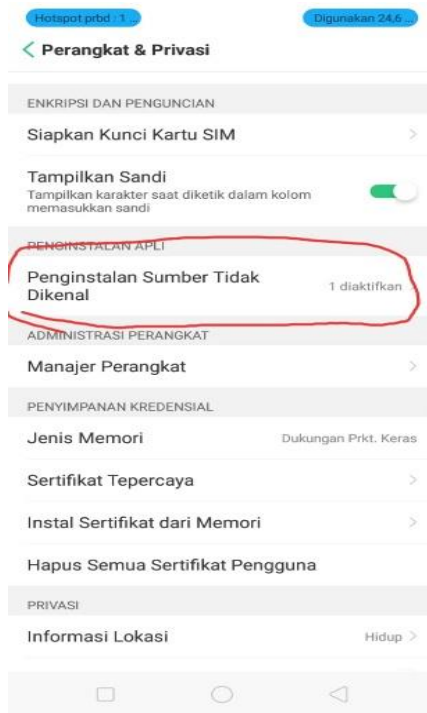
Langkah instalasi aplikasi **VRacy** dilakukan dalam beberapa tahap berikut :

1. Setelah pengguna mengunduh fail *apk*, pengguna memasang aplikasi ini dengan menyetuk fail tersebut kemudian menyetuk tombol ‘Pasang’ atau ‘install’ seperti ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses Pemasangan Aplikasi

2. Jika terdapat masalah pemasangan dicekal, pastikan pengguna mengizinkan pemasangan aplikasi dari sumber tidak dikenal di bagian pengaturan ponsel. Kami menjamin bahwa aplikasi ini bebas dari program berbahaya. Gambar 4 menunjukkan pengaturan izin pemasangan aplikasi dari sumber tidak dikenal.



Gambar 4. Pengaturan Sumber tak Dikenal

SPEKIFIKASI MINIMUM PERANGKAT

Spesifikasi minimum smartphone agar dapat melakukan instalasi dan menjalankan aplikasi

VRacy, yaitu:

1. Menggunakan sistem operasi Android 5.0 'Lollipop' (API level 21) atau lebih baru.
2. Memiliki RAM setidaknya 2GB.
3. Memiliki sisa penyimpanan minimal sekitar 1 GB.

PROFIL PENGEMBANG

Aplikasi **VRacy**, dikembangkan oleh Tim Penelitian Terapan UGM yang diketuai oleh Prof. Mahfud Sholihin, Ph.D dari Departemen Akuntansi dan beranggotakan Adhistrya Erna Permanasari, Ph.D. dari Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi. Anggota penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Ketua Penelitian:

Mahfoud Sholihin

(Accounting Department, Faculty of Economics and Business, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia)

Anggota:

1. Adhistrya Erna Permanasari

(Department of Electrical Engineering and Information Technology, Universitas Gadjah Mada)

2. Silmi Fauziati

(Department of Electrical Engineering and Information Technology, Universitas Gadjah Mada)

3. Ratna Candra Sari

(Faculty of Economics of Universitas Negeri Yogyakarta, Karangmalang, Yogyakarta, Indonesia)

4. Henry Balzano Satrio Ardhanarko

(Department of Electrical Engineering and Information Technology, Universitas Gadjah Mada)

5. Hendrasworo Enggar Nugroho

(Department of Electrical Engineering and Information Technology, Universitas Gadjah Mada)

6. Sariyatul Ilyana

(Faculty of Economics and Business of Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia)

7. Annisa Fithria

(Accounting Study Program, Faculty of Economics and Business Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia)