

## ABSTRAK

Penggunaan *video conference* berpotensi memicu terjadinya *zoom fatigue*. Kondisi ini tentunya sangat membahayakan bagi kesehatan karyawan BEI. Disisi lain, kehadiran teknologi VR dinilai dapat menjadi alternatif solusi dalam hal manajemen stres di tempat kerja karena teknologi VR mampu menciptakan lingkungan virtual yang lebih santai. Namun sayangnya, budaya kerja dan ketidakpercayaan terhadap penggunaan teknologi informasi, pengalaman pengguna yang buruk karena ketidak mampuan teknologi VR untuk menghasilkan konten dengan kualitas tinggi serta persepsi bahwa VR umumnya hanya digunakan di industri game seringkali menjadi tantangan terbesar dalam adopsi VR oleh bisnis.

Agar implementasi teknologi VR oleh bisnis dapat berjalan dengan baik, maka perusahaan perlu melakukan edukasi dan menilai sejauh apa minat karyawan dalam menggunakan teknologi VR. Dengan demikian, penggunaan teknologi VR dapat tepat guna. Adapun salah satu metode yang dapat digunakan untuk menilai minat adalah dengan menggunakan logika *fuzzy*. Untuk dapat melakukan penilaian minat karyawan BEI dalam menggunakan teknologi VR, maka perlu dibangun pemodelan logika *fuzzy* penilaian minat yang sesuai dengan kebutuhan BEI, menentukan basis aturan yang dapat digunakan dalam pemodelan tersebut dan menentukan penilaian minat karyawan BEI terkait menggunakan teknologi VR berdasarkan pengukuran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diperoleh penilaian bahwa minat karyawan BEI menggunakan teknologi VR adalah tertarik.

**Kata kunci:** Zoom Fatigue, Virtual Reality, Logika Fuzzy, Minat Menggunakan

## ABSTRACT

The use of video conferencing has the potential to trigger zoom fatigue. This condition is certainly very dangerous for the health of IDX employees. On the other hand, the presence of VR technology is considered an alternative solution in terms of stress management at work because VR technology is able to create a more relaxed virtual environment. But unfortunately, work culture and distrust of the use of information technology, a poor user experience due to the inability of VR technology to produce high-quality content, and the perception that VR is generally only used in the gaming industry are often the biggest challenges in VR adoption by businesses.

In order for the implementation of VR technology by businesses to run smoothly, companies need to educate and assess the extent of employee interest in using VR technology. Thus, the use of VR technology can be effective. One method that can be used to assess interest is to use fuzzy logic. In order to be able to assess the interest of IDX employees in using VR technology, it is necessary to build fuzzy logic modeling of interest assessment according to IDX needs, determine the rule base that can be used in the modeling, and determine the assessment of IDX employee interest in using VR technology based on measurements that have been made. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that asking IDX employees to use VR technology is interesting.

**Keywords:** Zoom Fatigue, Virtual Reality, Fuzzy Logic, Interest