

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberi dampak perubahan di berbagai sektor kehidupan, termasuk mempengaruhi perubahan gaya belajar pelajar atau mahasiswa. Maka dari itu perlu untuk menyesuaikan gaya belajar para pelajar saat ini yang didominasi oleh generasi Y dan generasi Z di mana mereka lebih menyukai gaya belajar secara visual. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran etika bisnis yang perannya penting dalam praktik berbisnis. Etika bisnis merupakan tata cara dan perilaku dalam kegiatan berbisnis dengan memperhatikan nilai norma yang berlaku. Teknologi imersif, diantaranya virtual reality dan augmented reality, memiliki peluang untuk memberi pengalaman belajar secara interaktif dengan metode visual yang menyamakan batasan dunia nyata dengan dunia virtual yang dibuat. Proyek ini merupakan proyek pengembangan aplikasi pembelajaran etika bisnis VR dan AR dengan menyajikan skenario kasus etika bisnis sebagai media pembelajaran etika bisnis. Makalah ini juga akan membicarakan bagaimana performa aplikasi yang dikembangkan dengan pengujian *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire*, dan *Black Box*. Teknologi imersif diharapkan bisa menjadi media pendamping dalam pembelajaran yang mengedepankan aspek visual.

Kata Kunci-virtual reality, augmented reality, etika bisnis

ABSTRACT

The development of information technology has an impact on changes in various sectors of life, including influencing changes in student learning styles. Therefore, it is necessary to adjust the learning styles of today's students, which are dominated by Generation Y and Generation Z where they prefer a visual learning style. This also applies to learning business ethics which is important in business practice. Business ethics are procedures and behavior in business activities by taking into account the prevailing norms. Immersive technologies, including virtual reality and augmented reality, have the opportunity to provide interactive experiences with visual methods that teach the real world with the created virtual world. This project is a development project of VR and AR business ethics learning application by presenting business ethics case scenarios as business ethics learning media. This paper will also discuss how the performance of applications developed by the System Usability Scale, User Experience Questionnaire, and Black Box testing. Immersive technology is expected to be a companion media in learning which is a visual aspect.

Keywords- virtual reality, augmented reality, business ethics