

ABSTRAK

Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai sektor kehidupan masyarakat, salah satunya dalam sektor pendidikan. Salah satu studi krusial untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan pendidikan etika, salah satunya digunakan dalam bidang bisnis. Etika dalam bidang bisnis digunakan sebagai tata cara pengaturan dan pengelolaan bisnis yang ideal dengan memperhatikan norma dan moralitas yang berlaku. Saat ini, pelajar didominasi oleh generasi Y dan Z yang memiliki gaya belajar visual. Penyesuaian gaya belajar dengan media yang digunakan menjadi salah satu syarat menciptakan pembelajaran yang efektif, salah satunya dapat dicapai dengan menggunakan teknologi. Teknologi terbaru berbasis visual saat ini mulai bermunculan, salah satunya adalah teknologi imersif seperti *augmented reality* dan *virtual reality*. Proyek ini merupakan proyek pengembangan aplikasi *mobile android* berbasis *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* sebagai sebuah media pendukung pembelajaran etika bisnis. Pengujian performa aplikasi dilakukan untuk memastikan tingkat fungsionalitas aplikasi dengan menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS), *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *Black Box Testing*. Pengujian aplikasi VR mendapatkan hasil bahwa secara umum performa aplikasi sudah dapat berjalan namun masih dibutuhkan perbaikan dan optimalisasi fitur. Pada pengujian aplikasi AR didapatkan hasil bahwa fungsionalitas aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik. Teknologi imersif diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih masif di masa depan.

Kata kunci – *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, Media Pembelajaran, Metode Visual, Etika Bisnis.

ABSTRACT

Technology developments affect various sectors of people's lives, one of which is the education sector. One of the crucial ways to develop quality human resources is through the study of ethics education, where ethics can be used in the scope of business. Ethics in the business scope is used as a parameter of ideal business regulation and management procedures by taking into account the prevailing norms and morality. Currently, students are dominated by generation Y and Z, who have a tendency to use visual senses as the best way of learning, it can be categorized as visual-based learning style. Adjustment between learning styles and the media used for it is one of the conditions to create an effective learning environment, one of which can be achieved by using the help of technology. The latest visual-based technologies are starting to emerge, one of which is immersive technology such as augmented reality and virtual reality. This project develops an android mobile application based on augmented reality and virtual reality as a media to support business ethics learning. Application performance needs to be tested to ensure application functionality and user experience when using the application. The test was carried out by using 3 types of testing: System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), and Black Box Testing. The VR and AR application test shows that in general, all functional aspects of the application are up and running. However, for the VR application, improvements and optimization are still needed to provide the best performance level expected by users. The hope is that immersive technology can be used more massively and accepted as one of the learning media in the future.

Keywords – Augmented Reality, Virtual Reality, Learning Media, Visual-based Learning Style, Business Ethics.