LAPORAN KELOMPOK 1

USER EXPERRIENCE

Program Studi Teknik Informatika

Mata Kuliah: Perancangan UX

Dosen: Ary Dwi Warsito

**Universitas Matana**



# **LAPORAN PROFIL PENGGUNA VR**

## **1. Pendahuluan**

**Virtual Reality (VR) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan menarik berbagai kelompok pengguna dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Laporan ini bertujuan untuk mengidentifikasi profil pengguna VR berdasarkan demografi, kebutuhan, dan perilaku mereka dalam menggunakan teknologi ini.**

## **2. Profil Demografi Pengguna VR**

**Berdasarkan berbagai penelitian dan data pasar, pengguna VR dapat dikategorikan berdasarkan faktor demografi berikut:**

* **Usia: Mayoritas pengguna VR berada dalam rentang usia 18-40 tahun, dengan pengguna terbanyak di kelompok 18-30 tahun.**
* **Jenis Kelamin: Pengguna pria lebih mendominasi pasar VR, tetapi jumlah pengguna wanita terus meningkat.**
* **Pendidikan: Kebanyakan pengguna memiliki latar belakang pendidikan menengah hingga tinggi, terutama dari bidang teknologi, desain, dan sains.**
* **Pendapatan: Pengguna dengan pendapatan menengah hingga tinggi lebih cenderung memiliki perangkat VR karena harga yang relatif mahal.**
* **Lokasi Geografis: Konsentrasi pengguna terbesar berada di wilayah perkotaan dengan akses internet yang baik.**

## **3. Identifikasi Jenis Pengguna VR**

**Berdasarkan pola penggunaan dan kebutuhan, pengguna VR dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis utama:**

* **Gamer Hardcore: Pengguna yang menggunakan VR untuk pengalaman gaming tingkat lanjut, biasanya dengan perangkat berkualitas tinggi dan bermain dalam durasi panjang.**
* **Gamer Kasual: Pemain yang menggunakan VR secara santai, seringkali dengan perangkat standalone yang lebih mudah diakses.**
* **Pelajar dan Profesional: Pengguna yang memanfaatkan VR untuk pendidikan, pelatihan keterampilan, dan simulasi.**
* **Pengguna Sosial dan Metaverse: Mereka yang menggunakan VR untuk berinteraksi dalam dunia virtual, menghadiri acara, atau bekerja secara kolaboratif.**
* **Pengguna Kesehatan dan Terapi: Pasien atau profesional medis yang memanfaatkan VR untuk rehabilitasi, meditasi, atau terapi psikologis.**
* **Pengguna Hiburan & Media: Mereka yang menikmati konser virtual, film interaktif, atau eksplorasi dunia digital melalui VR.**

## **4. Persona Pengguna VR**

**Untuk lebih memahami kebutuhan pengguna, berikut adalah beberapa persona yang menggambarkan karakteristik mereka:**

### **1. Alex - Gamer Hardcore**

* **Usia: 25 tahun**
* **Pekerjaan: Programmer game**
* **Tujuan: Mencari pengalaman gaming yang mendalam dengan grafis realistis dan gameplay imersif.**
* **Perilaku: Menggunakan VR lebih dari 10 jam per minggu, memiliki perangkat high-end seperti Valve Index.**
* **Kebutuhan: Kualitas grafis tinggi, refresh rate cepat, dan akses ke berbagai game VR berkualitas AAA.**

### **2. Maya - Pelajar Teknologi**

* **Usia: 20 tahun**
* **Pekerjaan: Mahasiswa jurusan teknik**
* **Tujuan: Menggunakan VR untuk simulasi pembelajaran interaktif.**
* **Perilaku: Menggunakan VR beberapa kali seminggu untuk kelas virtual dan eksperimen laboratorium.**
* **Kebutuhan: Konten edukatif berkualitas, perangkat yang nyaman untuk pemakaian jangka panjang.**

### **3. David - Profesional Remote Worker**

* **Usia: 35 tahun**
* **Pekerjaan: Manajer proyek di perusahaan teknologi**
* **Tujuan: Menggunakan VR untuk pertemuan virtual dan kerja kolaboratif jarak jauh.**
* **Perilaku: Menggunakan VR untuk presentasi dan rapat tim, mencari platform VR yang stabil.**
* **Kebutuhan: Perangkat ringan, kompatibilitas dengan alat kerja, serta fitur komunikasi yang andal.**

### **4. Lisa - Pengguna Kesehatan & Meditasi**

* **Usia: 40 tahun**
* **Pekerjaan: Terapis mental**
* **Tujuan: Menggunakan VR untuk terapi pasien dan meditasi pribadi.**
* **Perilaku: Menggunakan VR untuk relaksasi dan terapi guided meditation.**
* **Kebutuhan: Aplikasi kesehatan berbasis VR, antarmuka intuitif, dan lingkungan VR yang menenangkan.**

## **5. Perilaku Pengguna VR**

**Berdasarkan kebiasaan dan pola interaksi pengguna dengan VR, berikut adalah beberapa tren utama:**

* **Frekuensi Penggunaan: Sebagian besar pengguna aktif menggunakan VR setidaknya 3-5 kali seminggu, terutama untuk gaming dan hiburan.**
* **Durasi Penggunaan: Rata-rata sesi penggunaan VR berlangsung antara 30 menit hingga 2 jam.**
* **Preferensi Platform: Mayoritas pengguna memilih platform berbasis PC untuk performa lebih tinggi, tetapi penggunaan perangkat standalone seperti Meta Quest juga meningkat.**
* **Tingkat Adopsi Teknologi: Pengguna yang lebih muda cenderung lebih cepat mengadopsi teknologi baru dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih tua.**
* **Kendala Penggunaan: Faktor seperti harga perangkat, kebutuhan ruang yang luas, dan potensi mabuk VR (motion sickness) menjadi tantangan bagi pengguna.**

## **6. Kesimpulan**

**Profil pengguna VR sangat bervariasi berdasarkan faktor demografi, kebutuhan, dan perilaku mereka. Dengan meningkatnya adopsi teknologi ini, diharapkan akan lebih banyak inovasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai segmen. Studi lebih lanjut diperlukan untuk memahami pola penggunaan dan mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam dunia virtual.**

**Laporan ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan produk dan strategi pemasaran bagi perusahaan yang ingin menargetkan pasar VR secara lebih efektif.**