

**LAPORAN UJIAN KOMPETENSI**  
**PENGALAMAN PENGGUNA**  
**“RISET APLIKASI AUGMENTED REALITY”**



**DISUSUN OLEH**  
**LINGGA AKSARA ADIYATMA**  
**J0303201055**

**IPB UNIVERSITY**  
**2022/2023**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	1
1.3. Tujuan Penelitian .....	2
1.4. Metode Penelitian.....	2
BAB II.....	2
METODE PENELITIAN .....	2
2.1. Design Thinking .....	2
2.2. Empathize .....	3
2.3. Define .....	4
2.4. Ideate.....	4
2.5. Prototype.....	5
2.6. Test .....	5
BAB III.....	7
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	7
3.1. Prototype.....	7
3.2. Rancangan Pembuatan Prototype.....	7
3.3. Rancangan Pembuatan Halaman Utama .....	8
3.4. Rancangan Pembuaran Tampilan Menu Panduan .....	8
3.5. Rancangan Pembuaran Tampilan Menu AR.....	9
3.6. Rancangan Pembuaran Tampilan Menu Prospek Karir .....	9
3.7. Uji Coba Prototype Aplikasi .....	10
BAB IV .....	11
KESIMPULAN .....	11
4.1. Kesimpulan.....	11
4.2. Saran .....	11

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak memiliki peran penting dalam menghasilkan profesional yang kompeten di bidang pengembangan perangkat lunak, serta menghadirkan solusi inovatif untuk tantangan teknologi informasi. Dalam era revolusi industri 4.0, permintaan akan tenaga kerja yang mahir dalam pengembangan web dan aplikasi semakin tinggi. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan memperkenalkan prospek karir yang menarik bagi mahasiswa dalam jurusan ini.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman pembelajaran dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep abstrak. Dengan memanfaatkan teknologi AR, mahasiswa teknologi rekayasa perangkat lunak dapat diajak untuk memahami dan menguasai bahasa pemrograman web melalui pengalaman visual yang interaktif. Penggunaan AR dalam pembelajaran web programming juga bertujuan untuk membranding jurusan ini sebagai pusat pengembangan teknologi modern yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan industri.

Jurnal ini membahas pengembangan program AR yang dirancang khusus untuk pembelajaran web programming dalam jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak. Program AR ini menampilkan konten pembelajaran interaktif, termasuk elemen-elemen dalam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Melalui pengalaman AR, mahasiswa dapat berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut, merancang halaman web, dan mendapatkan umpan balik secara instan dalam bentuk visual yang mempermudah pemahaman konsep.

Selain pembelajaran, jurnal ini juga memetakan prospek karir bagi lulusan jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dengan kompetensi dalam pengembangan web dan aplikasi. Dengan melibatkan para praktisi industri, jurnal ini akan menggambarkan berbagai kesempatan karir yang tersedia di bidang pengembangan web dan perangkat lunak. Penggunaan AR untuk memvisualisasikan potensi karir ini akan memberikan gambaran nyata tentang lingkungan kerja dan tantangan yang dihadapi oleh para profesional di industri teknologi.

### **1.2. Rumusan Masalah**

- Bagaimana penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) untuk mengenalkan kurikulum web programming di Sekolah Vokasi IPB
- Bagaimana program AR dapat digunakan sebagai alat branding untuk memperkenalkan jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak sebagai pusat pengembangan teknologi modern?
- Apa saja prospek karir yang tersedia bagi lulusan jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dengan kompetensi dalam pengembangan web dan aplikasi?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

- Merancang aplikasi berbasis Augmented Reality mengenai Branding program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Vokasi IPB.
- Menyampaikan informasi mengenai kurikulum pembelajaran Web Programming di Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dan prospek karirnya.

### **1.4. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perancangan berdasarkan metode design thinking. Design thinking adalah pendekatan inovatif dalam proses perancangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna atau penggunanya. Metode ini melibatkan reframing masalah dengan memusatkan perhatian pada pengguna, menghasilkan beragam ide melalui sesi brainstorming, dan menerapkan pendekatan eksperimental dalam pembuatan prototipe dan pengujian.

Pendekatan design thinking membawa dampak positif dalam penelitian ini karena memungkinkan penulis untuk menghadapi tantangan pembelajaran web programming dengan sudut pandang yang lebih kreatif dan berorientasi pada pengguna. Melalui metode ini, penulis dapat menghasilkan solusi yang lebih relevan dan inovatif, serta mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi prinsip-prinsip design thinking dengan melibatkan pengguna dalam setiap tahap perancangan, mulai dari pemahaman awal masalah, ideation untuk menghasilkan konsep-konsep yang inovatif, pembuatan prototipe sebagai representasi visual dari solusi yang diusulkan, hingga pengujian prototipe untuk memvalidasi konsep yang telah dikembangkan.

Dengan menggunakan metode design thinking, penulis dapat mengoptimalkan efektivitas pembelajaran web programming dalam konteks pengembangan aplikasi AR. Selain itu, metode ini juga membantu penulis dalam merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan merumuskan prospek karir yang relevan dengan jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.

## **BAB II**

### **METODE PENELITIAN**

#### **2.1. Design Thinking**

Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi pendekatan Design Thinking sebagai metode untuk memecahkan masalah dan menghasilkan solusi inovatif berdasarkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Metode Design Thinking berfokus pada pengembangan pemahaman yang kuat tentang pengguna, menghasilkan ide-ide kreatif, dan menguji solusi secara iteratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan bagaimana sebuah aplikasi berbasis augmented reality dapat memberikan informasi tentang program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB dan sekaligus berfungsi sebagai alat branding untuk program studi tersebut.

Dalam pendekatan Design Thinking, terdapat lima tahapan utama yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Setiap tahapan ini didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Tahap pertama, empathize, melibatkan penelitian dan interaksi langsung dengan pengguna untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi. Tahap define berkaitan dengan merumuskan permasalahan secara spesifik berdasarkan pemahaman tentang pengguna dan konteksnya. Tahap ideate melibatkan proses brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam memecahkan permasalahan yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah ide-ide dihasilkan, tahap prototype dilakukan untuk menciptakan representasi visual atau model awal dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini digunakan untuk memperjelas konsep dan memfasilitasi feedback dari pengguna yang akan digunakan dalam tahap berikutnya. Tahap terakhir, test, melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna secara langsung untuk memvalidasi solusi yang diusulkan dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki.

Dengan mengadopsi metode Design Thinking, penulis dapat memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dalam pengembangan aplikasi berbasis augmented reality sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Selain itu, metode ini memungkinkan penulis untuk menciptakan solusi yang inovatif dan efektif dalam membranding program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB.

### **2.1.1. Empathize**

Dalam metode Design Thinking, tahap pertama yang disebut Empathize melibatkan interaksi langsung dengan pengguna. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, keinginan, tantangan, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Interaksi ini dapat dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, atau bahkan pengalaman pengguna secara langsung. Melalui proses Empathize, desainer berusaha untuk merasakan apa yang dirasakan oleh pengguna dan memahami lingkungan pengguna dengan lebih baik.

Dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis augmented reality untuk program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB, tahap Empathize menjadi langkah awal dalam pendekatan Design Thinking. Dalam tahap ini, penulis berusaha untuk memahami dengan mendalam kebutuhan pengguna target. Dalam penerapan aplikasi ini, penulis memposisikan diri sebagai calon mahasiswa yang ingin mendapatkan informasi lebih lanjut tentang program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB.

Melalui pendekatan Empathize dalam Design Thinking, penulis berusaha untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman, emosi, situasi, dan kondisi yang dialami oleh pengguna. Dengan memasuki perspektif pengguna, penulis dapat memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Hal

ini memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh calon mahasiswa dan merancang solusi yang relevan dan bermanfaat dalam bentuk aplikasi berbasis augmented reality.

### **2.1.2. Define**

Pada tahap "Define" dalam Design Thinking, desainer menggunakan hasil dari tahap sebelumnya untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi. Mereka memperoleh wawasan dari tahap "Empati" untuk menentukan permasalahan dengan lebih jelas. Tahap "Define" juga melibatkan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk merancang sistem dengan fitur, fungsi, dan elemen yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Salah satu aktivitas yang dilakukan adalah menyusun daftar kebutuhan pengguna.

Pada tahap define, tilikan permasalahan dikerucutkan untuk menjadi sebuah sudut pandang (Point of View). Desainer perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan pengguna yang akan menjadi dasar dari produk (aplikasi) yang akan dibuat. Tahap identifikasi masalah akan membantu para desainer dalam mengumpulkan ide. Identifikasi masalah dibuat untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang dibutuhkan pengguna yang dapat memungkinkan desainer untuk memecahkan masalah atau bahkan memungkinkan pengguna untuk memecahkan masalah sendiri dengan tingkat kesulitan minimal.

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna, informasi yang telah dikumpulkan selama tahap pencarian masalah, dianalisis dan dipilah untuk menentukan masalah inti yang ingin diidentifikasi. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Hal ini diperlukan untuk konsistensi pemecahan masalah dan mempermudah perancangan pembuatan aplikasi. Hasil dari tahapan ini adalah analisis identifikasi masalah yang ada, yaitu:

- Informasi tentang Web Programming
- Apa yang dipelajari Web Programming di prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
- Apa saja prospek karir menjadi seorang Web Programming.

### **2.1.3. Ideate**

Pada tahap "Ideate" dalam metode Design Thinking, fokusnya adalah menghasilkan solusi-solusi kreatif untuk permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tahap ini merupakan sesi brainstorming di mana semua ide dianggap berharga dan diakui.

Tahap "Ideate" bertujuan untuk menghasilkan berbagai ide yang inovatif sebagai dasar pengembangan sistem yang akan dibuat. Selama sesi ini, desainer dan anggota tim berusaha untuk memunculkan ide-ide baru tanpa ada batasan kreativitas. Semua ide diterima dan dicatat untuk kemudian dievaluasi lebih lanjut.

Hasil dari tahap "Ideate" adalah daftar lengkap ide-ide yang akan digunakan sebagai referensi untuk tahap berikutnya dalam proses Design Thinking. Ide-ide tersebut kemudian akan dinilai dan dievaluasi secara lebih mendalam untuk memilih solusi-solusi yang paling potensial dan relevan untuk diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi augmented reality pada prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.

#### **2.1.4. Prototype**

Tahap "Prototype" dalam metode Design Thinking melibatkan pembuatan prototipe atau representasi fisik dari solusi yang telah dihasilkan untuk tujuan pengujian dan pengumpulan umpan balik dari pengguna. Prototipe dapat berupa model, gambar, atau simulasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan solusi yang diajukan.

Pembuatan prototipe bertujuan untuk memberikan representasi visual atau fungsional dari ide-ide yang diusulkan dalam tahap "Ideate". Dengan adanya prototipe, desainer dan tim dapat melakukan percobaan dan menguji sejauh mana solusi yang diusulkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Prototipe ini juga membantu dalam menggali wawasan lebih lanjut tentang kekuatan dan kelemahan solusi yang diusulkan. Pengguna dapat berinteraksi dengan prototipe, memberikan umpan balik, dan desainer dapat melakukan perbaikan atau penyempurnaan berdasarkan tanggapan dari pengguna.

Hasil dari tahap "Prototype" ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan solusi yang lebih matang dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum dilakukan implementasi penuh dari aplikasi berbasis augmented reality tentang prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB.

#### **2.1.5. Test**

Tahap "Test" dalam metode Design Thinking melibatkan pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat. Berdasarkan hasil pengujian, solusi tersebut dapat diperbaiki, dikembangkan lebih lanjut, atau diubah secara iteratif guna mencapai solusi yang lebih baik.

Pada tahap "Test", prototipe diuji dengan melibatkan pengguna atau pemangku kepentingan terkait. Tujuan pengujian adalah untuk memperoleh umpan balik yang berharga mengenai keefektifan, kegunaan, dan kepuasan pengguna terhadap solusi yang diusulkan. Melalui pengujian ini, desainer dapat mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, dan potensi perbaikan yang dapat diterapkan pada solusi tersebut.

Hasil pengujian prototipe akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan iterasi desain yang berkelanjutan. Berdasarkan umpan balik yang diterima, solusi akan

diperbaiki, ditingkatkan, atau diubah sejalan dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Proses pengujian dan perbaikan berulang ini memungkinkan desainer untuk mendekati solusi yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap "Test" menjadi landasan untuk mengembangkan solusi final yang akan diimplementasikan dalam aplikasi berbasis augmented reality tentang prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB.



## BAB III

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil analisis dan perancangan solusi yang diimplementasikan menggunakan metode design thinking. Aplikasi berbasis augmented reality dirancang untuk memberikan informasi tentang prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Vokasi IPB dan juga sebagai strategi branding untuk prodi tersebut. Setelah melakukan analisis dan perancangan terkait pembuatan dan pengembangan aplikasi, didapatkan hasil berupa prototipe dan tampilan antarmuka pengguna (user interface).

Hasil dan pembahasan mencakup perincian perancangan prototipe, tampilan antarmuka, serta uji coba prototipe aplikasi. Evaluasi dan pembahasan dilakukan secara mendalam pada tahap awal pembuatan aplikasi. Proses ini melibatkan evaluasi prototipe, diskusi, dan analisis terkait kemampuan aplikasi dalam menyampaikan informasi prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak serta potensi branding yang diharapkan.

#### 3.1. Prototype

Setelah mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada, perancangan prototype dibuat untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Perancangan prototype dibuat dengan melihat kebutuhan-kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan kebutuhan tersebut menjadi sebuah fitur/fungsi yang ada dalam aplikasi. Fitur-fitur utama yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

No	Nama Fungsi	Kebutuhan Fungsionalitas
1	Home/ Halaman Utama	Menampilkan menu utama dari aplikasi berbasis augmented reality prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.
2	Menu AR	Menampilkan objek 2D dan 3D pada marker yang telah disediakan pada browser infografis
3	Menu Panduan	Menampilkan informasi tentang panduan menggunakan aplikasi augmented reality seperti apa.
4	Menu Prospek Karir	Menampilkan beberapa prospek pekerjaan menjadi seorang web programming

#### 3.2. Rancangan Pembuatan Prototype

Tahap pembuatan prototipe bertujuan untuk merancang dan menentukan elemen-elemen yang akan ada dalam platform aplikasi. Pada tahap ini, prototipe lebih berfokus pada sketsa atau gambaran awal mengenai fungsi-fungsi yang akan diimplementasikan. Prototipe ini dapat berupa sketsa tangan atau representasi visual kasar dari aplikasi yang akan dibuat.

### 3.3. Rancangan Pembuatan Halaman Utama



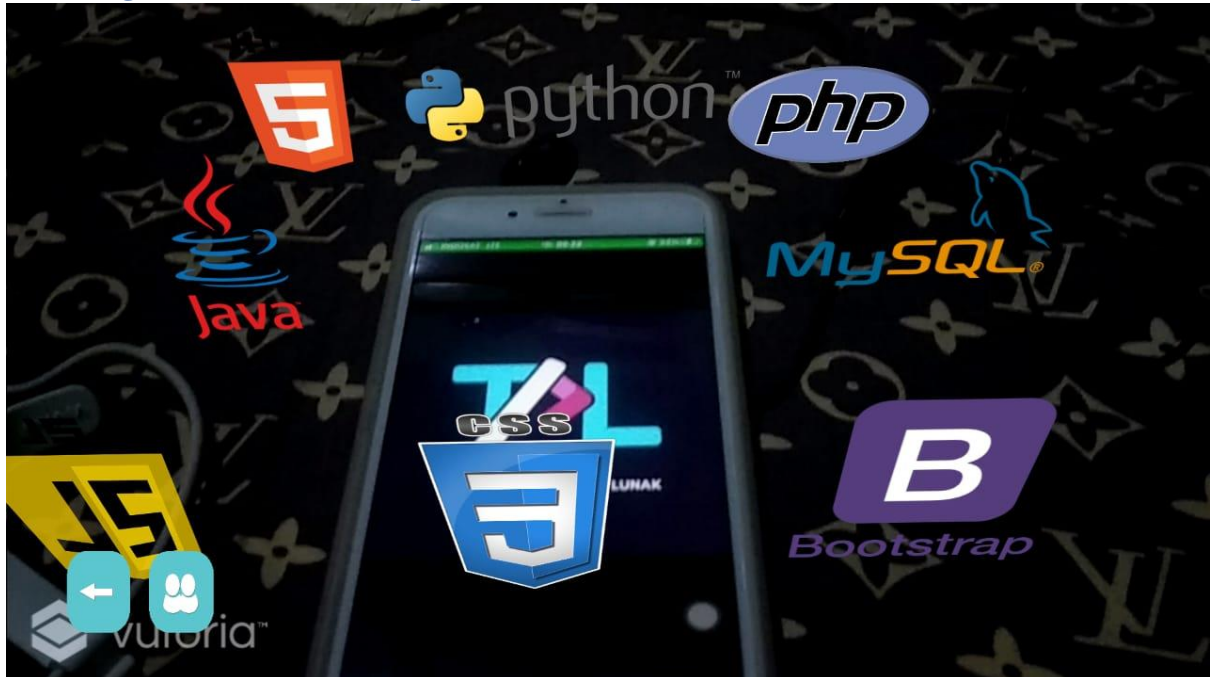
Halaman awal (beranda) berisi tentang fitur-fitur yang ada di aplikasi berbasis augmented reality prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, terdapat tombol play untuk menuju menu AR, tombol cross untuk keluar dari aplikasi dan tombol menu untuk menuju tampilan menu Panduan.

### 3.4. Rancangan Pembuaran Tampilan Menu Panduan



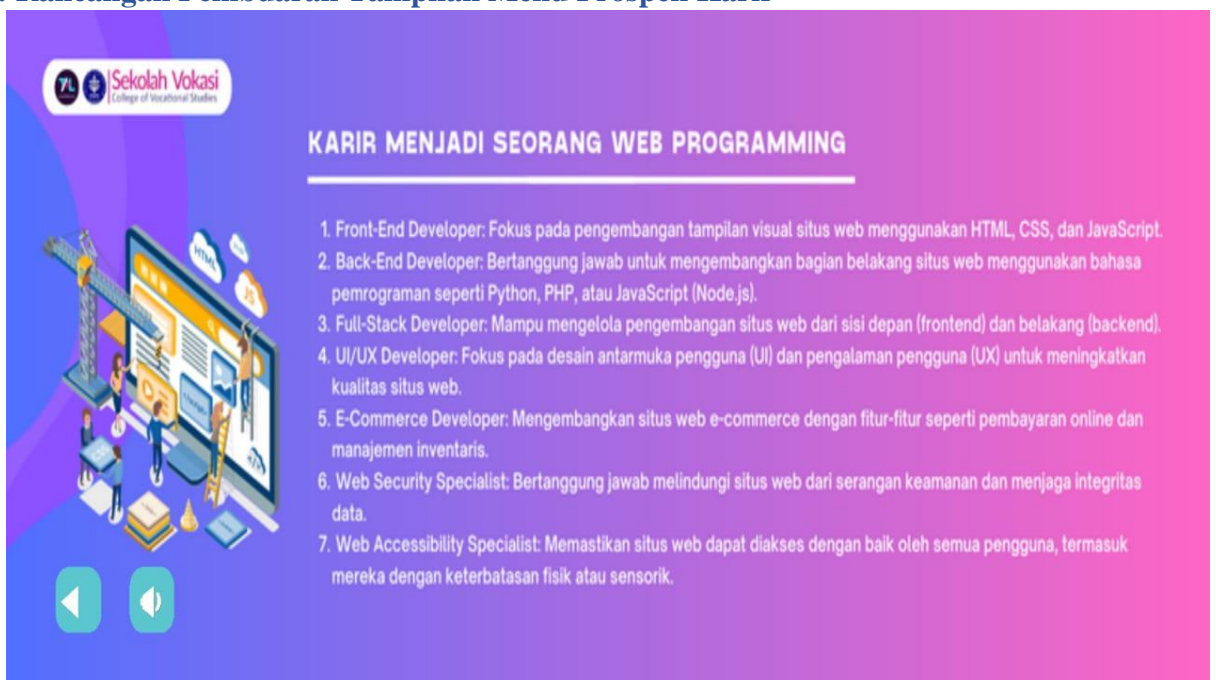
Halaman menu Panduan berisikan panduan tatacara penggunaan aplikasi augmented reality, semua Langkah langka dijelaskan di halaman ini.

### 3.5. Rancangan Pembuaran Tampilan Menu AR



Halaman menu AR menampilkan kamera untuk menscan objek yang kita ingij lihat 3d nya lalu disana ada tombol yang mengarahkan ke menu prospek karir.

### 3.6. Rancangan Pembuaran Tampilan Menu Prospek Karir



Halaman menu Prospek Karir terdapat tombol audio untuk menjalankan audio teks tentang informasi Prospek Karir menjadi seorang Web Programming, selain itu terdapat tombol kembali untuk menuju menu AR..

### 3.7. Uji Coba Prototype Aplikasi

Pada tahap ini, dilakukan pengujian aplikasi untuk menguji fungsionalitas dan kinerja aplikasi. Pengujian dilakukan melalui serangkaian uji coba dan evaluasi. Hasil dari pengujian tersebut akan digunakan untuk melakukan perubahan dan penyempurnaan pada produk. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang aplikasi prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak. Pada tahap ini, tim juga mendapatkan ide-ide baru dan saran-saran yang telah dipilah untuk pengembangan aplikasi di masa depan.

No	Fungsi	Kebutuhan Fungsionalitas
1	Menu Panduan	Menampilkan panduan atau tata cara penggunaan aplikasi AR
2	Menu Prospek Karir	Menampilkan beberapa prospek karir menjadi seorang web programming dan menampilkan suara
3	Menu AR	Menampilkan kamera dan tombol yang mengarah ke menu Prospek Karir
4	Home/ Halaman Utama	Menampilkan menu utama dari aplikasi berbasis augmented reality prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.

Dalam tahap ini diharapkan pengembangan aplikasi Augmented Reality di prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak terus berkelanjutan dan dapat memperluas cakupan fitur.

## BAB IV

### KESIMPULAN

#### 4.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi berbasis augmented reality tentang prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dengan menggunakan metode design thinking dapat diambil beberapa poin sebagai berikut:

- Penelitian ini menggunakan metode design thinking untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis augmented reality (AR) yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Vokasi IPB dan menjadi strategi branding untuk prodi tersebut. Melalui tahap-tahap design thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, tim penelitian berhasil menciptakan sebuah solusi inovatif yang berpotensi meningkatkan pemahaman dan eksposur terhadap prodi tersebut.
- Pada tahap Empathize, tim melakukan interaksi langsung dengan pengguna untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan masalah yang dihadapi. Kemudian, pada tahap Define, tim mengidentifikasi permasalahan yang ada dan merumuskannya menjadi sudut pandang yang akan menjadi dasar pengembangan aplikasi. Tahap Ideate dilakukan untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang menjadi landasan pengembangan sistem. Ide-ide ini kemudian dikembangkan menjadi prototipe aplikasi pada tahap Prototype.
- Selanjutnya, prototipe aplikasi diuji coba pada tahap Test untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan evaluasi terhadap fungsionalitas dan kinerja aplikasi. Hasil pengujian ini digunakan untuk melakukan perubahan dan penyempurnaan pada produk. Selama proses ini, tim juga mendapatkan ide-ide baru dan saran-saran yang akan berguna untuk pengembangan aplikasi di masa depan.

Dalam kesimpulannya, penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis AR yang dapat memberikan informasi tentang prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dan menjadi sarana branding untuk prodi tersebut. Melalui penerapan metode design thinking, penelitian ini mengedepankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, generasi ide-ide kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian terhadap solusi yang dihasilkan. Penggunaan metode ini membantu dalam menghasilkan solusi yang relevan dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memahami prodi tersebut.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengenalkan prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak kepada calon mahasiswa dan masyarakat umum, serta menjadi dasar untuk pengembangan aplikasi serupa di masa depan.

#### 4.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut terkait aplikasi berbasis augmented reality (AR) untuk prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dan branding prodi tersebut:

1. Perluasan Fitur: Pertimbangkan untuk mengembangkan fitur tambahan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memahami dan menjelajahi prodi Teknologi

Rekayasa Perangkat Lunak. Misalnya, fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk melihat lebih dalam tentang kurikulum, proyek-proyek yang telah dilakukan oleh mahasiswa, atau pengalaman praktik industri.

2. Personalisasi Pengalaman: Rancang aplikasi dengan kemampuan personalisasi, di mana pengguna dapat menyesuaikan konten yang ingin mereka jelajahi berdasarkan minat dan kebutuhan mereka. Ini akan meningkatkan daya tarik aplikasi dan memberikan pengalaman yang lebih relevan bagi setiap pengguna.
3. Integrasi Sosial Media: Pertimbangkan untuk mengintegrasikan fitur berbagi ke media sosial, di mana pengguna dapat berbagi informasi menarik yang mereka temukan dalam aplikasi dengan teman-teman mereka. Ini akan membantu memperluas jangkauan branding prodi dan meningkatkan kesadaran tentang Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di kalangan masyarakat.
4. Peningkatan Desain Visual: Perhatikan desain visual aplikasi agar lebih menarik dan menarik perhatian pengguna. Pastikan tampilan dan antarmuka pengguna intuitif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Desain yang menarik akan meningkatkan daya tarik pengguna terhadap aplikasi dan membantu membangun citra yang positif terkait prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Evaluasi Lanjutan: Lakukan evaluasi lanjutan terhadap aplikasi setelah dirilis, baik melalui survei pengguna, pengamatan langsung, atau pengumpulan umpan balik dari pengguna. Dengan demikian, Anda dapat terus memperbaiki dan mengoptimalkan aplikasi berdasarkan masukan pengguna dan perkembangan teknologi terbaru.
6. Promosi dan Pemasaran: Buat strategi pemasaran yang efektif untuk meningkatkan kesadaran tentang aplikasi dan branding prodi. Gunakan berbagai saluran pemasaran, seperti media sosial, situs web prodi, seminar, atau acara kampus, untuk memperkenalkan aplikasi kepada calon mahasiswa dan masyarakat umum.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan pengembangan dan implementasi aplikasi AR untuk prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dapat memberikan manfaat yang lebih besar dalam memperkenalkan prodi kepada calon mahasiswa, meningkatkan pemahaman tentang program tersebut, dan meningkatkan citra prodi di kalangan masyarakat.