



**PENGEMBANGAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI
TREATMENT MASALAH DEPRESI PADA
KESEHATAN MENTAL SISWA SMP NEGERI 11 KOTA
BOGOR**

SKRIPSI

Fauzan Fadhlur Rahman

2007431051

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

DEPOK

2024



**PENGEMBANGAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI
TREATMENT MASALAH DEPRESI PADA
KESEHATAN MENTAL SISWA SMP NEGERI 11 KOTA
BOGOR**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

Fauzan Fadhlur Rahman

2007431051

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
DEPOK**

2024



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzan Fadhlur Rahman
NIM : 2007431051
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul skripsi : Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai *Treatment* Masalah Depresi Pada Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 29 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Fauzan Fadhlur Rahman

NIM. 2007431051

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi diajukan oleh:

Nama : Fauzan Fadhlur Rahman
NIM : 2007431051
Program Studi : D4 Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai *Treatment* Masalah Depresi Pada Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari ~~Senin~~, Tanggal 20...,
Bulan ~~Agustus~~ Tahun 2024 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.Ti. ()

Penguji II : Iwan Sonjaya, S.T., M.T ()

Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd., M.T ()

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Pudayanti, S.Kom., M.Kom.

NIP.197908032003122003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah karena rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi. Pembuatan Proposal Skripsi dengan judul Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai *Treatment* Masalah Depresi Pada Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penyusunan Proposal Skripsi tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Ibu Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.
- c. Pihak Politeknik Negeri Jakarta yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan.
- d. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral dan material.
- e. Teman satu penelitian Cornelia Raima Laming atas kerja samanya dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini selesai.
- f. Teman-teman dan sahabat yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Proposal Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 29 Agustus 2024

Fauzan Fadhlur Rahman



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda
tangandibawah ini :

Nama : Fauzan Fadhlur Rahman
NIM : 2007431051
Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer /T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada
Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah
sayayang berjudul :

**Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai *Treatment* Masalah Depresi Pada
Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan HakBebas Royalti Non-
Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan,
mengalihmediakan/formatkan,mengelola dalam bentuk pangkalan data (database),
merawat, dan mempublikasikan skripsisaya tanpa meminta izin darisaya selama
tetapmencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak
Cipta..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 29 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Fauzan Fadhlur Rahman

NIM. 2007431051



PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI TREATMENT MASALAH DEPRESI PADA KESEHATAN MENTAL SISWA SMP NEGERI 11 KOTA BOGOR

Abstrak

Masa remaja adalah masa kritis untuk meningkatkan kesehatan mental, karena lebih dari separuh masalah kesehatan mental dimulai pada tahap ini dan banyak yang menetap hingga dewasa. Berdasarkan hasil survey dari 67 siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor, sekitar 53,31% dilaporkan mengalami depresi. Fakta ini menggarisbawahi perlunya alat bantu khusus bagi guru BK dalam mendeteksi dan menangani masalah kesehatan mental siswa. Dengan menggunakan virtual reality dapat menjadi cara treatment yang baik untuk mengatasi kesehatan mental siswa. Dengan menggunakan virtual reality dapat menjadi cara treatment yang baik untuk mengatasi masalah depresi siswa. Virtual reality dapat menggabungkan suasana visual dan latar musik yang dapat memberikan ketenangan untuk para siswa, sehingga dapat membantu para siswa untuk bisa bersantai dan mengendalikan emosi mereka. Pembuatan aplikasi akan dilakukan dengan menggunakan Unity dengan output dari aplikasi yang akan dibuat akan berupa .apk untuk android. Metode yang diterapkan dalam pembuatan Virtual Reality ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Berdasarkan hasil total perhitungan dari pengujian yang dilakukan terhadap 60 responden, didapatkan total indeks 78.05% (setuju) yang berarti aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu menangani masalah depresi siswa.

Kata kunci: Virtual Reality, Unity, Kesehatan Mental, Depresi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
<i>Abstrak</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tingkat depresi	5
2.2 <i>Virtual Reality</i>	5
2.3 Unity.....	5
2.4 MDLC	6
2.5 Skala Likert	7
2.6 Penelitian Sejenis	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
3.1 Rancangan Penelitian	10
3.2 Tahapan Penelitian.....	11
3.3 Objek Penelitian	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1 Analisis Kebutuhan	13
4.2 Perancangan Aplikasi	14

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.1	<i>Flowchart</i>	14
4.2.2	<i>Storyboard</i>	15
4.2.3	Material Collecting	19
4.3	Implementasi Aplikasi	22
4.3.1	Import Paket Google VR SDK	22
4.3.2	Import Aset	24
4.3.3	Pembuatan Scene	25
4.3.4	Penerapan <i>player controller</i>	26
4.3.5	Pembuatan Fitur Video	27
4.3.6	Penerapan Backsound	28
4.3.7	Pembuatan Tombol Menu	28
4.4	Pengujian	29
4.4.1	Deskripsi Pengujian	29
4.4.2	Prosedur Pengujian	29
4.4.2.1	<i>Alpha Testing</i>	29
4.4.2.2	<i>Beta Testing</i>	29
4.4.3	Data Hasil Pengujian	31
4.4.3.1	Hasil <i>Alpha Testing</i>	31
4.4.3.2	Hasil <i>Beta Testing</i>	33
4.4.4	Analisis Data	36
4.4.4.1	<i>Analisis Alpha Testing</i>	36
4.4.4.2	<i>Analisis Beta Testing</i>	36
4.5	Distribusi	37
BAB V PENUTUP		39
5.1	Simpulan	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flowchart aplikasi "X-Plore Mental Health"	15
Gambar 4. 2 halaman web Google Developers.....	22
Gambar 4. 3 halaman unduh paket Google VR SDK	23
Gambar 4. 4 Import paket Google VR SDK.....	23
Gambar 4. 5 panel project pada unity	24
Gambar 4. 6 Menu package manager pada unity.....	24
Gambar 4. 7 Tampilan scene masalah diri sendiri	25
Gambar 4. 8 Tampilan scene masalah keluarga	25
Gambar 4. 9 Tampilan scene masalah sekolah.....	26
Gambar 4. 10 Tampilan scene masalah masa depan	26
Gambar 4. 11 script player controller.....	27
Gambar 4. 12 script untuk dapat berinteraksi dengan tombol	28
Gambar 4. 13 script untuk tombol menu.....	29

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 konsep aplikasi “X-Plore Mental Health”	14
Tabel 4. 2 storyboard aplikasi "X-Plore Mental Health"	15
Tabel 4. 3 Material collecting untuk membuat Virtual Reality	19
Tabel 4. 4 Kuesioner Beta Testing oleh ahli unity	30
Tabel 4. 5 Kuesioner Beta Testing oleh siswa.....	31
Tabel 4. 6 Hasil Alpha Testing	31
Tabel 4. 7 Hasil Beta Testing oleh ahli unity	33
Tabel 4. 8 Interval penilaian.....	35
Tabel 4. 9 Hasil Beta Test oleh siswa.....	35





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	42
Lampiran 2. CV Ahli Unity.....	43
Lampiran 3. Hasil Beta Testing oleh ahli unity.....	45
Lampiran 4. Dokumentasi beta testing oleh ahli.....	46
Lampiran 5. Hasil kuesioner awal siswa.....	47
Lampiran 6. Dokumentasi wawancara dengan guru.....	53
Lampiran 7. Hasil kuesioner beta testing oleh murid.....	54
Lampiran 8. Dokumentasi beta testing oleh siswa.....	56



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode kritis yang sering diwarnai oleh kondisi stres, mengingat masa pubertas adalah puncak pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental. Penelitian yang dilakukan oleh Jatmiko (2021) mengidentifikasi sejumlah faktor psikologis yang dapat meningkatkan potensi ide bunuh diri pada remaja, antara lain ansietas, depresi, putus asa, stres, kesendirian, gangguan tidur, mimpi buruk, koping keagamaan yang negatif, serta riwayat bunuh diri sebelumnya (Pradipta & Valentina, 2024)

Di Indonesia, survei YouGov Omnibus menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga (36,9%) dari 1.018 responden pernah melukai diri sendiri, terutama di kalangan anak muda. Dr. Yunias Setiawati, SpKJ., seorang dokter spesialis kesehatan jiwa di RSUD dr. Soetomo, melaporkan bahwa dalam seminggu rata-rata terdapat sepuluh remaja berusia 13-15 tahun yang datang dengan luka akibat menggores tangan, mencakar, atau membenturkan diri ke tembok (Tarigan & Apsari, 2022). Data ini menunjukkan urgensi tindakan preventif dan intervensi yang efektif dalam menangani masalah kesehatan mental pada remaja.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah, bimbingan konseling (BK) telah menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah. BK berperan penting dalam mendukung perkembangan mental dan emosional siswa, serta sebagai upaya preventif untuk mengatasi berbagai masalah psikologis, termasuk depresi dan perilaku melukai diri sendiri (Permendikbud, 2014)

Sebagai respons terhadap tingginya presentase gangguan kesehatan mental pada remaja, penulis melakukan survey awal untuk mengevaluasi kebutuhan siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor. Berdasarkan hasil survey dari 67 siswa, sekitar 53,31% dilaporkan mengalami depresi. Fakta ini menggarisbawahi perlunya alat bantu

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

khusus bagi guru BK dalam mendeteksi dan menangani masalah kesehatan mental siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Maya guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 11 Kota Bogor menyatakan bahwa penyampaian materi tentang depresi memang belum pernah diberikan sebelumnya, sehingga SMP Negeri 11 Kota Bogor untuk saat ini belum memiliki media dan metode yang secara khusus dirancang untuk mendukung guru BK dalam mengatasi masalah depresi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan aplikasi bernama X-Plore Mental Health, yang dirancang khusus untuk kebutuhan siswa di SMP Negeri 11 Kota Bogor. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi untuk mengukur tingkat depresi siswa tetapi juga memberikan *treatment* untuk masalah depresi mereka dengan cara yang menarik dan inovatif.

Untuk mengatasi tantangan ini, teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penanganan depresi pada remaja. VR memungkinkan siswa untuk mengalami simulasi lingkungan yang aman, di mana mereka dapat belajar mengelola emosi dan menghadapi situasi sulit tanpa tekanan dari dunia nyata. Dari sembilan studi yang telah ditinjau oleh Baghaei et al., (2021) menunjukkan penggunaan VR efektif dalam mendukung pengobatan kecemasan atau depresi di berbagai lingkungan, sembilan studi secara eksplisit menyebutkan penggunaan *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT). Dari sembilan studi tersebut, CBT dilakukan dalam lingkungan VR pada lima studi (56%), sedangkan CBT digunakan sebagai tambahan untuk *Virtual Reality Exposure Therapy* (VRET) pada empat studi (44%). Dari sembilan studi tersebut melaporkan bahwa penggunaan CBT baik di dunia nyata maupun di lingkungan *virtual* efektif dalam mendukung pengobatan kecemasan atau depresi.

Dengan demikian, integrasi teknologi VR pada aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pengajaran dan penanganan masalah depresi di sekolah, serta diharapkan dapat memberikan pendekatan yang lebih efektif dan menarik dalam menangani depresi di kalangan remaja, serta meningkatkan kesejahteraan mental siswa secara keseluruhan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka fokus permasalahan dalam penulisan laporan ini adalah bagaimana merancang dan membuat *Virtual Reality* untuk menangani masalah depresi siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian atau pengembangan *virtual reality* untuk mengatasi masalah depresi siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor melibatkan parameter – parameter tertentu yang membantu merinci focus penelitian. Berikut adalah beberapa batasan masalah yang dapat diidentifikasi :

- a. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas 8 SMP Negeri 11 Kota Bogor dengan rentang usia 13 – 15 tahun sebagai target pengguna aplikasi.
- b. *Virtual Reality* ini hanya difokuskan untuk menangani masalah depresi pada siswa.
- c. Perangkat lunak utama yang digunakan untuk merancang *virtual reality* ini adalah unity.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *virtual reality* untuk mengatasi masalah depresi siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami isu-isu Kesehatan mental.
- b. Meningkatkan efisiensi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan teknologi untuk melakukan *treatment* masalah depresi siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini antara lain :

- a. BAB I : PENDAHULUAN



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

b. BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diajukan dan dilengkapi dengan sumber yang dipakai.

c. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisa data dalam menyelesaikan permasalahan yang dikemukakan serta menentukan objek penelitian yang akan dilakukan.

d. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian serta hasil analisis pengujian.

e. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi uraian dari simpulan dan saran

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai *Treatment* Masalah Depresi Pada Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor” didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a Pengembangan aplikasi berhasil dilakukan sesuai dengan rancangan, flowchart, dan storyboard yang telah dibuat dan menghasilkan aplikasi dengan ukuran 246 MB dalam bentuk .apk untuk android.
- b Berdasarkan *alpha testing* yang telah dilakukan dengan metode *black box*, didapatkan hasil pengujian yaitu tombol Kembali ke menu, fitur gaze trigger, video play, gerakan kamera, pergerakan karakter, dan backsound dapat berfungsi dengan baik dan sesuai tujuan.
- c Berdasarkan *beta testing* yang dilakukan oleh siswa SMPN 11 Bogor, didapatkan total indeks 78.05% (setuju) yang berarti dapat disimpulkan bahwa aplikasi mudah untuk digunakan, menarik, dan dapat dengan efektif memperbaiki suasana hati pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan *Virtual Reality* Sebagai *Treatment* Masalah Depresi Pada Kesehatan Mental Siswa SMP Negeri 11 Kota Bogor” adapun saran yang bermanfaat bagi penulis maupun pembaca yaitu sebagai berikut:

- a Aplikasi *virtual reality* " X-Plore Mental Health " bisa diintegrasikan dengan AI untuk memberikan lebih banyak pilihan untuk melakukan *treatment*.
- b aplikasi *virtual reality* " X-Plore Mental Health " bisa ditambahkan lebih banyak objek 3D bergerak agar lingkungan virtual terlihat lebih h



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F. A., Mumpuni, R., & Kurniawan, J. B. (2019). Therapin: Aplikasi Virtual Reality Dengan Gamifikasi Untuk Membantu Terapi Acrophobia Berbasis Android. ... *Nasional SANTIKA Ke-1* ..., 1–6.
- Aprilia, E. R., & Parenreng, M. M. (2019). Rancang Bangun Virtual Reality Psikologi Positif. *Jurnal Teknologi Elektroika*, 3(2), 96. <https://doi.org/10.31963/elekterika.v3i2.1607>
- Baghaei, N., Chitale, V., Hlasnik, A., Stemmet, L., Liang, H.-N., & Porter, R. (2021). Virtual Reality for Supporting the Treatment of Depression and Anxiety: Scoping Review. *JMIR Mental Health*, 8(9), e29681. <https://doi.org/10.2196/29681>
- Mekel Weliam J., Sompie Sherwin R.U.A, & Brave Sugiarso A. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Teknik Informatika*, 14(4), 455–464.
- Munadi, R. (2021). *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Penerapan Metode Perancangan Virtual Reality: Tinjauan Literatur*. 2.
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Republik Indonesia*, 1–45.
- Pradipta, I. M. R., & Valentina, T. D. (2024). Faktor Internal Psikologis Terhadap Ide Bunuh Diri Remaja Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 8092–8109.
- Prayitno, E., Tarigan, N., Sukmawaty, W., & Mauidzoh, U. (2022). GANGGUAN MENTAL EMOSIONAL DAN DEPRESI PADA REMAJA. *Kebangkitan Umkm Pascapandemi Covid-19*, 2(4), 4787–4794. <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/3641/2684>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sada Harahap, K. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna X Study of Quality Control of Tuna Loin Precooked Frozen Products Using the Likert Scale Method in Tuna Freezing Company X. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38.

Safitri, Y., Septiani hamid, P., Toyibi SP, A., & indriani Hutasoit, A. (2024). *Pengetahuan dan Sikap Remaja Akhir Tentang Depresi di SMP IT Al-Hafit Pekanbaru PENDAHULUAN Depresi adalah gangguan psikologis yang ditandai dengan penyimpangan perasaan , kognitif , dan perilaku individu [1] . Depresi rentan dialami oleh dewasa awal kar. 2(1), 35–39.*

Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.

Subekti, K. R., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 38–48. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1711>

Tarigan, T., & Apsari, N. C. (2022). Perilaku Self-Harm Atau Melukai Diri Sendiri Yang Dilakukan Oleh Remaja (Self-Harm or Self-Injuring Behavior By Adolescents). *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(2), 213. <https://doi.org/10.24198/focus.v4i2.31405>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Fauzan Fadhlur Rahman

Lahir di Jakarta, 16 juli 2002. Lulus dari SDIT Ibnu Sina pada tahun 2014, SMPIT Ar-Rudho pada tahun 2017, dan SMAN 91 Jakarta pada tahun 2020. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta Program Studi Teknik Multimedia Digital.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. CV Ahli Unity



NAUFAL ABDULLAH HANIF WIBOWO

Address: Perumahan Jatimulya, Kab Bekasi, Jawa Barat
Phone: 0895-6401-49010
Email: mrgopal918@gmail.com
Website: gear918.com
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/naufalahw28/>

SUMMARY

Naufal Abdullah Undergraduate Information Technology Student at Gunadarma University. I have experience in 3D Modelling, Augmented Reality, Virtual Reality and Machine Learning. Currently, I am Assistant Media Information Center at Biro Administrasi Perencanaan dan Sistem Informasi Gunadarma University.

WORK EXPERIENCE

Media Creative Team, Programmer_Males Sep 2023 - Present

- Create Content for Sosial Media Programmer Males.

Media Information Center Assistant (BAPSI), Gunadarma University April 2022 - Present

- Create Content for Social Media Gunadarma University.
- Coordinator BAPSI Kalimantan Region.
- Provided prompt and accurate responses to inquiries from students, staff, and other stakeholders via live chat with talk to application.
- Manage and update student and lecturer administration data using software such as Microsoft Excel, Google Sheets, or university management systems.

Unity Developer Intern, PT Hexpharm Jaya Aug 2023 - Dec 2023

- Intern from MSIB Batch 5 by Kampus Merdeka Kemendikbud.
- Develop Virtual Reality B3 liquid spill.
- Develop Virtual Reality Extinguish the fire with APAR.
- Create StoryBoard for B3 liquid spill and Extinguish the fire with APAR.
- Create analysis of training needs for B3 liquid spill and Extinguish the fire with APAR.

Artificial Intelligence Mastery Independent Study, PT Orbit Future Academy Feb 2023 - Jun 2023

- Independent Study from MSIB Batch 4 by Kampus Merdeka Kemendikbud.
- Learning Basic of Data Science using python programming language and tableau.
- Creating Bot livechat and deployment in website using python library.
- Creating website for Prediction of Jabodetabek House Prices in data science using RANSACRegressor, DecisionTreeRegressor, and Random Forest Regression Algorithm.

EDUCATION

Bachelor of Informatics Engineering August 2020 - Present
Gunadarma University

- Major in Informatics.
- Thesis on "Pembuatan Simulasi Kebakaran di PT Hexpharm Jaya berbasis Virtual Reality menggunakan unity dan oculus quest 2".

SMA KORPRI BEKASI 2017 - 2020

High School Science

- Became the head of extra curricular IT (OSIS).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PROJECT

- Blender Portfolio (blender.gear918.com) .
- Virtual Reality Simulation.
- Augmented Reality Kereta Api Indonesia .
- Portfolio (https://bit.ly/Portfolio_NaufaLAHW).
- Github (<https://github.com/naufal918>).
- Personal Website : gear918.com

ADDITIONAL INFORMATION

- Technical Skills: Machine Learning Python, Blender 3D, Corel Draw, Photoshop and Canva, Unity, C# Language and PostgreSQL
- Languages: English & Bahasa Indonesia
- Certifications: Unity Developer (XR Developer) Kampus Merdeka Batch 5, Artificial Intelligence Mastery Studi Independen Kampus Merdeka Batch 4, Unity Junior Programmer, Meta AR Developer, IBM Data Engineering Professional by coursera



Lampiran 3. Hasil Beta Testing oleh ahli unity

No.	Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup	Setuju	Sangat Setuju
1.	Aplikasi <i>Virtual Reality</i> tersebut lancar untuk dimainkan					✓
2.	Anda tidak menemukan kendala pada saat menggunakan aplikasi					✓
3.	Tampilan di dalam aplikasi tersebut menarik					✓
4.	Kendali pada aplikasi tersebut mudah untuk digunakan				✓	
5.	video pada aplikasi tersebut berjalan dengan baik					✓
6.	Fitur Gaze Trigger pada aplikasi tersebut berjalan dengan baik					✓
7.	Penempatan object dan lightning tersusun dengan baik				✓	

Hak Cipta :

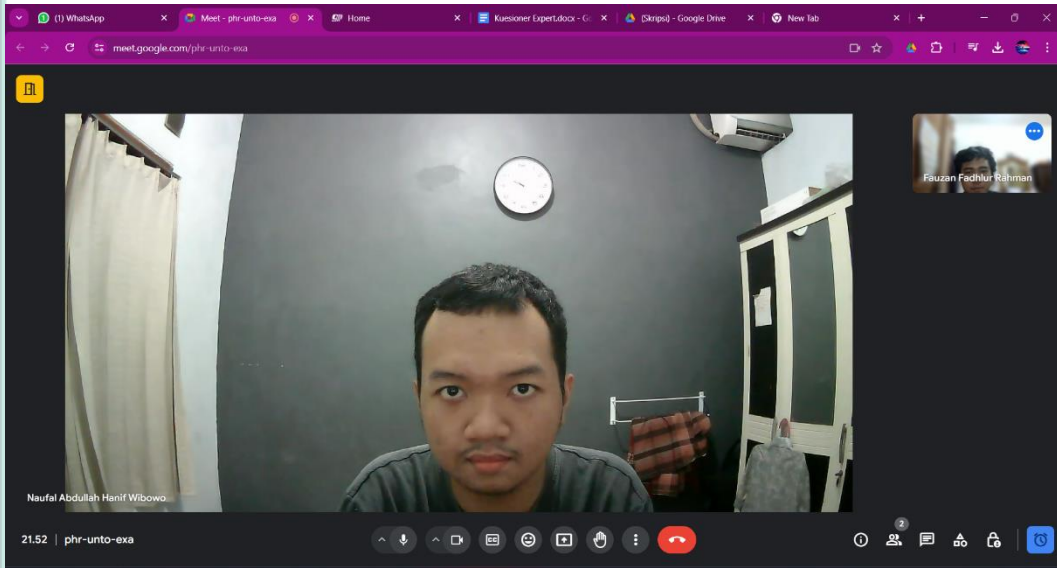
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4. Dokumentasi beta testing oleh ahli

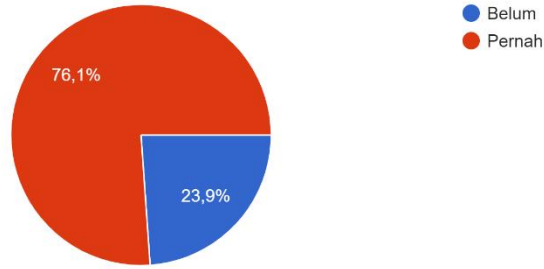




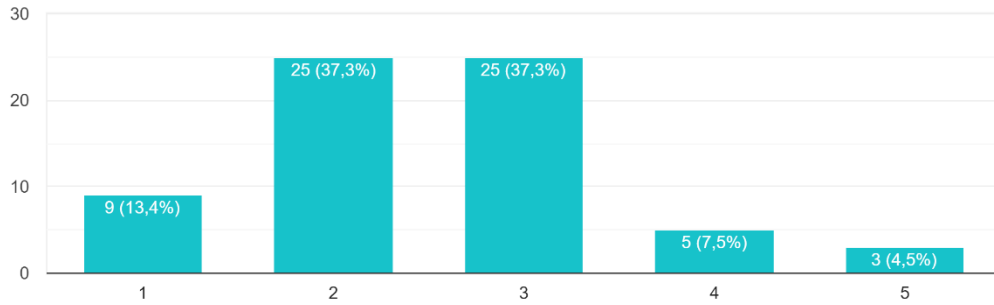
- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Hasil kuesioner awal siswa

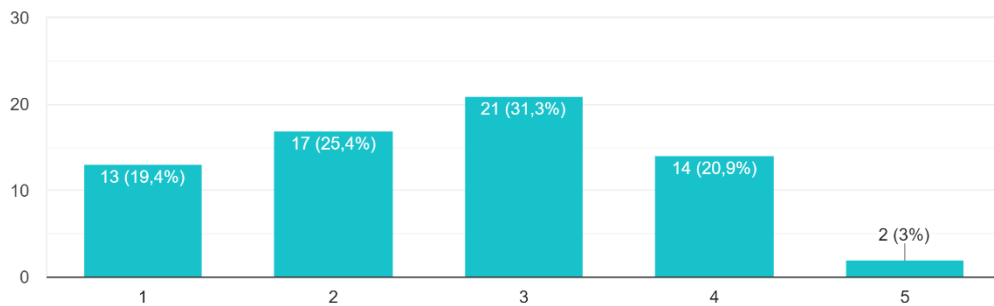
Pernah dengar kata mental health?
67 jawaban



Seberapa besar tekanan dari tugas sekolah atau pekerjaan rumah?
67 jawaban



Seberapa besar tekanan dari tuntutan akademik atau sosial
67 jawaban



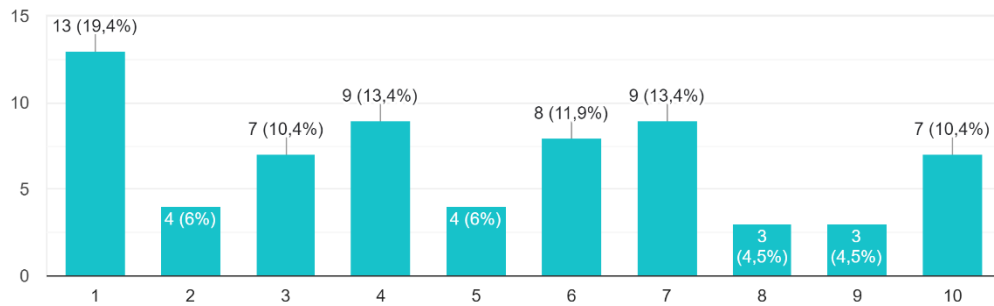


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

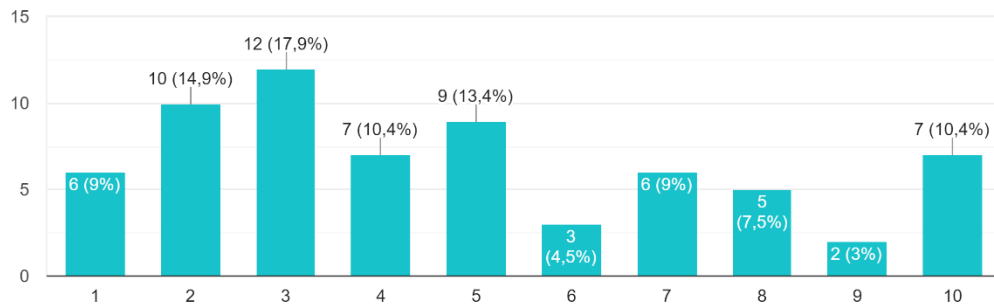
Seberapa sering Anda merasa sulit untuk tidur atau tidur terlalu banyak karena stres?

67 jawaban



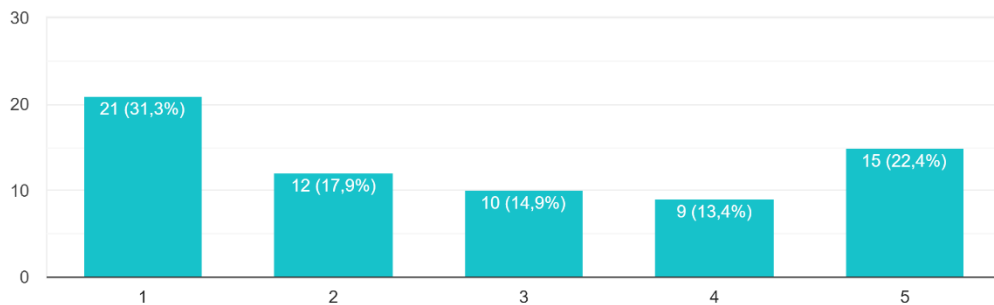
Seberapa sering Anda merasa sulit untuk fokus atau berkonsentrasi di sekolah atau pekerjaan rumah?

67 jawaban



Apakah Anda merasa sedih atau putus asa karena masalah di sekolah atau di rumah?

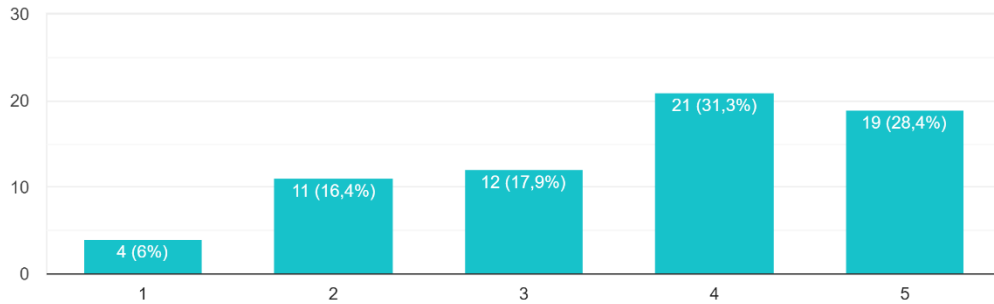
67 jawaban





Seberapa sering Anda merasa semangat untuk menghadapi hari-hari yang akan datang?

67 jawaban



hobi atau kegiatan apa yang memberi Anda rasa kesejahteraan atau kepuasan?
(jika tidak ada jawab -)

66 jawaban

-

Membaca novel, melukis, bermain game, mengambil foto bagus, posting kegiatan si media sosial, main bersama, berenang, dan banyak lagi.

menggambar

Jalan jalan sendiri dengan uang yang banyak dan beribadah

Ketika bersama teman rumah sambil curhat tentang apa masalah yg di alami entah di sekolah, keluarga, atau soal perasaan

Travelling, shopping, berkuda, golf, pergi bersama teman teman

Mendengar musik / menggambar

Menggambar, baking, kadang bermain game yang santai

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

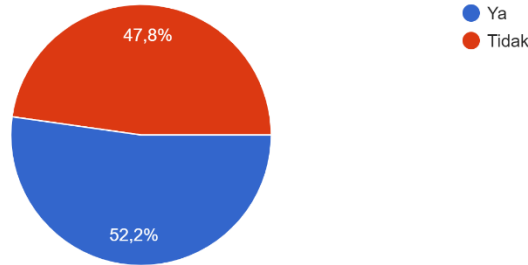


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

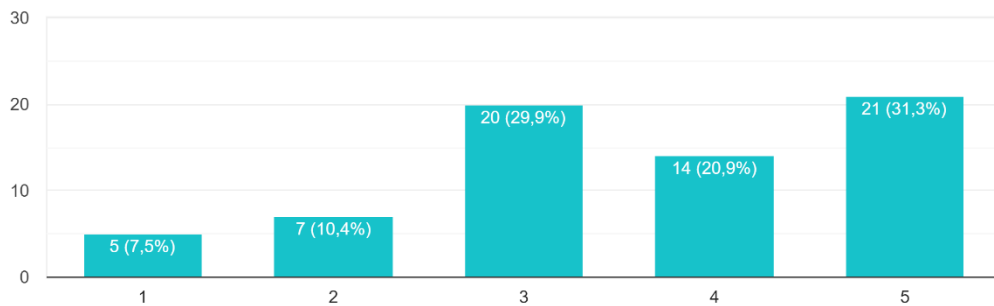
Apakah Anda merasa mampu berbicara dengan seseorang tentang masalah atau perasaan Anda tanpa takut dihakimi atau diabaikan?

67 jawaban



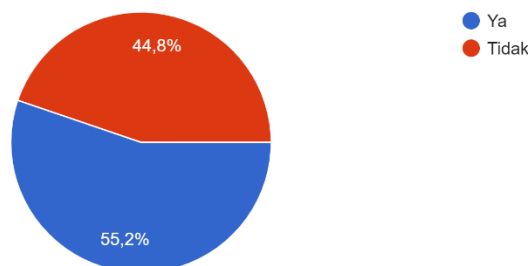
Seberapa sering Anda merasa gembira atau bersemangat tentang masa depan Anda?

67 jawaban



Jika dibuatkan aplikasi untuk membantu anda mengetahui kondisi mental health anda saat ini dan mengetahui cara mengatasi kesehatan mental anda, apakah anda tertarik untuk menggunakannya?

67 jawaban

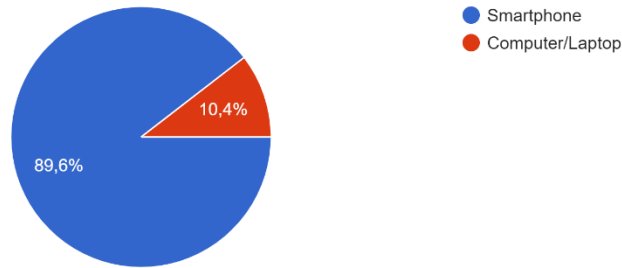




Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Apakah Anda lebih nyaman menggunakan aplikasi di smartphone atau computer?

67 jawaban



Menurut anda fitur apa yang dibutuhkan dalam aplikasi yang dapat membantu menangani kesehatan mental?

(jika tidak ada jawab -)

66 jawaban

2. Fitur Tips

Kalau mereka bimbang terhadap suatu hal yang awam, developer bisa membagikan tips yang dapat membuat para generasi tenang. Contoh: generasi sedang depresi, maka aplikasi akan memberikan saran untuk generasi tersebut melakukan kegiatan yang menyenangkan

3. Fitur Isi barang dengan warna

Fitur ini perlu diisi setiap hari. Dan ini untuk memberitahu seberapa bahagia atau sedih generasi tersebut.

Contoh:

Merah: untuk marah

Kuning: untuk bahagia

Hijau: untuk tenang

Biru: untuk sedih

Pink: untuk cinta

Warna tersebut tidak harus dijadikan patokan. Boleh warna lainnya

4. Fitur Mengobrol Ringan

Biasanya para generasi yang introvert cenderung akan mengobrol dengan bot dari pada generasi yang lain.

Hak Cipta :

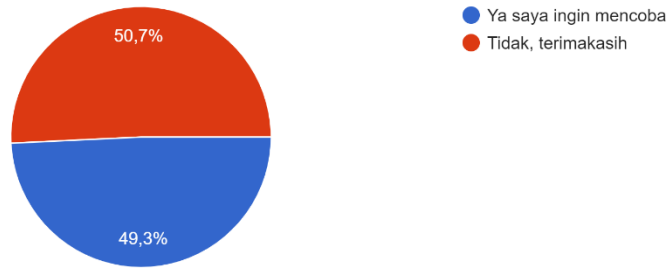
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



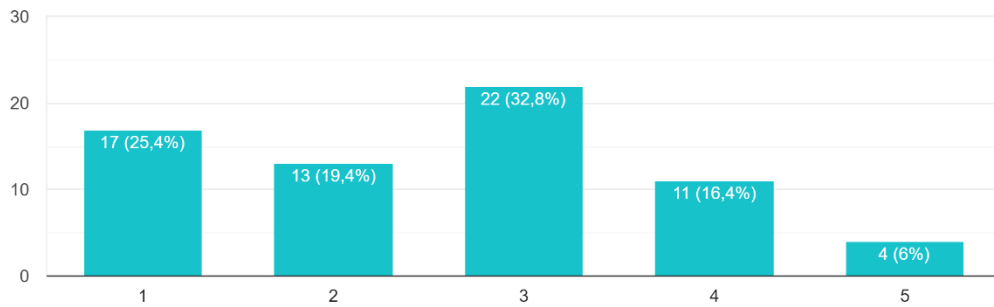
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jika terdapat fitur Virtual Reality (VR) di dalam aplikasi apakah anda tertarik menggunakannya?
67 jawaban



Jika Ya, Seberapa penting bagi Anda untuk merasa imersif (seperti merasa berada di lingkungan virtual) saat menggunakan aplikasi VR untuk kesehatan mental?
67 jawaban



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. Dokumentasi wawancara dengan guru



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

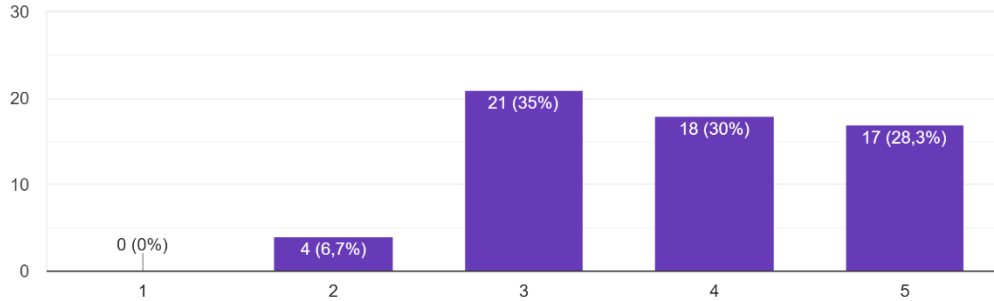


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Hasil kuesioner beta testing oleh murid

Aplikasi virtual reality tersebut lancar untuk dimainkan?

60 jawaban



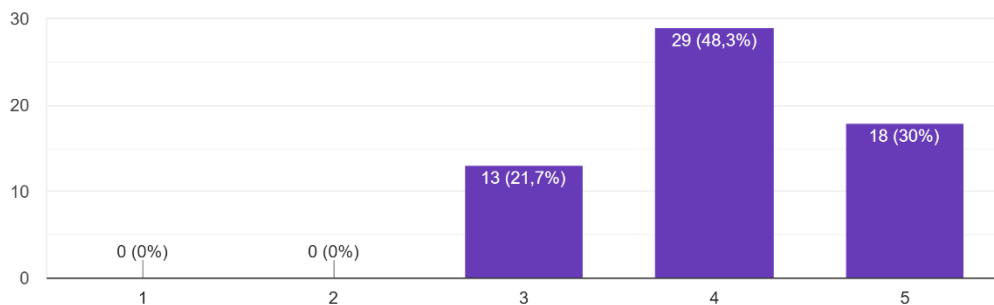
Apakah kamu menemukan kendala saat menggunakan aplikasi VR tersebut? (Jika iya, di bagian mana tolong jelaskan)

60 jawaban



Apakah tampilan didalam aplikasi tersebut menarik?

60 jawaban





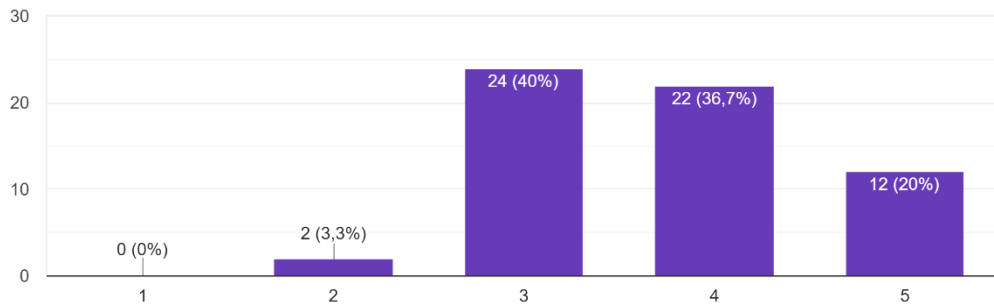
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

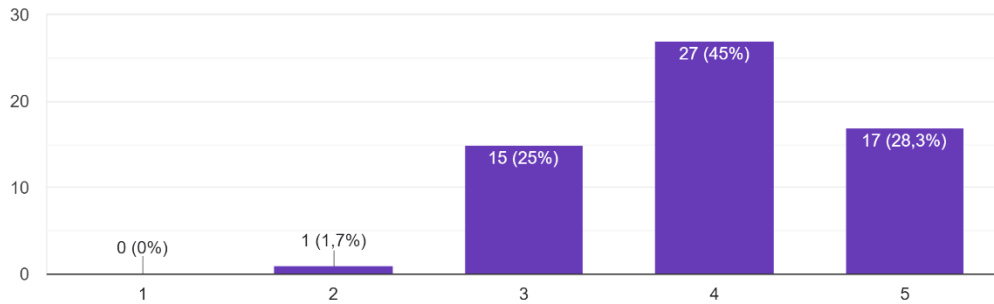
Apakah Kendali pada aplikasi tersebut mudah untuk digunakan?

60 jawaban



Apakah Fitur pada aplikasi dapat memperbaiki suasana hati (mood) anda

60 jawaban



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8. Dokumentasi beta testing oleh siswa

