

PROMAB (*Proper Major Application*): Inovasi Sinergitas Sosial Aplikasi Tepat Jurusan Berbasis VR (*Virtual Reality*) guna Mempermudah Calon Mahasiswa Dalam Menentukan Jurusan atau Program Studi

Muhammad Kevin Mulki Hakim¹, Habib Yazdaniar²

MAN 1 Lamongan

kevinmulkih@gmail.com

ABSTRAK

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada rentang tahun 2022-2023 terdapat kurang lebih jumlah pelajar sekolah menengah atas (SMA) di Indonesia sekitar 5.168.575 jiwa. Namun perlu kita ketahui bersama ketika seorang pelajar memasuki fase SMA, mereka harus mampu mengarahkan sekaligus memikirkan dengan matang bagaimana persiapan kehidupan mereka selanjutnya. Setidaknya mereka harus mempersiapkan diri mereka kearah pendidikan yang lebih tinggi. Mengutip dari seorang ahli psikologi pendidikan asal Integrity Development Flexibility (IDF) menyebutkan bahwasannya sekitar kurang lebih 87% mahasiswa di Indonesia mengalami kesalahan atau galat dalam memilih jurusan. Hal tersebut tersebut dipicu adanya rasa bingung, gelisah dan tidak tahu passion dalam diri mereka. Sehingga berdasarkan latar belakang di atas dapat menghasilkan suatu inovasi yakni "PROMAB (*Proper Major Application*): Inovasi Sinergitas Sosial Aplikasi Tepat Jurusan Berbasis VR (*Virtual Reality*) guna Mempermudah Calon Mahasiswa Dalam Menentukan Program Studi". Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif melalui metode pengumpulan data primer berdasarkan literatur dan penyebaran kuisioner. Tujuan dirancangnya aplikasi PROMAB adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan penerapan teknologi VR (*Virtual Reality*) dalam memberikan solusi kepada pelajar dalam menentukan jurusan maupun program studi. Sehingga didapati hasil nilai keseluruhan total nilai rata-rata semua aspek adalah, sebelum sebesar 59,61% dan sesudah sebesar 83,50% menunjukkan hasil perbedaan pengguna dalam memahami jurusan atau program studi sebelum dan sesudah mengetahui dan menggunakan aplikasi PROMAB. Sehingga dengan adanya aplikasi PROMAB dapat menjadi solusi dalam menangani salah satu tujuan SDG's khususnya poin 4 tentang kualitas Pendidikan.

Kata Kunci: *Aplikasi, Calon Mahasiswa, Program Studi, VR (Virtual Reality)*

PROMAB (*Proper Major Application*): Social Synergy Innovation Appropriate Major Application Based on VR (*Virtual Reality*) to Make It Easier for Prospective Students in Determining a Major or Study Program

Muhammad Kevin Mulki Hakim¹, Habib Yazdaniar²

MAN 1 Lamongan

kevinmulkih@gmail.com

ABSTRACT

According to the Central Statistics Agency (BPS), in the 2022-2023 period there are approximately 5,168,575 senior high school (SMA) students in Indonesia. However, we all need to know that when a student enters the high school phase, they must be able to direct and think carefully about how to prepare for their next life. At least they must prepare themselves for higher education. Quoting from an educational psychology expert from Integrity Development Flexibility (IDF), it was stated that approximately 87% of students in Indonesia experienced errors or errors in choosing a major. This is triggered by feelings of confusion, anxiety and not knowing their passion. So, based on the above background, it can produce an innovation, namely "PROMAB (*Proper Major Application*): Social Synergy Innovation, Appropriate Application for Majors Based on VR (*Virtual Reality*) to Make It Easier for Prospective Students in Determining Study Programs". By using a quantitative type of research through primary data collection methods based on literature and distributing questionnaires. The purpose of designing the PROMAB application is to determine the level of effectiveness of applying VR (*Virtual Reality*) technology in providing solutions to students in determining majors and study programs. So it was found that the overall value of the total average score for all aspects was 59.61% before and 83.50% after, showing the results of differences between users in understanding majors or study programs before and after knowing and using the PROMAB application. So that the PROMAB application can be a solution in addressing one of the SDG goals, especially point 4 regarding the quality of education.

Keywords: *Applications, Prospective Students, Study Programs, VR (Virtual Reality)*

