**USER MANUAL**

**PENGADAAN SMART KAMPUS AKMIL DAN PERLENGKAPANNYA**

**TA.2024**



**APLIKASI VIRTUAL REALILTY (VR) PLAYER SYSTEM**

**PT. Mina Karunia Semesta**

**SENTRA NIAGA PURI INDAH BLOK T2/28 #203, RT.1/RW.2, South Kembangan, Kembangan, West Jakarta City, Jakarta 11610**

# DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI 2](#_heading=h.30j0zll)

[1. Penjelasan Virtual Realilty (VR) Player System 3](#_heading=h.1fob9te)

[1.1. Cara Penggunaan Aplikasi Virtual Realilty (VR) Player System 3](#_heading=h.3znysh7)

[1.1.1. Instruktur 3](#_heading=h.2et92p0)

[1.1.2. Trainer 3](#_heading=h.tyjcwt)

[1.1.3. Web Admin 3](#_heading=h.3dy6vkm)

[A. Login 3](#_heading=h.1t3h5sf)

[B. Pengguna 3](#_heading=h.4d34og8)

[C. Scenario 3](#_heading=h.2s8eyo1)

[D. Evaluation 3](#_heading=h.17dp8vu)

[E. Lobby 3](#_heading=h.3rdcrjn)

# Penjelasan Virtual Realilty (VR) Player System

Virtual Realilty (VR) Player System adalah aplikasi yang dirancang untuk menyajikan konten dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dengan konten yang disajikan dalam format 3D. Dari aplikasi ini dapat memudahkan pemahaman materi sederhana melalui format interaktif dan dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan. Aplikasi ini dapat digunakan oleh intruktur dan juga trainer, dimana pada masing-masing pengguna ini akan diberikan penjelasan cara penggunaannya.

## Cara Penggunaan Aplikasi Virtual Realilty (VR) Player System

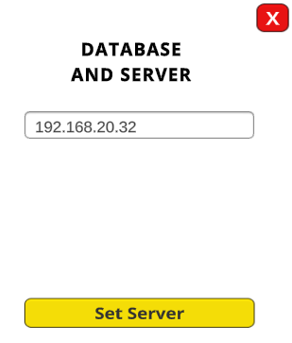
Pada aplikasi Virtual Realilty (VR) Player System terdiri dari 2 aktor dimana terdapat aktor instruktur yang melakukan monitoring terhadap kegiatan trainer dan trainer melakukan kegiatan di dalam aplikasi tersebut yang diberikan oleh instruktur. Berikut ini akan dijelaskan mengenai penggunaan pada instruktur dan juga trainer.

### Instruktur

Sebelum mulai menggunakan aplikasi ini, instruktur dapat login terlebih dahulu jika sudah memiliki akun, jika belum dapat membuat akun baru. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi Virtual Realilty (VR) Player System dari sisi instruktur:

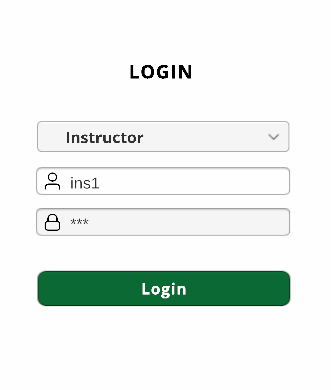
1. Set IP Database dan Server

Sebelum menggunakan aplikasi ini, lakukan setting terhadap IP Database dan Server terlebih dahulu, jika sudah tekan tombol **Set Server**.



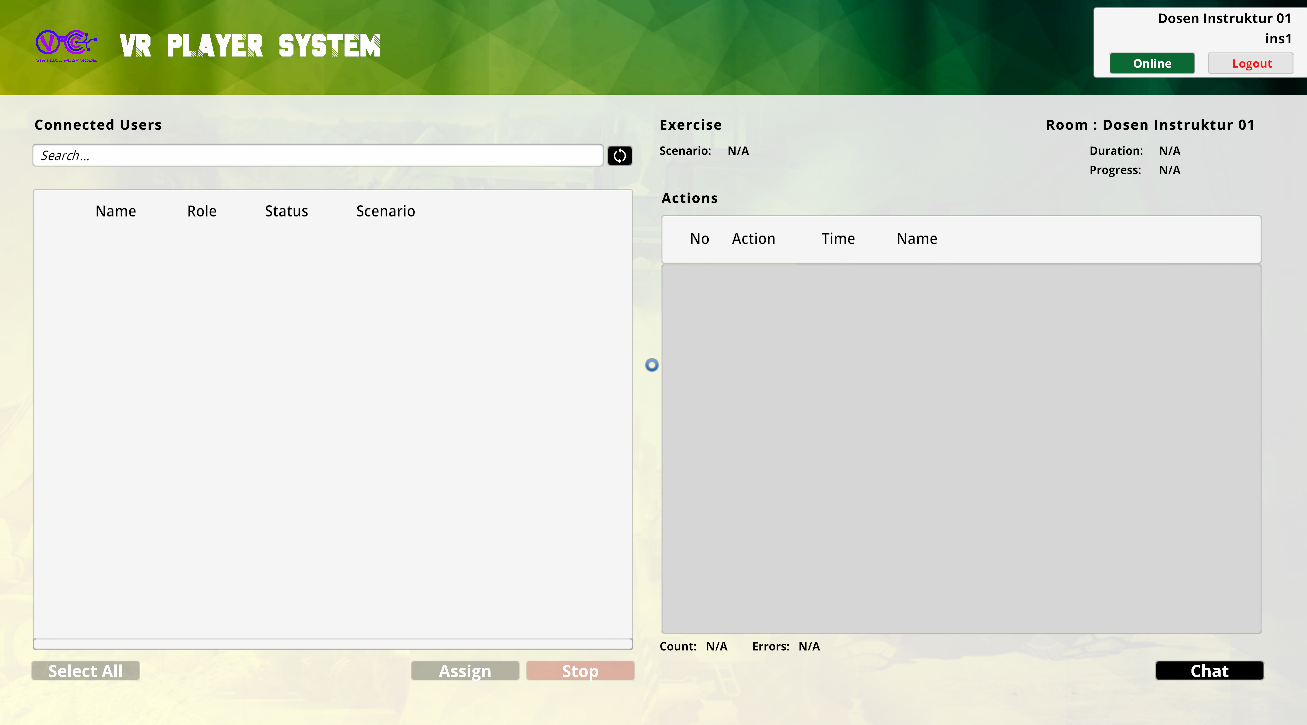
1. Login

Instruktur yang sudah memiliki akun dapat langsung masuk dengan menggunakan nama pengguna dan kata sandi yang telah terdaftar, kemudian menekan tombol **Login**. Bagi yang belum memiliki akun, dapat membuatnya terlebih dahulu dengan memilih tombol **Create User.**



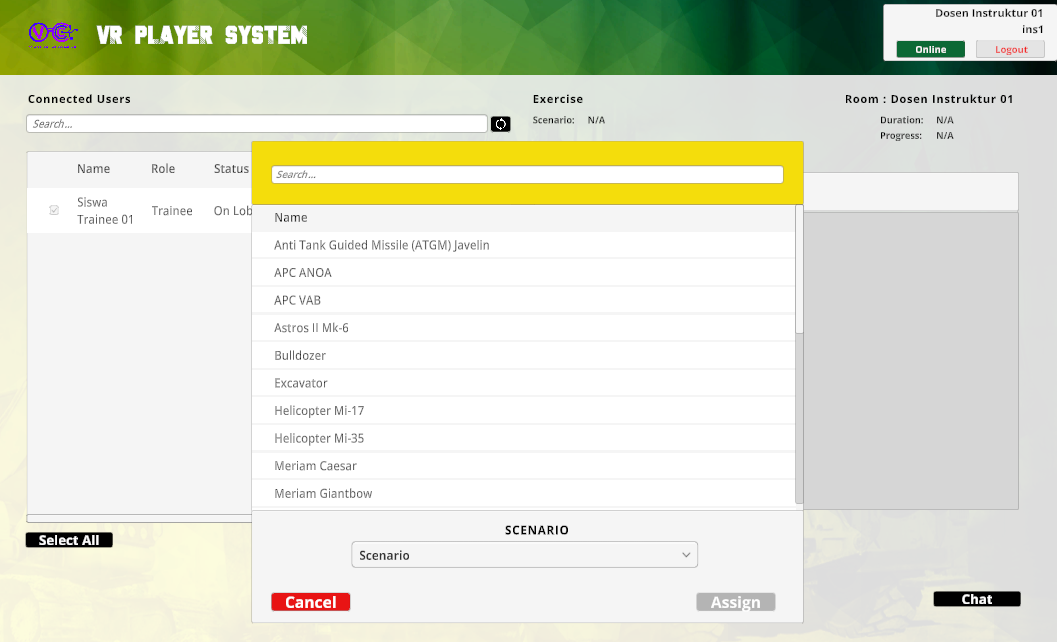
1. Halaman Utama Instruktur

Setelah berhasil login dengan username dan password yang benar, instruktur akan diarahkan ke halaman utama seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini. Halaman utama ini merupakan tampilan menu Class, di mana instruktur dapat melihat daftar pengguna yang terhubung (Connected Users), latihan yang sedang dikerjakan oleh trainer (Exercise), daftar partisipan yang mengikuti latihan (Participants), dan kegiatan yang dilakukan oleh trainer pada latihan yang diberikan (Actions).

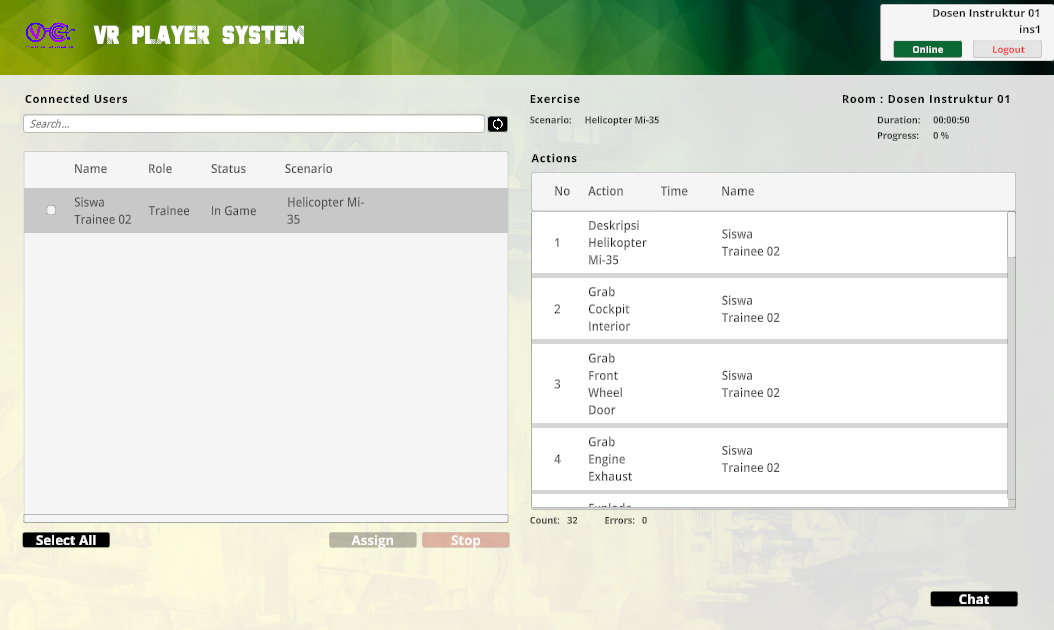


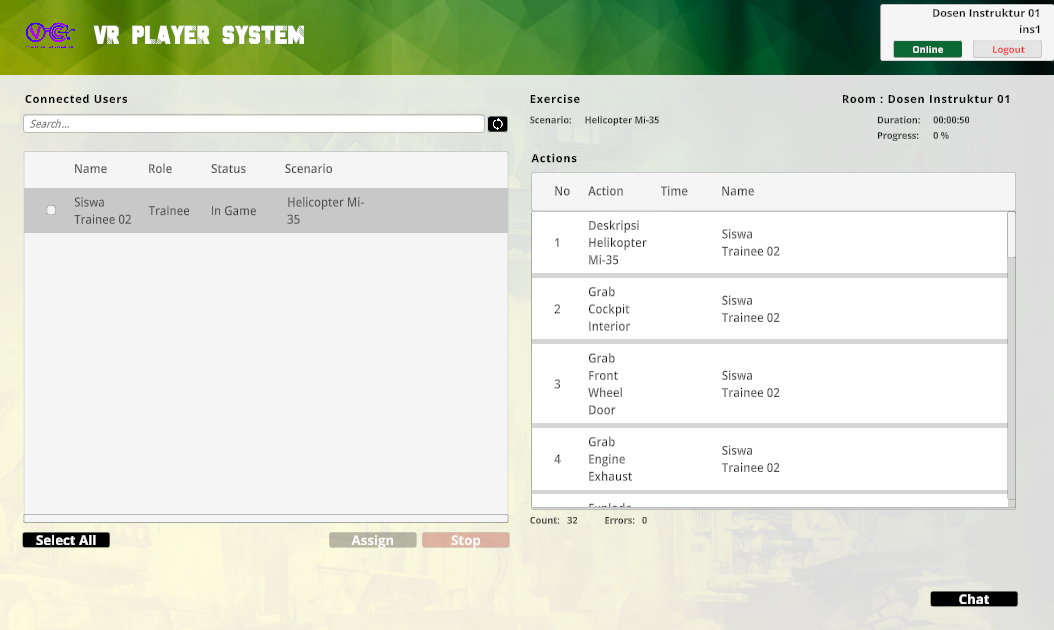
1. Latihan (Exercise)

Pada gambar diatas, pilih satu atau lebih trainer dalam daftar dan klik tombol **“Assign”.** Jika sudah selanjutnya akan tampil window seperti berikut untuk memilih bahan yang akan diberikan, pilih salah satu bahan dan pilih tombol **“Assign”.**

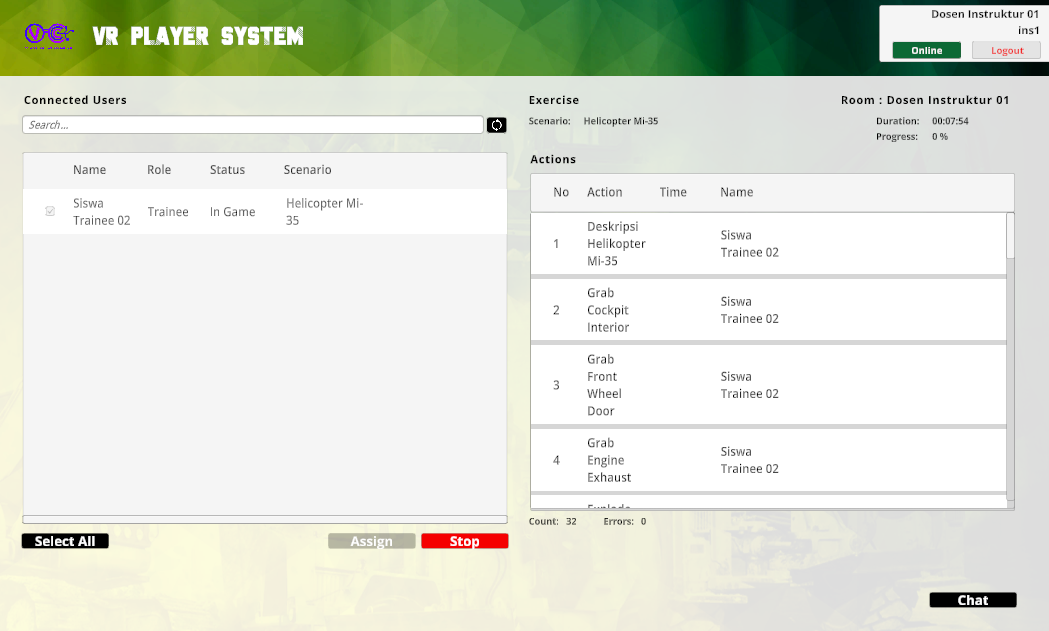


Pada sisi kanan instruktur dapat melakukan monitoring terhadap pekerjaan trainer yang terdapat pada kolom actions.

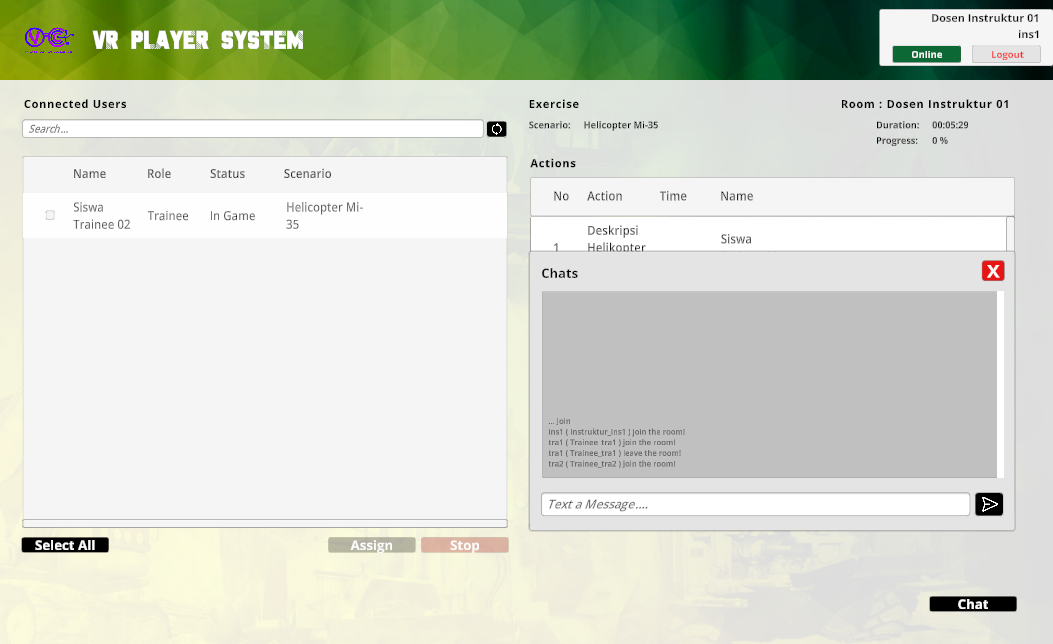


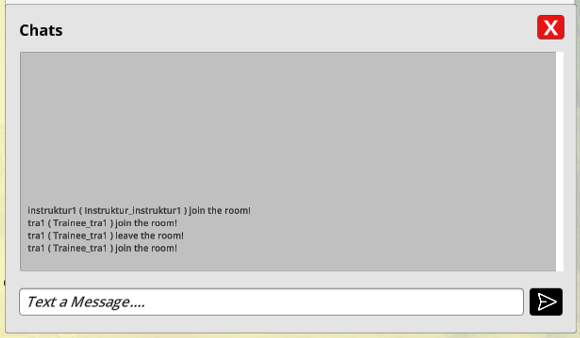


Untuk menyudahi pembelajaran dengan menggunakan sistem ini dapat menekan tombol **Select All** untuk menseleksi seluruh trainer, kemudi tekan **Stop** yang berada dibawah halaman.



Instruktur dan trainer dapat saling bertukar pesan dengan menggunakan fitur Chat. Tampilannya adalah seperti berikut ini:



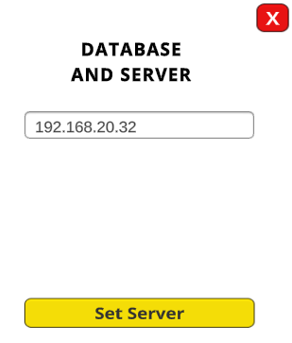


### Trainer

Sebelum mulai menggunakan aplikasi ini, trainer dapat login terlebih dahulu jika sudah memiliki akun, jika belum dapat membuat akun baru. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi Virtual Realilty (VR) Player System dari sisi instruktur:

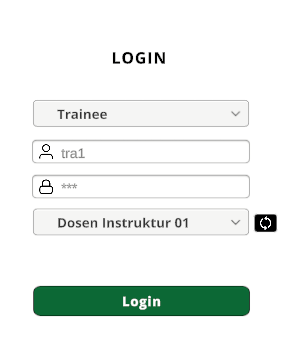
1. Set IP Server

Sebelum menggunakan aplikasi ini, lakukan setting terhadap IP Server terlebih dahulu, jika sudah tekan tombol **Set Server**.



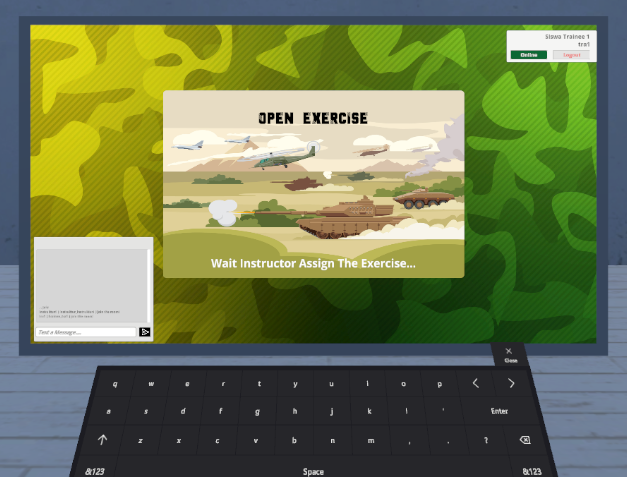
1. Login

Trainer yang sudah memiliki akun dapat langsung masuk dengan menggunakan nama pengguna dan kata sandi yang telah terdaftar, kemudian menekan tombol **Login**. Bagi yang belum memiliki akun, dapat membuatnya terlebih dahulu dengan memilih tombol **Create User.**

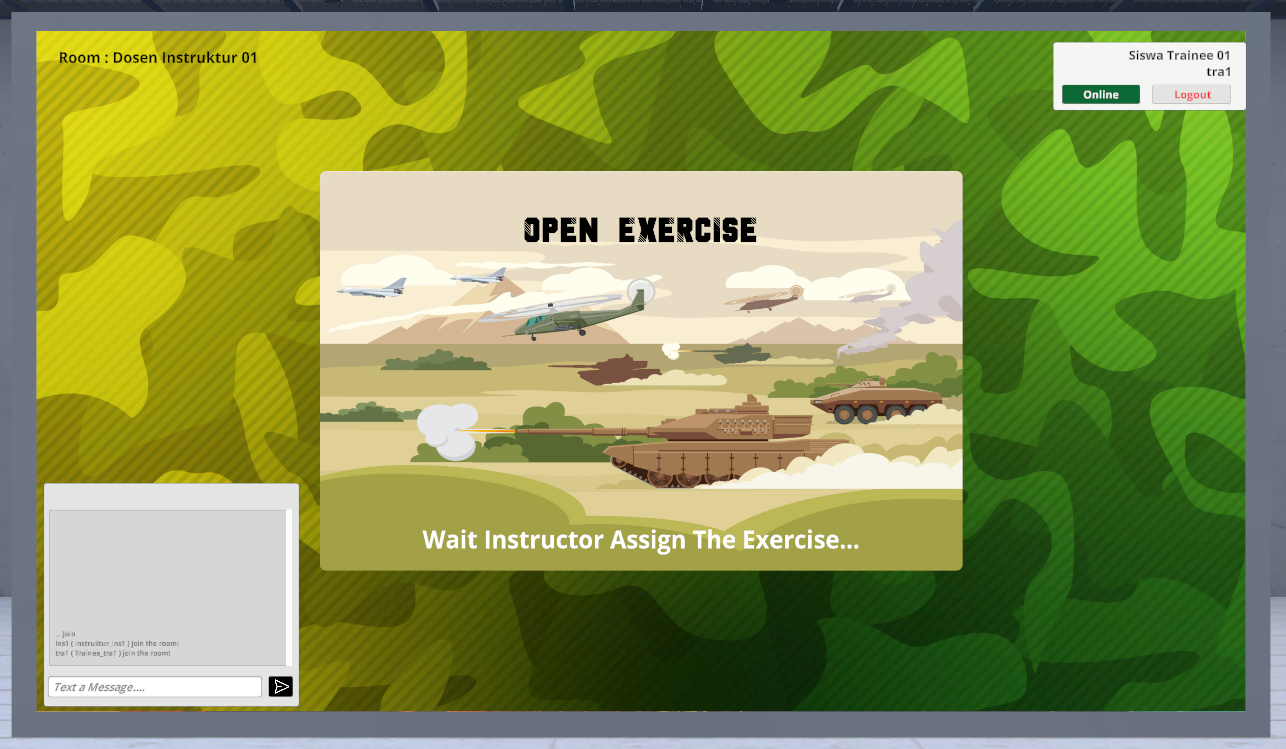


1. Halaman Awal

Jika sudah, pada halaman awal trainer akan tampil seperti gambar berikut ini:



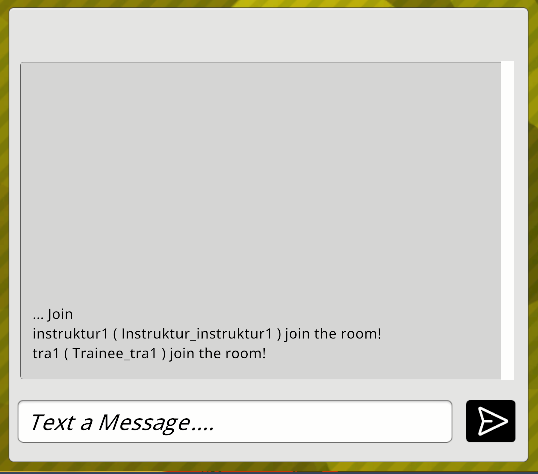
Ketika instruktur sudah memberikan bahan pengajaran, pada halaman siswa akan ada button Open, tekan tombol tersebut dan akan tampil halaman pengerjaan. Contoh tampilannya adalah sebagai berikut:





Pada sesi ini, trainer dapat melakukan aksi terhadap bahan ajar sesuai dengan alur yang sudah diberikan atau dibuatkan oleh instruktur. Jika sudah selesai tekan tombol **Finish**.

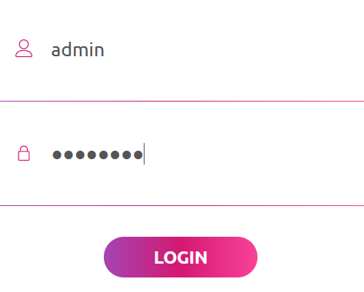
Selain itu trainer dapat bertukar pesan dengan fitur chat dengan tampilan seperti dibawah ini:



### Web Admin

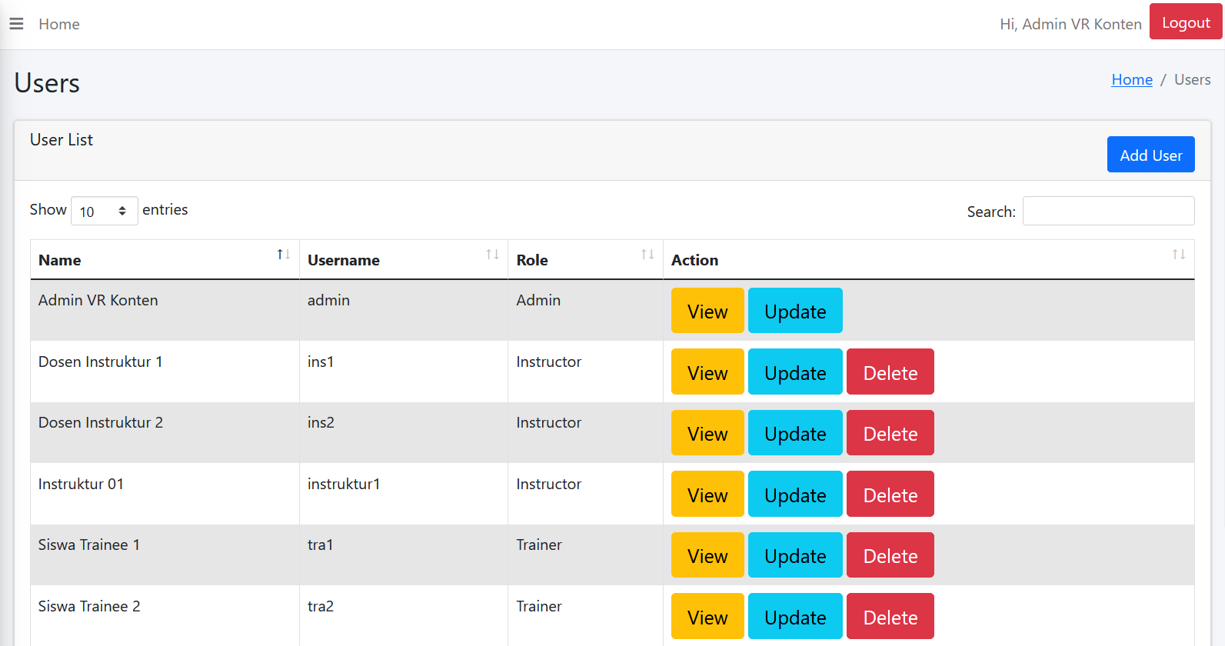
#### Login

Aplikasi web ini digunakan mengelola konten 3D yang akan digunakan untuk bahan pembelajaran. Login menggunakan username dan password yang benar. Berikut tampilan halaman login:

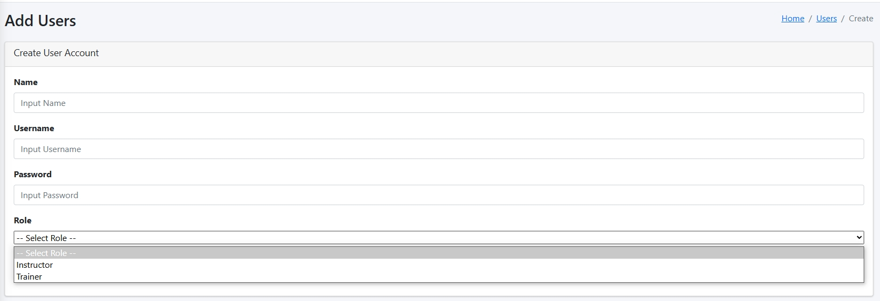


#### Pengguna

Fitur ini digunakan untuk mengelola data pengguna yang sudah terdaftar ataupun menambahkan pengguna baru. Pilih menu **Users** kemudian akan tampil halaman seperti berikut:



* Pilih tombol **Add Use**r untuk menambahkan pengguna baru

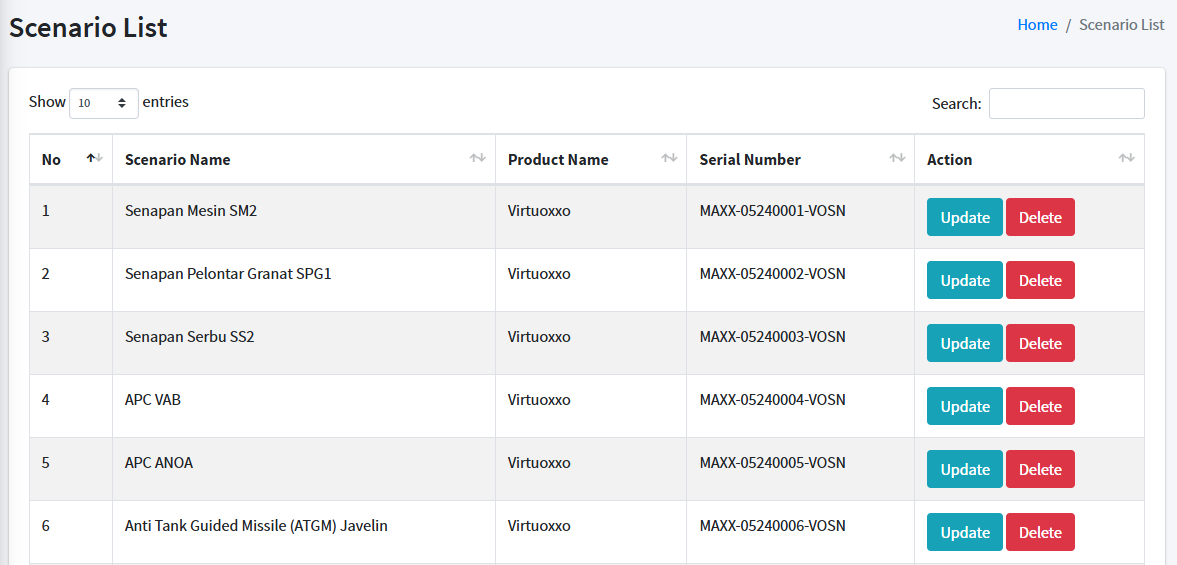


Masukkan nama, username, password, dan role.

* Pilih tombol **View** untuk melihat detail data
* Pilih tombol **Update** untuk mengubah data
* Pilih tombol **Delete** untuk menghapus data

#### Scenario

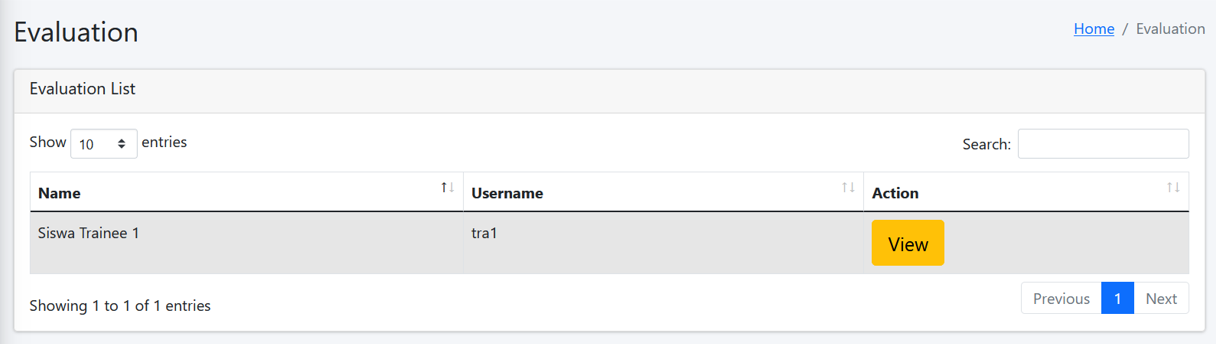
Fitur ini digunakan untuk melihat daftar skenario dari bahan ajar yang ada. Pilih menu **Scenario** kemudian akan tampil halaman seperti berikut:



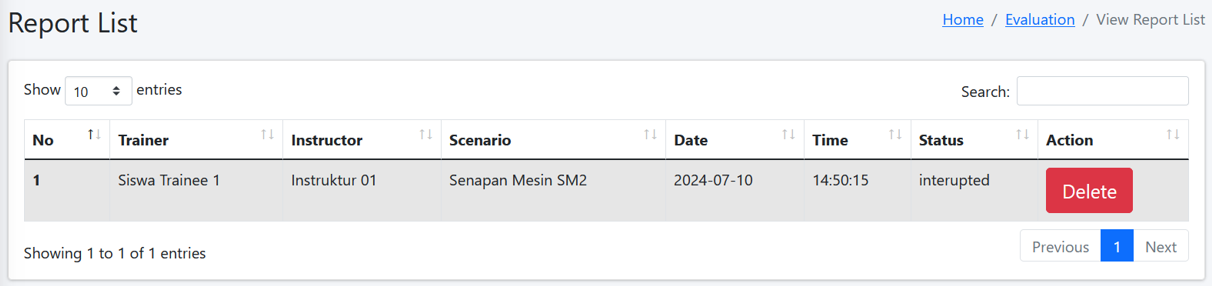
* Pilih tombol **Update** untuk mengubah data
* Pilih tombol **Delete** untuk menghapus data

#### Evaluation

Fitur ini digunakan untuk melihat daftar evaluasi/pengerjaan trainer. Pilih menu **Evalutation** kemudian akan tampil halaman seperti berikut:



* Pilih tombol **View** untuk melihat hasil pekerjaan trainer



* Pilih tombol **Delete** untuk menghapus data

#### Lobby

Fitur ini digunakan untuk melihat daftar pengguna yang terhubung (online). Pilih menu **Lobby** kemudian akan tampil halaman seperti berikut:

