



MENGENAL DUNIA DIGITAL METAVERS

Sri Restu Ningsih ■ Janner Simarmata ■ Adhi Prasetyo
Jefri Junifer Pangaribuan ■ Danny Philipe Bukidz
Budi Fajar Supriyanto ■ Ade Maulana ■ Yo Ceng Giap
Sirmayanti ■ Erwin Gatot Amiruddin
Edson Yahuda Putra ■ Nurul Mukhlisah Abdal

A person is shown from the chest up, wearing a VR headset and holding controllers. They are interacting with a digital environment that features blue light streaks, hexagonal patterns, and various geometric shapes. The text "MENGENAL DUNIA DIGITAL METAVERS" is overlaid in the center.

MENGENAL DUNIA DIGITAL METAVERS

UU 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Perlindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Mengenal Dunia Digital Metaverse

Sri Restu Ningsih, Janner Simarmata, Adhi Prasetyo
Jefri Junifer Pangaribuan, Danny Philipe Bukidz
Budi Fajar Supriyanto, Ade Maulana, Yo Ceng Giap, Sirmayanti
Erwin Gatot Amiruddin, Edson Yahuda Putra, Nurul Mukhlisah Abdal



Penerbit Yayasan Kita Menulis

Mengenal Dunia Digital Metaverse

Copyright © Yayasan Kita Menulis, 2023

Penulis:

Sri Restu Ningsih, Janner Simarmata, Adhi Prasetyo
Jefri Junifer Pangaribuan, Danny Philipe Bukidz
Budi Fajar Supriyanto, Ade Maulana, Yo Ceng Giap
Sirmayanti, Erwin Gatot Amiruddin
Edson Yahuda Putra, Nurul Mukhlisah Abdal

Editor: Matias Julyus Fika Sirait

Desain Sampul: Devy Dian Pratama, S.Kom.

Penerbit

Yayasan Kita Menulis

Web: kitamenulis.id

e-mail: press@kitamenulis.id

WA: 0821-6453-7176

IKAPI: 044/SUT/2021

Sri Restu Ningsih., dkk.

Mengenal Dunia Digital Metaverse

Yayasan Kita Menulis, 2023

xvi; 172 hlm; 16 x 23 cm

ISBN: 978-623-342-821-7

Cetakan 1, Mei 2023

- I. Mengenal Dunia Digital Metaverse
- II. Yayasan Kita Menulis

Katalog Dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku tanpa
izin tertulis dari penerbit maupun penulis

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya serta kemampuan yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penulisan buku kolaborasi, Mengenal Dunia Digital Metaverse. Buku ini berjudul “Mengenal Dunia Digital Metaverse” yang merupakan rangkuman dari berbagai sumber.

Buku ini diharapkan menjadi bahan referensi dan dapat memberikan gambaran bahwa Metaverse adalah sebuah konsepsi rancangan yang memadukan dunia nyata dan dunia maya dengan teknologi digital. Dalam Metaverse setiap orang dapat melakukan berbagai hal seperti; bekerja, berbelanja, bermain, berbisnis, bersekolah, berlibur dan sebagainya seperti layaknya di kehidupan nyata.

Penulis berharap pembaca akan memiliki pengetahuan lebih dalam tentang dunia digital Metaverse setelah membaca buku ini, dan dapat menjadi buku referensi bagi peneliti, penulis serta peserta didik dimanapun berada.

Buku ini terdiri dari 12 (dua belas) bab, yaitu :

Bab 1 Apa itu Metaverse?

Bab 2 Elemen Utama dalam Metaverse

Bab 3 Konsep Kerja Dunia Digital Metaverse

Bab 4 Dampak Positif dan Negatif Metaverse

Bab 5 Generasi pada Dunia Digital Metaverse

Bab 6 Proyek Metaverse di Indonesia

Bab 7 Project Dunia Digital Metaverse di Masa Depan

Bab 8 Perusahaan yang Terlibat di Metaverse

Bab 9 Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse

Bab 10 Metaverse dalam Dunia Pendidikan Digital

Bab 11 Metaverse di Dunia Perbankan

Bab 12 Pengaruh Metaverse pada Kemajuan Dunia Perbankan

Penulis menyadari jika di dalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak dan penulis yang telah berkontribusi dalam menyusun, memberi dukungan, pendampingan dan penguatan hingga tuntasnya proses penyusunan sampai pada terbitnya buku ini.

Akhir kata, untuk penyempurnaan buku ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepan. Semoga buku ini dapat memberi manfaat kepada pembaca serta generasi penerus yang akan datang.

Padang, April 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel.....	

Bab 1 Apa itu Metaverse?

1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Perkembangan Konsep Metaverse	3
1.3 Manfaat Metaverse.....	5
1.4 Generasi pada Dunia Metaverse.....	9

Bab 2 Elemen Utama dalam Metaverse

2.1 Elemen Metaverse	11
2.2 Virtual Reality (VR) dan Artificial Intelligence (AI).....	14
2.2.1 Virtual Reality (VR).....	14
2.2.2 Artificial Intelligence (AI)	15
2.3 Teknologi Web 3.0.....	16
2.4 Teknologi Blockchain	18

Bab 3 Konsep Kerja Dunia Digital Metaverse

3.1 Pendahuluan.....	21
3.2 Teknologi Metaverse.....	22
3.3 Cara Mengakses Metaverse.....	26
3.4 Sistem Keuangan di Metaverse	27
3.5 Konsep Kerja Metaverse.....	28

Bab 4 Dampak Positif dan Negatif Metaverse

4.1 Dampak Positif Metaverse.....	31
4.1.1 Meningkatkan Koneksi Sosial	31
4.1.2 Meningkatkan Kreativitas	34
4.1.3 Meningkatkan Kesempatan Bisnis	36
4.2 Dampak Negatif Metaverse.....	39
4.2.1 Ketergantungan pada Teknologi.....	39
4.2.2 Dampak Sosial yang Negatif	40

4.2.3 Potensi Masalah Keamanan.....	41
-------------------------------------	----

Bab 5 Generasi pada Dunia Digital Metaverse

5.1 Pendahuluan.....	43
5.2 Teori Generasi dan Dunia Metaverse.....	44
5.2.1 Perkembangan Teori Generasi	46
5.2.2 Dunia Digital Metaverse	49
5.2.3 Dunia Digital Metaverse dan Kehidupan Generasi.....	51
5.3 Karakteristik & Potensi Generasi Pada Dunia Digital Metaverse	52
5.3.1 Generasi Z dan α di Dunia Digital Metaverse	53
5.3.2 Karakteristik Generasi Z dan Generasi α	55
5.3.3 Potensi Generasi pada Dunia Digital Metaverse dalam memanfaatkan dan membentuk Metaverse	56
5.4 Tantangan dan Peluang Generasi pada Dunia Digital Metaverse.....	58
5.4.1 Tantangan dalam Pengembangan Metaverse	58
5.4.2 Pentingnya Pendidikan dan Kesadaran Digital untuk Generasi di Metaverse.....	59

Bab 6 Proyek Metaverse di Indonesia

6.1 Sejarah Perkembangan Metaverse di Indonesia.....	61
6.2 Payung Hukum & Kebijakan Digital.....	63
6.3 Penerapan Metaverse di Indonesia.....	68
6.4 Berbagai Peluang Metaverse di Indonesia.....	69
6.5 Sukses-Gagal & Berbagai Hambatan Metaverse di Indonesia	72

Bab 7 Project Dunia Digital Metaverse di Masa Depan

7.1 Pendahuluan.....	77
7.2 Konsep Project Dunia Digital Metaverse	78
7.3 Sejarah dan Perkembangan Project Dunia Metaverse.....	80
7.4 Potensi dan Tren Project Dunia Digital Metaverse.....	81
7.5 Platform Metaverse yang Berpengaruh	82
7.5.1 Roblox	82
7.5.2 Second Life	84
7.5.3 Decentraland dan Sandbox.....	85
7.5.4 Meta	86
7.5.5 Microsoft Mesh.....	87
7.6 Teknologi yang digunakan dalam Project Dunia Metaverse	88

Bab 8 Perusahaan yang Terlibat di Metaverse

8.1 Pendahuluan.....	91
8.2 Perusahaan yang terlibat dalam Metaverse.....	92
8.2.1 Facebook (Meta).....	92
8.2.2 Mesh For Microsoft Teams	93
8.2.3 Decentraland.....	94
8.2.4 Epic Games	95
8.2.5 BMW	96
8.2.6 Niantic.....	97

Bab 9 Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse

9.1 Pendahuluan.....	99
9.2 Model Pembelajaran.....	100
9.2.1 Definisi Model Pembelajaran.....	100
9.2.2 Fungsi dan Alasan Perlunya Model Pembelajaran.....	101
9.3 Era Digitalisasi Melalui Metaverse	103
9.3.1 Augmented Reality (AR).....	104
9.3.2 Virtual Reality (VR).....	106
9.4 Model Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse	107

Bab 10 Metaverse dalam Dunia Pendidikan Digital

10.1 Pendahuluan.....	113
10.2 Tantangan Metaverse Dalam Dunia Pendidikan	115
10.3 Manfaat Teknologi Metaverse Dalam Dunia Pendidikan.....	118
10.3.1 Augmented Reality.....	118
10.3.2 Virtual Reality	119
10.4 Penerapan Teknologi Metaverse Dalam Dunia Pendidikan	120

Bab 11 Metaverse di Dunia Perbankan

11.1 Pengantar.....	123
11.2 Sejarah Perkembangan Metaverse	126
11.3 Bagaimana Metaverse dalam Perbankan?.....	128
11.4 Potensi Metaverse untuk Industri Perbankan:	130
11.5 Keamanan dan Privasi di Metaverse.....	132
11.6 Pengalaman Pengguna dalam Metaverse:	135
11.7 Regulasi dan Kebijakan terkait Metaverse	136
11.7.1 Regulasi terkait privasi data.	137
11.7.2 Regulasi Terkait Keamanan Siber.....	137
11.7.3 Regulasi Terkait Transaksi Keuangan	138

11.7.4 Regulasi Terkait Pematuhan Hukum	139
11.7.5 Regulasi Terkait Perlindungan Konsumen	139
11.8 Masa Depan Metaverse dan Perbankan.....	140

Bab 12 Pengaruh Metaverse pada Kemajuan Dunia Perbankan

12.1 Pendahuluan.....	143
12.2 Teknologi Dibalik Metaverse.....	144
12.2.1 Blockchain	145
12.2.2 Cryptocurrency	145
12.2.3 Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR).....	146
12.2.4 Kecerdasan Buatan.....	146
12.2.5 Rekonstruksi 3D	146
12.2.6 Internet of Things (IoT):	147
12.2.7 Edge Computing (Komputasi Tepi) dan 5G	147
12.3 Peluang Perkembangan Dunia Perbankan dalam Metaverse	148
12.4 Tantangan dalam Penggunaan Metaverse di Dunia Perbankan.....	150
12.5 Prospek Masa Depan.....	151
Daftar Pustaka	153
Biodata Penulis	167

Daftar Gambar

Gambar 1.1: Konsep Metaverse	3
Gambar 2.1: Jenis Metaverse	12
Gambar 2.2: Contoh Penggunaan Virtual Reality (VR).....	15
Gambar 2.3: DeepFace Facebook Salah Satu Contoh Kecerdasan Buatan .	16
Gambar 2.4: Sejarah dan Ciri Khas Web 3.0.....	17
Gambar 2.5: Cara Kerja Blockchain	19
Gambar 3.1: Teknologi Utama Metaverse.....	22
Gambar 3.2: Headset VR	23
Gambar 3.3: Augmented Reality dengan Kamera Smartphone.....	24
Gambar 3.4: Smartwatch untuk Healthcare Apps.....	25
Gambar 3.5: Digital Art dapat Dijual Menggunakan NFT Berbasis Blockchain	26
Gambar 5.1: Pengelompokan Generasi	46
Gambar 7.1: Element Dunia Digital Metaverse	78
Gambar 7.2: Halaman Utama Roblox.....	83
Gambar 7.3: Salah Satu Game pada Roblox	84
Gambar 7.4: Gameplay Secondlife	85
Gambar 7.5: Metaverse Sandbox	85
Gambar 7.6: Metaverse Decentraland.....	86
Gambar 7.7: Ilustrasi Facebook Meta	87
Gambar 7.8: Microsoft Mesh Mixed Reality Virtual Meeting Room	88
Gambar 7.9: Virtual Reality headset Oculus Quest 2	89
Gambar 8.1: Sebaran Generasi Penduduk di Indonesia.....	91
Gambar 8.2: Meta	92
Gambar 8.3: Headset VR Quest Pro	93
Gambar 8.4: Mesh for Microsoft Teams	94
Gambar 8.5: Microsoft HoloLens	94
Gambar 8.6: Decentraland	95
Gambar 8.7: Epic Games Fortnite.....	96
Gambar 8.8: Kendaraan BMW 'Dee'	96
Gambar 8.9: Niantic	97
Gambar 9.1: Penerapan Augmented Reality (AR) untuk Pendidikan	104

Gambar 9.2: Penerapan Virtual reality (VR) untuk Pendidikan	106
Gambar 10.1: Konsep Metaverse	114
Gambar 10.2: Pembelajaran Daring Synchronous.....	116
Gambar 10.3: Dunia Virtual Dalam Metaverse.....	118
Gambar 10.4: Virtual Classroom.....	120
Gambar 10.5: Metaverse Dalam Pembelajaran di Kelas.....	122
Gambar 12.1: Perkembangan Layanan Perbankan	148

Daftar Tabel

Tabel 5.1: Pengelompokan Generasi berdasarkan Howe & Strauss.....	48
---	----

Biodata Penulis



Sri Restu Ningsih, lahir di Padang-Sumatera Barat, pada tanggal 03 Maret 1973. Merupakan anak ke-4 dari pasangan R.H. Sutrisno dan Helma. Setamat dari SMA Negeri 1 Padang, melanjutkan kuliah S1 dengan jurusan Manajemen Informatika Komputer pada tahun 1997 di UPI YPTK Padang. Pertama kali diangkat sebagai Dosen PNSd Kopertis/LLDIKTI Wilayah X Padang pada tahun 2005 yang kemudian ditempatkan di AMIK/STMIK Dumai. Pada tahun 2010 penulis menyelesaikan S2 di UPI YPTK Padang dengan jurusan Sistem Informasi dan setelah lulus memutuskan untuk pindah mengajar sebagai Dosen PNSd di Universitas Metamedia dengan program studi Sistem Informasi sampai sekarang. Tahun 2019, penulis menyelesaikan S3/Program Doktor di Universitas Negeri Padang dengan program studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Fokus penelitian penulis setelah lulus dari Program Doktor adalah pengembangan aplikasi E-Learning sebagai media pembelajaran dan model pembelajaran.



Dr. Janner Simarmata, S.T., M.Kom. (C.SP., C.BMC., C.DMP., C.PI., C.PKIR., C.SF., C.PDM., C.SEM., C.COM., C.SI., C.SY., C.STMI INT'L, CBPA., C.WI.)

Sarjana Teknik Informatika dari STMIK Bandung, Magister Ilmu Komputer dari Universitas Gadjah Mada (UGM) dan Doktor Pendidikan Teknologi Kejuruan (PTK) diperoleh dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung bidang kajian

Blended Learning. Menulis buku sejak tahun 2005. Dosen di Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.



Prasetyo mulai menggeluti pembuatan situs web sejak tahun 2001. Di samping kesibukannya sebagai pengajar mata kuliah e-commerce, sistem informasi, artificial intelligence, dan pemasaran di Telkom University (<http://telkomuniversity.com>), penulis juga telah bertahun-tahun aktif menulis di berbagai media dan menjadi pembicara di berbagai kesempatan. Sebagian besar tulisan dan materinya ditujukan untuk berbagi pengalaman dan membantu para pemula dalam mempelajari cara membuat situs web dan digital marketing.

Penulis adalah pengelola situs web <http://adhiprasetyo.com>. Sampai saat ini, penulis sudah menulis banyak buku tentang pengembangan web, e-commerce, teknologi, sistem informasi dan manajemen.

Buku-buku dan kedua situs web tersebut merupakan wujud komitmen penulis untuk fokus berbagi pengetahuan terutama untuk para pemula. Jika ingin berdiskusi Anda dapat mengunjungi kedua situs web tersebut, mengikuti akun media sosial penulis di media sosial berikut ini atau mengunjungi situs web profilnya.

Akun media sosial:

Twitter: @prothelord

Facebook Page: prothelon.com

Instagram: @adhipras2019



Jefri Junifer Pangaribuan, merupakan seorang dosen yang telah mulai mengajar sejak tahun 2011. Ia fokus pada bidang ilmu komputer dan telah mendapatkan gelar Sarjana Komputer di program studi Teknik Informatika dan Magister Teknik Informatika. Sejak tahun 2016 sampai saat ini, ia melayani sebagai dosen penuh waktu Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pelita Harapan Kampus Kota Medan. Selain mengajar, Jefri juga aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma serta giat

menulis dan melakukan publikasi artikel baik ke jurnal nasional dan internasional.

Pada tahun 2020, ia mendapatkan hibah penelitian sebagai ketua untuk skema Penelitian Dosen Pemula yang didanai oleh Kemdikbudristek dengan judul “Analisis Penentuan Minat Murid SMP Dalam Desain Dengan Menggunakan Metode Naïve Bayes”. Dan pada tahun 2022, ia mendapatkan hibah Pengabdian kepada Masyarakat sebagai ketua untuk skema Program Kemitraan Masyarakat yang didanai oleh Kemdikbudristek dengan judul “Digitalisasi UMKM Peternakan 786 NS Farm Kabupaten Deli Serdang dengan Implementasi Sistem Point of Sales (PoS) dan Integrated Marketing Communication”.

Identitas lain :

jefri.pangaribuan@uph.edu



Danny Philipe Bukidz lahir di Jakarta, pada 12 Desember 1981. Ia tercatat sebagai lulusan Sekolah Tinggi Manajemen Industri (D4), Magister Teologi Ministry (S2), dan Magister Sosiologi Agama (S2). Pria yang kerap disapa Danny memiliki Istri bernama Christy Nora Sembiring dan merupakan Bapak dari Anak terkasih Sarahanna Bukidz, dan Gladysbrielle Bukidz. Bapak dari dua anak ini kesehariannya merupakan Dosen Pengajar di Universitas Pelita

Harapan (UPH) Kampus Medan, Ia merupakan Dosen Liberal Arts, yang mengajar mata kuliah Etika, Civic, Pancasila, Wawasan Dunia Kristen dan Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) lainnya.



Budi Fajar Supriyanto, telah menyelesaikan studi Sarjana di STMIK ASIA Malang dengan konsentrasi Teknik Informatika. Serta melanjutkan studi Magister di Universitas Brawijaya Malang dengan program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dengan fokus riset pada bidang Geoinformatika.

Aktif di berbagai organisasi kemahasiswaan dan kemasyarakatan serta berbagai pengalaman

kepemimpinan. Serta sebagai pengajar di Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Malang. Untuk mata kuliah berbasis teknologi dan informasi.

Beberapa penelitian yang telah berhasil dipublikasi adalah tentang geoinformatika, pemetaan lahan, pemetaan titik gunung, perbandingan data ketinggian dari berbagai media online dan soft file serta peranan ilmu komputer dalam bidang sosial kemasyarakatan.

E-mail: fajar.deroom@gmail.com



Ade Maulana, S.Kom., M.T.I., CITSM lahir di Kota Medan. Dia adalah lulusan Magister Teknologi Informasi Universitas Indonesia. Sebelumnya, ia bekerja di beberapa perusahaan di bidang teknologi informasi. Namun, pada tahun 2020, dia memutuskan untuk mengabdikan sebagian waktunya untuk menjadi pengajar di program studi Sistem Informasi di Universitas Pelita Harapan kampus kota Medan.



Yo Ceng Giap, S.Kom., M.Kom., Penulis telah menempuh pendidikan Strata Satu (S1) di STMIK Buddhi Jurusan Teknik Informatika lulus pada tahun 2003 dan menempuh pendidikan Magister (S2) di STMIK Eresha Jurusan Teknik Informatika lulus pada tahun 2009. Saat ini tercatat sebagai mahasiswa aktif Program Doktor Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Sejak tahun 2004 hingga saat ini penulis bekerja sebagai Dosen Tetap Yayasan di Universitas Buddhi Dharma Tangerang Banten, pada program studi

Teknik Informatika.

Buku-buku yang sudah dipublikasikan hingga tahun 2023 antara lain:

1. Optimasi desain toko online.
2. Cloud Computing: Teori dan Implementasi.
3. Belajar dari COVID-19: Perspektif Teknologi dan Pertanian.
4. Pembelajaran E-Learning di masa pandemi COVID-19.

5. Bisnis online: strategi dan peluang usaha.

Penulis mendapatkan penghargaan bidang karya tulis yaitu

1. Mendapatkan hibah penulisan buku ajar dari Ristekdikti dengan judul buku Routing and Switching pada tahun 2018.
2. Juara 1 lomba penulisan artikel tema Waisak pada tahun 2020.



Intelligent.

Sirmayanti lahir di Makassar, 30 Maret 1979 dan tercatat sebagai lulusan Master of Engineering (MEng) & Doctor of Philosophy (PhD) di bidang Electrical and Electronic Engineering di Victoria Univeristy of Melbourne tahun 2008 dan 2015. Saat ini Sirmayanti aktif sebagai dosen, peneliti dan penulis di Politeknik Negeri Ujung Pandang. Sirmayanti juga merupakan Head of Centre for Applied Telecommunications Technology Research Group (CATTAR) yang focus pada penelitian terkait Teknologi Wireless Communication Technology, 4G-5G, IoT, Big Data, Maching Learning dan Artificial



Erwin Gatot Amiruddrin lahir di Ujung Pandang, pada 6 Juni 1977. Ia tercatat sebagai lulusan S2 Universitas Amikom Yogyakarta. Pria yang kerap disapa Rg ini adalah anak dari pasangan Amiruddin Muhadji (ayah) dan Djamilisah Lubis (ibu). Erwin Gatot Amiruddrin merupakan dosen tetap di Universitas Teknologi Akba Makassar.



sebagai Dewan Digital, juga staff ahli di kantor Bapenda Provinsi Sulawesi Utara

Edson Yahuda Putra Lahir di Madiun Jawa Timur pada tanggal 11 Oktober 1969, pendidikan terakhir tingkat master dari Universitas Gajah Mada Yogyakarta tahun 2005 pada program studi Ilmu Komputer. Dari tahun 2000 mengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat Airmadidi, beberapa tahun ini mengajar mata kuliah Entrepreneur Project Capstone dan Digital Marketing Strategy. Beberapa tahun terakhir fokus dalam pengembangan startup digital karena penulis sebagai kepala inkubator bisnis teknologi. Selain mengajar juga sebagai staff ahli di kantor walikota Bitung



Nurul Mukhlisah lahir di Ujung Pandang, pada 20 November 1990. Ia tercatat sebagai lulusan Institut Teknologi Bandung. Wanita yang kerap disapa Nurul ini adalah anak dari pasangan Ambo Dalle (ayah) dan Johar Amir (ibu). Nurul pernah bergabung menjadi penulis dalam buku Teknologi Pendidikan bersama rekan-rekan penulis lainnya.

MENGENAL DUNIA DIGITAL METAVERS

Buku ini diharapkan menjadi bahan referensi dan dapat memberikan gambaran bahwa Metaverse adalah sebuah konsepsi rancangan yang memadukan dunia nyata dan dunia maya dengan teknologi digital. Dalam Metaverse setiap orang dapat melakukan berbagai hal seperti; bekerja, berbelanja, bermain, berbisnis, bersekolah, berlibur dan sebagainya seperti layaknya di kehidupan nyata.

Penulis berharap pembaca akan memiliki pengetahuan lebih dalam tentang dunia digital Metaverse setelah membaca buku ini, dan dapat menjadi buku referensi bagi peneliti, penulis serta peserta didik dimanapun berada.

Buku ini terdiri dari 12 (dua belas) bab, yaitu :

Bab 1 Apa itu Metaverse?

Bab 2 Elemen Utama dalam Metaverse

Bab 3 Konsep Kerja Dunia Digital Metaverse

Bab 4 Dampak Positif dan Negatif Metaverse

Bab 5 Generasi pada Dunia Digital Metaverse

Bab 6 Proyek Metaverse di Indonesia

Bab 7 Project Dunia Digital Metaverse di Masa Depan

Bab 8 Perusahaan yang Terlibat di Metaverse

Bab 9 Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse

Bab 10 Metaverse dalam Dunia Pendidikan Digital

Bab 11 Metaverse di Dunia Perbankan

Bab 12 Pengaruh Metaverse pada Kemajuan Dunia Perbankan



YAYASAN KITA MENULIS
press@kitamenulis.id
www.kitamenulis.id

ISBN 978-623-342-821-7

