

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia.

Tugas Akhir ini membahas proses desain dan pengembangan interaktif prototipe UI/UX aplikasi VR sebagai media untuk pengenalan produk, khususnya *Smart Mannequin* dan *Automation Weapon Rack*. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menerapkan metodologi pengembangan berbasis desain iteratif, dan memanfaatkan perangkat lunak pendukung seperti Figma. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka pengguna yang intuitif dan fungsional sebagai media presentasi teknologi dengan penggunaan *Virtual Reality*.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Aprianti Putri Sujana, S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Entik Insanudin, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penyusunan laporan ini.
3. Dosen-dosen S1 Tr Teknologi Rekayasa Multimedia yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa studi.
4. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan tanpa henti.
5. Teman-teman seperjuangan yang turut memberikan semangat dalam proses penyusunan Proyek Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Penulis juga berharap bahwa Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, serta menjadi referensi bagi pengembangan penelitian di bidang terkait.

Bandung, 8 Januari 2025



Penulis