

## ABSTRAK

---

PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom), sebagai salah satu perusahaan telekomunikasi terbesar di Indonesia, memerlukan aplikasi pelatihan *Internet of Things* (IoT) yang interaktif dan imersif untuk mempersiapkan karyawan dalam mengimplementasikan teknologi IoT. Penulis, bersama tim pengembang, merancang dan mengembangkan aplikasi Pelatihan IoT Berbasis Virtual Reality untuk Telkom. Teknologi *Virtual Reality* (VR) dipilih karena menawarkan solusi ideal dengan menyediakan lingkungan belajar yang realistis dan menarik. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Agile karena kecepatan dan fleksibilitasnya, memungkinkan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan dan menghasilkan aplikasi VR berkualitas tinggi dalam waktu singkat. Penulis berpartisipasi dalam pengembangan aplikasi pelatihan IoT berbasis VR pada bagian persiapan dan perencanaan perangkat IoT. Fitur-fitur yang dikembangkan telah berhasil lolos pengujian *black box testing*. Aplikasi Pelatihan IoT Berbasis Virtual Reality sudah dipresentasikan kepada klien, menerima umpan balik dari klien dan diserahkan bersamaan dengan Berita Acara Serah Terima (BAST).

Kata Kunci: *Internet of Things*, *Virtual Reality*, Agile