

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas kehendak dan karunianya. Proyek Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan di program studi yang penulis tempu.

Proyek akhir ini berfokus pada pengembangan aplikasi *Virtual Reality* untuk proyek penelitian *Smart Mannequin* dan *Smart Weapon Rack*. Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* sebagai media informasi. Metodologi yang dipakai menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan alat bantu pengembangan berupa Unity Engine 3D dan Meta Quest 2 digunakan untuk menghasilkan aplikasi *Virtual Reality* ini.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rio Korio Utoro, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Rikman Aherliwan Rudawan, S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penyusunan laporan ini.
3. Dosen-dosen Sarjana Terapan 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 berharap proyek akhir ini dapat menjadi kontribusi sebagai referensi bagi perkembangan penelitian di bidang terkait. Walaupun 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.

Bandung, 23 Januari 2025



Penulis