

ABSTRAK

Pengenalan produk inovatif seperti *Smart Mannequin* dan *Automation Weapon Rack* membutuhkan pendekatan yang interaktif dan efektif untuk menjangkau berbagai kalangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe desain UI/UX aplikasi berbasis *Virtual Reality* (VR) yang mampu menghadirkan pengalaman simulasi realistis dalam mengenalkan kedua produk tersebut. Desain dirancang menggunakan perangkat lunak Figma, dengan mengutamakan prinsip interaktivitas, *user-friendliness*, dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal. Dalam proses pengembangan, dilakukan beberapa tahapan, termasuk analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi desain, serta pengujian yang melibatkan dokumentasi dan eksplorasi pengguna terhadap aplikasi VR. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan mampu memfasilitasi pengguna untuk memahami fitur dan fungsi kedua produk secara intuitif dan mendalam tanpa keterbatasan lokasi fisik. Selain itu, elemen interaktif seperti visualisasi produk 3D dan simulasi berbasis VR memberikan pengalaman yang realistis dan mendukung pengenalan produk secara inovatif. Kesimpulannya, desain UI/UX aplikasi VR yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan untuk mengenalkan *Smart Mannequin* dan *Automation Weapon Rack* secara efektif, sekaligus memberikan peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan teknologi VR untuk pemasaran dan edukasi produk.

Kata Kunci: UI/UX, *Virtual Reality*, *Smart Mannequin*, *Automation Weapon Rack*, Interaktif