

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Virtual Reality System</i>	8
Gambar 2.2 Tahapan Proses Metode User Centered Design	9
Gambar 2.3 Tampilan Aplikasi Figma untuk desain <i>User Interface (UI)</i> dan <i>User Experience (UX)</i>	11
Gambar 3.1 Flowmap Proses Sistem Saat Ini.....	13
Gambar 3.2 Blok Diagram Analisis	15
Gambar 3.3 <i>Wireframe</i> Desain Aplikasi	16
Gambar 3.4 Userflow Desain Aplikasi	17
Gambar 3.5 <i>Typography</i>	19
Gambar 3.6 Warna <i>Primary</i>	19
Gambar 3.7 Warna Neutral.....	20
Gambar 3.8 <i>Icon</i>	20
Gambar 4.1 Halaman Utama desain aplikasi VR.....	22
Gambar 4.2 Halaman Tim Profile Desain Aplikasi VR	23
Gambar 4.3 Halaman Landing Page desain aplikasi VR <i>Smart Mannequin</i>	24
Gambar 4.4 Halaman menu desain aplikasi VR pada <i>Smart Mannequin</i>	25
Gambar 4.5 Halaman Detail Information aplikasi VR pada <i>Smart Mannequin</i>	26
Gambar 4.6 Halaman Sensor Information Desain Aplikasi VR pada <i>Smart Mannequin</i>	27
Gambar 4.7 Halaman Detail Sensor Information Desain aplikasi VR pada <i>Smart Mannequin</i>	27
Gambar 4.8 Halaman Landing Page Desain Aplikasi VR pada <i>Automation Weapon Rack</i>	28
Gambar 4.9 Halaman Menu Desain Aplikasi VR pada <i>Automation Weapon Rack</i>	29
Gambar 4.10 Halaman Detail Information Desain Aplikasi VR pada <i>Automation Weapon Rack</i>	29
Gambar 4.11 Halaman Sensor Information Desain Aplikasi VR pada <i>Automation Weapon Rack</i>	30
Gambar 4.12 Halaman Detail Sensor Information Desain aplikasi VR pada <i>Automation Weapon Rack</i>	31