

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Gasal tahun 2019

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA KATALOG
BARANG ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID DENGAN METODE
MARKERLESS AUGMENTED REALITY PADA CV. SEJAHTERA JAYA**

**AHMAD YUSUF
15.01.53.0133**

ABSTRAK

Saat ini, perkembangan teknologi *augmented reality*, terutama pada perangkat pintar (*smartphone*) masih relatif rendah. Sedangkan pada kenyataannya teknologi ini sangat berpotensi dalam mengembangkan informasi digital agar lebih efektif sebab *smartphone* merupakan salah satu perangkat media yang sangat menjamur di masyarakat. *Augmente reality* biasanya dibuat untuk perangkat *mobile* pada sistem operasi IOS dan juga android. Hal ini terjadi karena dua sistem operasi ini disematkan pada perangkat pintar, salah satunya *smartphone* yang sangat populer di seluruh dunia.

Penelitian ini akan mengimplementasikan teknologi *augmented reality* yang menghasilkan aplikasi katalog barang elektronik. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode *markerless augmented reality* yang diharapkan bisa menunjukkan model barang elektronik dalam bentuk objek 3D dan beserta dengan informasi yang berkaitan dengan objek tersebut. Katalog barang elektronik dengan memanfaatkan *augmented reality* berbasis android memiliki tujuan untuk dapat memudahkan CV. Sejahtera Jaya dalam melakukan pemasaran produk dagangannya sehingga dapat berkembang lebih maju dan menjangkau pasar lebih luas.

Kata Kunci : *Markerless Augmented Reality, Barang Elektronik, Katalog Berbasis Android.*

ABSTRACT

At present, the development of augmented reality technology, especially on smart devices (smartphones) is still relatively low. While in reality this technology has the potential to develop digital information to be more effective because smartphones are one of the most proliferating media devices in society. Augmente reality is usually made for mobile devices on IOS and Android operating systems. This happens because these two operating systems are embedded in smart devices, one of which is a smartphone that is very popular throughout the world.

This research will implement augmented reality technology which results in an electronic goods catalog application. This application was created using the markerless augmented reality method which is expected to show models of electronic goods in the form of 3D objects and along with information relating to the object. Electronic goods catalog by utilizing android-based augmented reality has the aim to be able to facilitate the CV. Sejahtera Jaya in marketing its merchandise so that it can develop further and reach a wider market.

Semarang, 17 Januari 2020



(Dr. Drs. Eri Zuliarso, M.Kom.)