

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**
Program Studi : Teknik Informatika
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Gasal tahun 2019

**PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK OTENTIKASI PRODUK
PADA UD. ZUVA BERBASIS ANDROID**

**ARFIAN SINGGIH PRASETYO
15.01.53.0148**

ABSTRAK

UD. Zuva adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *furniture manufacture* yang berada di kota Semarang. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat dan persaingan industri global yang sangat ketat, maka terkadang produk yang sangat laris dipasaran akan di duplikasi oleh pihak lain dengan mengatas namakan produksi dari UD. Zuva. Ini terjadi dikarenakan banyaknya jenis produk yang dimiliki dan tingginya intensitas produksi, sehingga jarang sekali melakukan survei produk-produknya di lapangan.

Masalah akan muncul jika pembeli baru tidak bisa membedakan produk asli dan palsu secara kasat mata yang berujung membeli produk palsu dimana kualitas yang di dapat tidak akan sebanding dengan produk asli. Akibatnya jika ada kerusakan di kemudian hari mereka akan komplain ke UD Zuva. Hal inilah yang mengkibatkan kerugian bagi UD. Zuva dari segi finansial maupun dari *branding reputation* yang berimbas pada turunnya omset dagang. Selain itu, kerugian pun di derita oleh para *customer* dari UD. Zuva karena mereka membeli produk yang kualitasnya tidak sesuai dengan harapan.

Pada penelitian ini penulis akan mengimplementasikan teknologi *augmented reality* yang dapat digunakan sebagai sarana otentikasi untuk validasi keaslian produk dari UD. Zuva. Aplikasi ini dibuat dengan teknologi *augmented reality* berbasis android dengan tujuan memperkuat keaslian kartu garansi untuk meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap produk UD. Zuva.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Otentikasi Produk, Furniture.*

UTILIZATION OF AUGMENTED REALITY FOR PRODUCT AUTHENTICATION IN UD. ZUVA ANDROID BASED

ABSTRACT

UD. Zuva is one of the companies engaged in furniture manufacturing in the city of Semarang. With the rapid development of technology and the fierce global industry competition, sometimes the products that are very in demand in the market will be duplicated by other parties in the name of UD Zuva production. This happens because of the many types of products that are owned and the high intensity of production, so it is very rarely to survey its products in the field.

Problems will arise if new buyers cannot clearly distinguish genuine and fake products which result in buying fake products where the quality obtained will not be comparable to the original product. As a result, if there is damage in the future they will complain to UD Zuva. This is what caused harm to UD. Zuva in terms of financial and branding reputation which impact on the decline in trade turnover. In addition, the loss was suffered by customers from UD. Zuva because they buy products whose quality does not match expectations.

In this study the authors will implement augmented reality technology that can be used as a means of authentication for product validation validation from UD. Zuva This application is made with augmented reality technology based on android with the aim of strengthening the authenticity of the warranty card to increase consumer confidence in UD Zuva products.

Semarang, 22 Januari 2020

Pembimbing

(Eka Ardianto, S.Kom., M.Cs.)