

**IMPLEMENTASI ALGORITMA FAST CORNER DETECTION  
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MEDIA  
PROMOSI ROBOTICKIDZ**



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA  
JAKARTA  
2020**

***IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY-BASED FAST  
CORNER DETECTION ALGORITHM ON THE ROBOTICKIDZ  
PROMOTION MEDIA***

***THESIS***

*Program Of Study ENGINEERING INFROMATICS*



***THE FACULTY OF ENGINEERING  
SATYA NEGARA UNIVERSITY OF INDONESIA  
JAKARTA  
2020***

**IMPLEMENTASI ALGORITMA FAST CORNER DETECTION  
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MEDIA  
PROMOSI ROBOTICKIDZ**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

**SARJANA KOMPUTER**

Program Studi Teknik Informatika



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA  
JAKARTA  
2020**

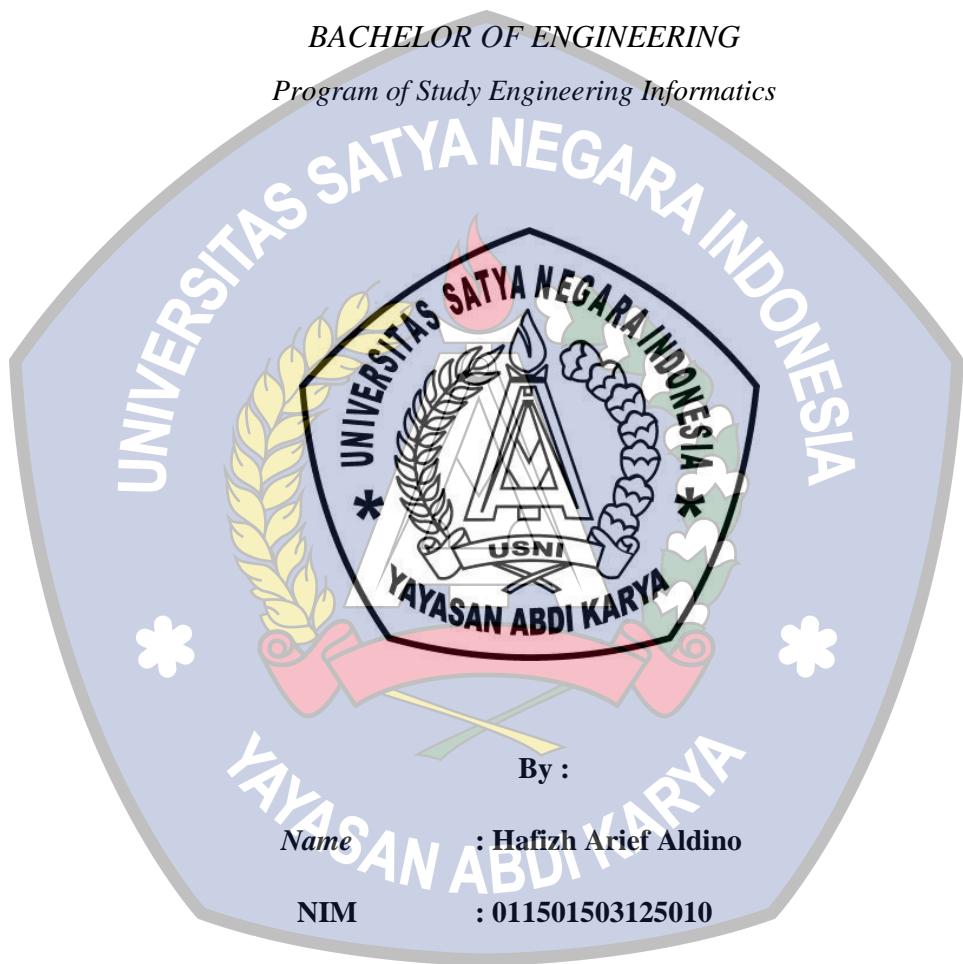
***IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY-BASED FAST  
CORNER DETECTION ALGORITHM ON THE ROBOTICKIDZ  
PROMOTION MEDIA***

***THESIS***

*Asked As One Of Terms To Obtain Degree*

*BACHELOR OF ENGINEERING*

*Program of Study Engineering Informatics*



**FACULTY OF ENGINEERING  
SATYA NEGARA UNIVERSITY OF INDONESIA  
JAKARTA  
2020**

## **SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hafizh Arief Aldino

NIM : 011501503125010

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah murni karya sendiri dan seluruh isi Skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2020



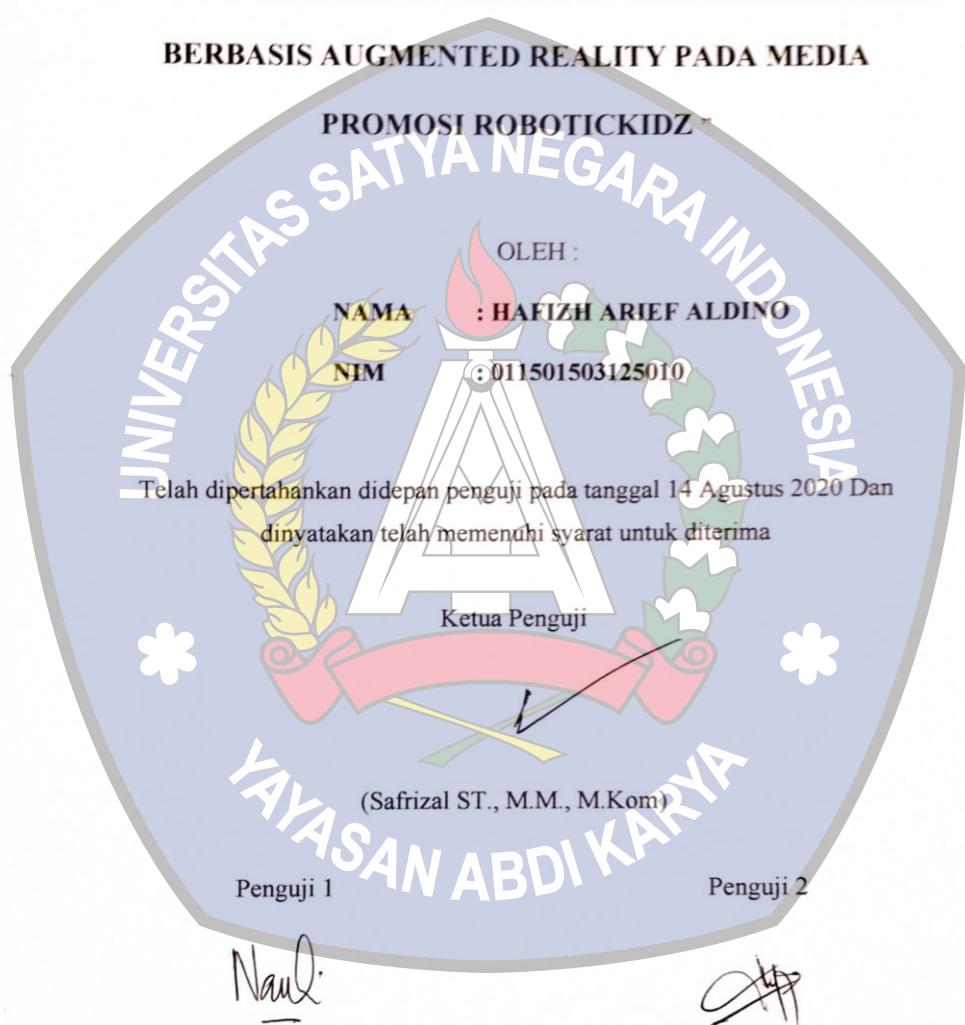
(Hafizh Arief Aldino)

011501503125010

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA	:	Hafizh Arief Aldino
NIM/NIRM	:	011501503125010
JURUSAN	:	Teknik Informatika
KONSENTRASI	:	Rekayasa Perangkat Lunak
JUDUL SKRIPSI	:	Implementasi Algoritma FAST Corner Detection Berbasis Augmented Reality Pada Media Promosi RoboticKIDZ
TANGGAL UJIAN	:	14 Agustus 2020
		
Dosen Pembimbing I	Jakarta, 31 Agustus 2020	
(Safrizal ST., M.M., M.Kom)	(Turkhamun Adi Kurniawan, ST., M.Kom)	
Ketua Program Studi	Dekan	
(Istiqomah Sumadikarta, S.T., M.Kom)	(Ir. Nurhayati, M.Si)	

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**  
**"IMPLEMENTASI ALGORITMA FAST CORNER DETECTION**  
**BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MEDIA**



(Sukarno Bahat Nauli S.Kom., M.Kom)

(Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom)

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyanyang, Puji syukur hanya bagi Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan hidayah dan rahmat-rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rosululloh jujungan kita Nabi Muhammad SallawlahuAlaihi Wasalam, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika pada Universitas Satya Negara Indonesia Jakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Satya Negara Indonesia, Dra. Merry L. Panjaitan, MM., MBA.
2. Ibu Ir. Nurhayati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Bapak Istiqomah Sumadikarta, ST., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Safrizal ST., M.M., M.Kom selaku pembimbing akademik dan pembimbing materi yang dengan sabar memberikan pengarahan, saran, dan bimbingan sehingga terselesaikan skripsi ini.

5. Bapak Turkhamun Adi kurniawan, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing penulisan yang telah memberikan pengarahan, saran, dan bimbingan sehingga terselesaikan skripsi ini.
6. Para dosen Teknik Informatika yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis, semoga menjadi amal sholeh yang berkeseimbangan di dunia hingga akhirat.
7. Segenap Staf Tata Usaha Fakultas Teknik yang memberikan kemudahan administratif bagi penyusun selama masa perkuliahan.
8. Ir. H. Walneg S. JAS, MM Sebagai Kepala Manager di RoboticKIDZ Bintaro.
9. Semua teman-teman dan sahabat seperjuangan di Teknik Informatika 2015 yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

Ibunda Endang Sri Sujiati tercinta dan tersayang, atas do'a yang selalu di panjatkan serta perhatian yang diberikan untuk saya. Kasih sayang dan dukungan baik moral maupun materil kepada penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini. Hasil karya ini saya persembahkan untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta.

Penyusun menyadari sekali bahwa dalam penyusunan ini terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu segala saran dan kritik yang membangun sangat di harapkan. Terimakasih



Jakarta, 7 Agustus 2020.

Penyusun

**Hafizh Arief Aldino**  
011501503125010

## ABSTRAK

RoboticKIDZ merupakan usaha dibidang jasa, menangani pelatihan Robotik secara offline di beberapa tempat salah satunya di Bintaro. Untuk mempromosikan kepada murid, informasi yang didapat dari promosi yang dilakukan karyawan secara langsung kepada calon murid dan wali murid kurang jelas karena kurangnya pengetahuan calon pembeli mengenai tingkatan kelas apa saja yang ditawarkan di pelatihan ini. Masalah lain muncul adalah jenis robot yang di buat tidak banyak ditampilkan di ruangan pendaftaran.

Aplikasi RoboticKIDZ AR merupakan salah satu media untuk membantu karyawan dalam melakukan promosi kepada calon murid. Aplikasi ini menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk menggabungkan benda dunia maya kedalam dunia nyata. Didalam aplikasi ini terdapat 2 interaksi rotasi objek dan click spot. Platform yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Android.

Berdasarkan hasil pengujian didapat dari penelitian yang dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi RoboticKIDZ AR dengan implementasi teknologi *augmented reality* ini membantu penjaga took dalam memberikan informasi jasa yang ditawarkan secara lebih jelas kepada calon pembeli, membantu dalam menampilkan hasil robot yang tidak dapat dipajang di RoboticKIDZ

**Kata kunci :** Promosi , Jasa, Pelatihan, Robotik, *Augmented Reality*, *android*

## ABSTRACT

RoboticKIDZ is a service business, handling offline Robotic training in several places, one of which is in Bintaro. To promote to students, information obtained from promotions conducted by employees directly to prospective students and student guardians is unclear because of the lack of knowledge of prospective buyers about what grade levels are offered in this training. Another problem arises is the type of robot that is made is not widely displayed in the registration room.

RoboticKIDZ AR application is one of the media to assist employees in conducting promotions to prospective students. This application uses Augmented Reality technology to combine virtual world objects into the real world. In this application there are 2 interactions of object rotation and click spots. The platform used for this application is Android.

Based on the test results obtained from the research conducted it can be concluded that the application of RoboticKIDZ AR with the implementation of augmented reality technology helps shop keepers in providing information services offered more clearly to prospective buyers, helping in displaying the results of robots that cannot be displayed on RoboticKIDZ

**Keywords :** Promotion, Training, Services, Robotic, Augmented Relaity, Android.