

**IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *MARKER*
*BASED TRACKING***

SKRIPSI

Program Studi TEKNIK INFORMATIKA



OLEH :

NAMA : ALFIAN WAHYU PRAYUGHA

NIM : 011701503125046

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA**

2021

**IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *MARKER*
*BASED TRACKING***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA KOMPUTER
Program Studi Teknik Informatika**



OLEH :

NAMA : ALFIAN WAHYU PRAYUGHA

NIM : 011701503125046

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA**

2021

***IMPLEMENTATION OF ANDROID-BASED AUGMENTED
REALITY AS A PROMOTION MEDIA FOR USNI USING
MARKER-BASED TRACKING METHOD***

ESSAY

***Proposed As One Of The Requirements To Obtain
Bachelor Degree In Computer Science
Major In Informatics Engineering***



BY :

NAME : ALFIAN WAHYU PRAYUGHA

NIM : 011701503125046

***FACULTY OF ENGINEERING
SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY
JAKARTA
2021***

ABSTRAK

Aplikasi augmented reality Universitas Satya Negara Indonesia adalah sebuah aplikasi yang menampilkan bentuk bangunan-bangunan pada USNI secara tiga dimensi. Aplikasi ini dibuat diatas sistem operasi android, smartphone berbasis android telah mempunyai pengguna terbanyak dibanding yang lain. Pengguna smartphone berbasis android memiliki jumlah persentase terbesar dengan jumlah 91.84% pengguna di Indonesia menurut hasil survey Statcounter pada September 2020. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi augmented reality untuk media promosi USNI. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kegiatan promosi USNI. Metode yang digunakan adalah metode marker based tracking, metode ini menggunakan marker atau penanda objek dua dimensi yang memiliki suatu pola yang akan dibaca oleh smartphone melalui media kamera, biasanya merupakan ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Hasil yang didapatkan adalah augmented reality berhasil diterapkan pada aplikasi ini, yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan promosi.

Kata kunci : USNI, augmented reality, marker based tracking, promosi.

ABSTRACT

Aplikasi Augmented Reality Universitas Satya Negara Indonesia is an app that shows USNI buildings in three-dimension. The application was built on Android operating system, because Android-based smartphone has the biggest user base than others. Android-based smartphone has the biggest percentage amounting to 91.84% of users in Indonesia according to Statcounter's survey on September 2020. The goal of this app is to build an augmented-reality app as USNI's promotion media. The benefits of this research is to hopefully raise USNI's promoting activity. The method's used is marker-based tracking, in which it uses two-dimensional object marker that contains a pattern that will be read by the smartphone through the camera, usually comprises of black-and-white square illustration with thick black border and white background. The result shows that augmented reality can be applied on this app, that can be used to support the promotion.

Keyword : *USNI, augmented reality, marker based tracking, promotion.*