

**PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK PROMOSI
PROPERTI PERUMAHAN BERBASIS ANDROID**

(Studi kasus Perumahan Permata Mutiara Maja)

SKRIPSI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA



DISUSUN OLEH:

NAMA : MUSTOFA KAMAL

NIM : 011701503125004

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

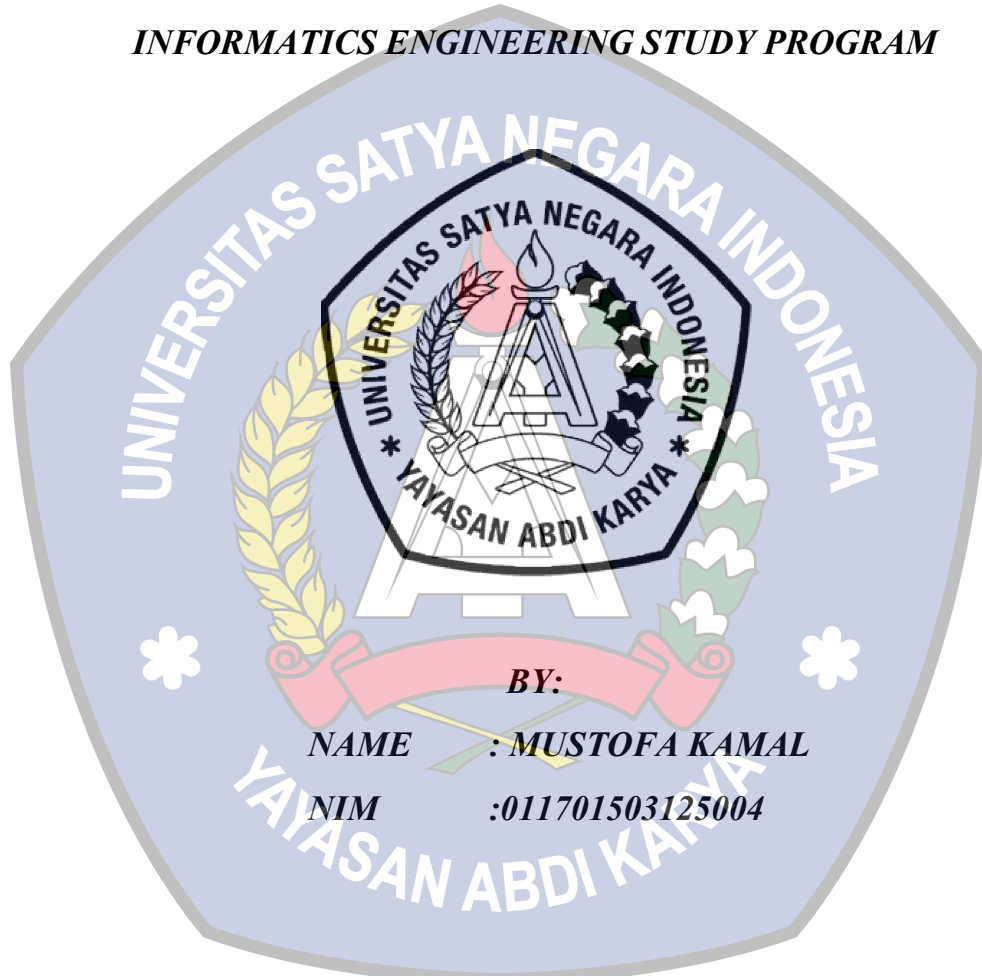
2021

***AUGMENTED REALITY DEPLOYMENT FOR ANDROID-
BASED RESIDENTIAL PROPERTY PROMOTION***

(Case study of Permata Mutiara Maja Housing)

THESIS

INFORMATICS ENGINEERING STUDY PROGRAM



NAME : MUSTOFA KAMAL

NIM : 011701503125004

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

JAKARTA

2021

**PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK PROMOSI
PROPERTI PERUMAHAN BERBASIS ANDROID**

(Studi kasus Perumahan Permata Mutiara Maja)

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**



DISUSUN OLEH:

NAMA : MUSTOFA KAMAL

NIM : 011701503125004

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

2021

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mustofa Kamal
NIM : 011701503125004
Program Studi : Teknik Informatika

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Juli 2021



METERAI
TEMPEL
Rp 26BAJX323513854
(Mustofa Kamal)

011701503125004

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

NAMA : Mustofa Kamal
NIM/NIRM : 011701503125004
JURUSAN : Teknik Informatika
KONSENTRASI : Rekayasa Perangkat Lunak
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK
PROMOSI PROPERTI PERUMAHAN BERBASIS
ANDROID (Studi kasus Perumahan Permata Mutiara
Maja)

TANGGAL UJIAN : 16 Agustus 2021

Jakarta, 16 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

T. Adi Kurniawan, S.T., M.Kom

Istiqomah Sumadikarta, S.T., M.Kom

Dekan

Ketua Program Studi

Ir. Nurhayati, M.Si

Istiqomah Sumadikarta, S.T, M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK PROMOSI PROPERTI
PERUMAHAN BERBASIS ANDROID**

(Studi kasus Perumahan Permata Mutiara Maja)

OLEH :

NAMA : Mustofa Kamal

NIM : 011701503125004

Telah dipertahankan didepan Penguji pada tanggal 16 Agustus 2021

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji

T. Adi Kurniawan, S.T., M.Kom

Anggota Penguji

Anggota Penguji

Safrizal, S.T., M.M., M.Kom

Sukarno B. N, S.Kom., M.Kom

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Puji syukur hanya bagi Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan hidayah dan rahmat-rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK PROMOSI PROPERTI PERUMAHAN BERBASIS ANDROID(Studi kasus Perumahan Permata Mutiara Maja) “.

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. Dra. Merry L. Panjaitan, MM., MBA., Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Ir. Nurhayati, M.Si., Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Istiqomah Sumadikarta, ST., M.Kom., Ketua Program Studi Teknik Informatika dan Pembimbing 2.
4. Turkhamun Adi Kurniawan S.T., M.Kom., pembimbing materi dan Pembimbing Akademik yang dengan sabar memberikan pengarahan, saran dan pembimbing 1.

5. Para dosen Teknik Informatika yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis, semoga menjadi amal sholeh yang berkeeseimbangan di dunia hingga akhirat.
6. Segenap Staf Tata Usaha Fakultas Teknik yang memberikan kemudahan administratif bagi penyusun selama masa perkuliahan.
7. Ayahanda Usep Setiadireja dan Ibunda Aswati 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.
8. Kakak Dian Purnama Sari S.E., semua keluargaku yang selalu memberikan doa dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.
9. Semua teman-teman dan sahabat seperjuangan di Teknik Informatika 2017 yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
10. Sahabat dan teman-temanku Aldi Fariski, Muhammad Sidik dan semua teman-teman yang tak bisa saya satu persatu terima kasih motivasi dan doanya.

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, 1 Agustus 2021.

Penyusun

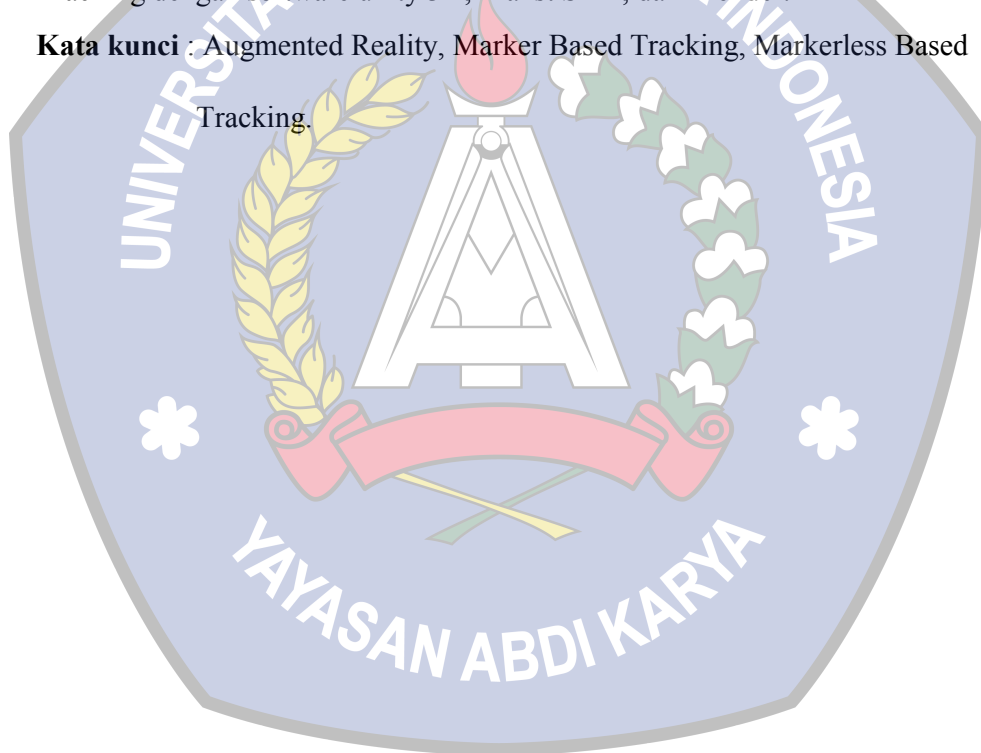

Mustofa Kamal

011701503125004

ABSTRAK

Pemanfaatan Teknologi untuk pemasaran perumahan sangat penting pada era digital ini. Para pengembang properti rata-rata masih menggunakan media brosur sebagai media pemasarannya. Kahfi mengemukakan bahwa media brosur memiliki banyak keterbatasan dalam penyampaian informasi terhadap calon *customer*, maka dibutuhkan suatu solusi untuk mengembangkan media brosur tersebut sebagai inovasi. Inovasi tersebut berupa aplikasi Perumahan permata mutiara maja berbasis android dengan menggunakan augmented reality pada brosur sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara luas, lengkap, menarik, dan inovatif. Pengguna juga dapat melihat tampilan exterior dan interior rumah dengan menggunakan aplikasi ini. Aplikasi dibuat menggunakan metode Waterfall, Marker based Tracking, dan Markerless Based Tracking dengan software unity 3D, Maxst SDK, dan Blender.

Kata kunci : Augmented Reality, Marker Based Tracking, Markerless Based Tracking.



ABSTRACT

Utilizing technology for housing marketing is very important in the digital era, but some home developers have started to turn to the internet for promotion. So an innovation is needed to develop brochure media in the current digital era. Therefore, the purpose of this research is to innovate sales promotion media in the form of brochures on Permata Mutiara Maja Housing by creating an application for Permata Mutiara Maja Housing using augmented reality to assist developers in conveying comprehensive, complete, interesting, and innovative information. Users can also see the exterior and interior of the house by using this application. Applications are made using the Waterfall method, Marker based Tracking, and Markerless Based Tracking with Unity 3D software, Maxst SDK, and Blender. The results obtained are an Android-based Permata Mutiara Maja Housing application using augmented reality to support promotional activities.

Keywords : Augmented Reality, Marker Based Tracking, Markerless Based Tracking, Perumahan Permata Mutiara Maja, Android, Promotion.

