

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI

BERBASIS ANDROID DENGAN METODE

NATURAL FEATURE TRACKING (NFT)

(Studi Kasus : Optik Mega)

SKRIPSI



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2021

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI

BERBASIS ANDROID DENGAN METODE

NATURAL FEATURE TRACKING (NFT)

(Studi Kasus: Opik Mega)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Komputer

Program Studi TEKNIK INFORMATIKA



NAMA : SUPRIYANTO

NIM : 011601503125021

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2021

**IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY AS A PROMOTION
MEDIA BASED ON ANDROID WITH NATURAL
FEATURE TRACKING METHOD (NFT)
CASE STUDY : OPTIK MEGA**

ESAY

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



NAMA : SUPRIYANTO

NIM : 011601503125021

FACULTY OF ENGINEERING

SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY

JAKARTA

2021

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Supriyanto
NIM : 011601503125021
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa skripsi/Tugas Akhir ini 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 berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi/Tugas Akhir ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Agustus 2021

YAYASAN ABDI KALIA



(Supriyanto)
011601503125021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

NAMA : Supriyanto
NIM : 011601503125021
JURUSAN : Teknik Informatika
KONSENTRASI : Rekayasa Perangkat Lunak
JUDUL SKRIPSI : IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID DENGAN
METODE *NATURAL FEATURE TRACKING* (NFT)
STUDI KASUS : OPTIK MEGA)

TANGGAL UJIAN :

Jakarta, Agustus 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Safrizal, ST., MM., M.Kom)

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

Dekan

Ketua Program Studi

(Ir. Nurhayati, M.Si)

(Istiqomah Sumadikarta, S.T., M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *NATURAL FEATURE TRACKING*

(NFT)

STUDI KASUS : Opik Mega)

OLEH

NAMA : Supriyanto

NIM : 011601503125021

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal Dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji / Pembimbing I

Ketua Penguji/ Dosen Pembimbing II

(Safrizal, ST., MM., M.Kom)

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

Angota Penguji

Angota Penguji

(P Adi Kurniawan, ST., M.Kom)

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademis untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S-1) Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia. Skripsi ini membahas tentang Implementasi *Augmented Reality* sebagai media promosi berbasis android menggunakan metode *Natural Feature Tracking (NFT)* (*Studi Kasus : Optik Mega*).

Didalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan pemikiran serta dorongan moral dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Merry L. Panjaitan, M.M., MBA Selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia
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., MM., M.Kom selaku dosen pembimbing I
5. Bapak Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing II
6. Orangtua dan keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan

7. Semua teman-teman Fakultas Teknik angkatan 2015 dan 2016 yang selalu membantu dan memberikan semangat penulis dalam mengerjakan laporan ini.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan dan doa restunya yang berhubungan dengan skripsi.

Dengan segala hormat dan kesadaran penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang memerlukan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.

Akhir kata penulis mengharapkan mudah-mudahan tugas akhir ini dapat dipahami dan bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Satya Negara Indonesia dan semua pihak serta dapat menambah wawasan pembaca, penulis mengucapkan terima kasih.

Semoga semuanya diberikan pahala oleh Allah SW T. Diberikan nikmat sehat dan rizki yang ditambah oleh Allah SW T.

Jakarta, - Agustus 2021

Penulis

(SUPRIYANTO)

ABSTRAK

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan suatu produk atau jasa kepada pelanggan dengan tujuan untuk menarik minat calon konsumen untuk membeli atau menggunakan produk atau jasa yang ditawarkan. Promosi juga memiliki tujuan tertentu antara lain, untuk menyebarluaskan informasi suatu produk kepada calon konsumen, untuk mendapatkan konsumen baru dan untuk menjaga loyalitas konsumen tetap, untuk menaikkan penjualan serta laba/keuntungan, dan juga untuk branding atau membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka berkembang juga kegiatan promosi dengan berbagai macam cara. Salah satunya ialah dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) atau bisa disebut dengan realitas tertambah adalah teknologi yang memadukan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi kedalam lingkungan nyata dan memproyeksikannya secara realitas dalam waktu nyata.

Dengan demikian maka peneliti melakukan penelitian aplikasi yang membantu proses promosi lebih menarik dan konsumen mendapatkan informasi yang jelas, dengan judul "*Implementasi Augmented Reality* sebagai media promosi pada optic mega menggunakan metode *Natural Feature Tracking* (NFT)

Kata Kunci: Promosi, Augmented Reality, 3 Dimensi, Android, Kacamata.

ABSTRACT

Promotion is an attempt to notify or offer a product or service to a customer with the aim of attracting potential customers to buy or use the products or services offered. Promotion also has certain goals, among others, to disseminate information on a product to prospective consumers, to get new consumers and to maintain consumer loyalty, to increase sales and profits / profits, and also to branding or forming the image of the product in the eyes of consumers as desired.

With the development of technology, it also develops promotional activities in various ways. One of them is with Augmented Reality (AR) technology or can be called augmented reality is a technology that combines two-dimensional or three-dimensional virtual objects into the real environment and projects them in real time.

Thus, researchers conducted application research that helped the promotion process more attractive and consumers get clear information, with the title "Implementation of Augmented Reality as a promotional medium on mega optics using the Natural Feature Tracking (NFT) method.

Keywords: Promotion, Augmented Reality, 3 Dimensions, Android, Glasses.