

## **RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI ALAT BANTU DESAIN TATA LETAK INTERIOR RUANG**

**BRIANANTYA DIARDANA**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : 111201005748@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Tingginya animo masyarakat terhadap hal desain tata letak dalam ruangan interior tidak diimbangi dengan suatu sistem dan pendukung yang berupa aplikasi yang bisa memudahkan dalam membuat rancangan desain tata letak ruang tersebut. Seringkali masyarakat merasa kesulitan untuk menentukan rancangan desain tata letak ruangan interior. Dewasa ini dalam hal tata letak ruang rumah desainer selalu menggunakan metode atau cara konvensional yang dinilai lambat dalam proses pengerjaan. Di era yang sangat modernisasi seperti saat ini manusia dituntut untuk bekerja sangat cepat dan efisien. Oleh karena itu masalah yang muncul ketika seorang desainer dituntut untuk bekerja cepat kemudian muncul masalah bagaimana membangun sebuah sistem Augmented Reality yang berbasis mobile (android) yang dapat mempermudah sekaligus mempercepat desainer dalam hal penataan perabotan interior. Penulis menggunakan metode Waterfall dalam melakukan penelitian ini. Metode digunakan sebagai acuan untuk proses dalam sistem yang akan mengolah data " data masukan. Sementara itu hasil yang diharapkan penulis adalah mampu menyelesaikan dengan sempurna penelitian ini sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan dengan mudah oleh para desainer atau orang awam sekalipun. Dalam perkembangannya saat ini manusia tidak hanya butuh suatu ponsel yang hanya bisa digunakan untuk berkomunikasi seperti telepon ataupun mengirim pesan singkat, namun ponsel itu diharapkan juga bisa dimanfaatkan untuk hal-hal penting lain sebagai contoh untuk menjalankan aplikasi ini. Hasil analisis dari pembuatan aplikasi ini adalah dapat memudahkan pengguna untuk mendesain dan menata perabotan di dalam suatu ruangan interior.

Kata Kunci : desain interior, augmented reality, android, tata letak ruangan

## **ENGINEERING OF ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY APPLICATION AS INTERIOR ROOM LAYOUT DESIGN TOOL**

**BRIANANTYA DIARDANA**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : 111201005748@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

The high public interest in terms of layout design of interior space is not matched with a support system and an application form which can facilitate in making the design of the space layout design. Often people feel it difficult to determine the design of the interior design of the room layout. Today in terms of the layout of the space designers always use the conventional method or means which was considered slow in the process. In the era of highly modernization as today people are required to work very quickly and efficiently. Therefore, the problem arises when a designer is required to work quickly and then comes the problem of how to build a system based on Augmented Reality mobile (android) which can simplify and speed the designer in terms of the arrangement of interior furnishings. The author uses the Waterfall method in conducting this research. The method is used as a reference for the process in which the system will process the data - the data input. While the authors expected result is perfectly capable menyelesaikan this study so that the application can be used easily by the designer or even laymen. In this time of human development not only need a phone that can only be used for communication such as telephone or send a short message, but the phone is expected to also be used for other important things for example to run this application. The results of the analysis of the making of this application is that it can allow users to design and arrange the furniture in an interior room.

**Keyword** : Interior design, augmented reality, android, room layout