

Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Berbasis Android Pada Toko Jati Tresno

MIFTAKHUL JAMAL

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

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

Email : 111201106482@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Dalam dunia bisnis, proses promosi merupakan salah satu faktor yang akan menentukan apakah bisnis yang dijalankan dapat bertahan lama atau tidak. Salah satunya ialah pengusaha yang bergerak pada penjualan barang-barang furniture. Sekarang ini, proses promosi yang dilakukan oleh kebanyakan toko-toko furniture adalah dengan menggunakan buku katalog penjualan. Strategi promosi yang seperti ini dinilai sudah terlalu umum dan kurang efektif karena pembeli tidak bisa melihat barang yang dijual secara nyata. Untuk memecahkan masalah tersebut, maka diusulkan sebuah strategi promosi baru dengan menerapkan teknologi augmented reality yang ditanamkan pada sebuah aplikasi android menggunakan metode marker based tracking. Penelitian ini akan menggunakan 3 buah marker yang masing-masing marker memuat sebuah gambar barang furniture. Marker tersebut akan dijadikan sebagai masukan, kemudian aplikasi ini akan melacak dan mendeteksi marker dengan menggunakan sistem tracking, setelah marker terdeteksi objek 3 dimensi akan muncul tepat diatas marker sehingga seolah-olah barang furniture tersebut nyata. Selain itu, aplikasi ini juga akan menampilkan detail dari furniture yang ditampilkan.

Kata Kunci : Augmented Reality, Marker Based Tracking, Inovasi Kreatif, Media Promosi, Smartphone Android.

Application Of Augmented Reality Technology For Android-Based Media Campaign In Jati Tresno Store

MIFTAKHUL JAMAL

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

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

Email : 111201106482@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

In the business world, the promotion process is one of the factors that will determine whether the business is run can last a long time or not. One is the entrepreneurs engaged in the sale of goods furniture. Today, the promotion process undertaken by most furniture stores is to use the catalog book sales. Promotion strategy like this is considered to be too general and less effective because buyers can not see the goods sold significantly. To solve these problems, it is proposed a new promotional strategy by applying augmented reality technology embedded in an android application using marker-based tracking methods. This study will use three pieces of markers each marker contains an image item of furniture. The marker will be used as input, then this application will keep track and detect the marker by using the tracking system, after a 3-dimensional objects detectable marker will appear just above the marker so as if the furniture tangible goods. In addition, this application will also display the detail of the furniture displayed.

Keyword : Augmented Reality, Marker Based Tracking, Creative Innovation, Media Campaign, Smartphone Android.