

ABSTRAKSI

Judul : Penerapan Teknologi *Augmented Reality* di bidang promosi dengan menggunakan metode *Marker Based Tracking* berbasis *android* pada PT.Suryaprabha Jatisatya

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* pada bidang promosi yang medianya berupa brosur pada sebuah acara pameran. Melalui media promosi yang berupa brosur tidak jarang calon pembeli masih merasa bingung untuk membayangkan gambaran atau bentuk barang yang akan dibeli dikarenakan tidak semua barang di *sample* pada suatu pameran karena terbatasnya tempat *venue*. Sehingga terkadang pembeli harus mendatangi kantor pemasaran untuk mendapatkan informasi ataupun gambaran yang lebih jelas. Karena semakin berkembangnya zaman dan teknologi maka ada jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* (AR). Aplikasi ini nantinya akan berisi tentang *Augmented Reality* (AR) dari beberapa produk-produk PT. Suryaprabha Jatisatya yang akan di pasaran. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Unity*, *Vuforia*, *Android SDK*, *Visual Studio* dan juga menggunakan metode *Marker Based Tracking* yang nanti nya ada sebuah brosur sebagai salah satu *marker* penanda dan *smartphone* untuk mengscan *marker* tersebut. Hasil dari penelitian ini nanti nya akan menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dapat menyajikan sebuah gambar 3D dari produk PT. Suryaprabha Jatisatya.

Kata kunci : *Augmented Reality*, *Android*, *Marker Based Tracking*

xiv+79 halaman; 46 gambar; 5 tabel; 2 lampiran