

ABSTRAK

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING UNTUK PENGENALAN ALAT DAN PRODUK MAKEUP BAGI PEMULA

Oleh : Auliatunnisa Kamila (1511501437)

Menurunnya minat orang dalam belajar *Make Up*, menyebabkan lembaga-lembaga pelatihan *Make Up* bisa mengalami prospek yang kurang baik. Tiyang Ayu merupakan salah satu lembaga penyedia pelatihan *Make Up* yang menghadapi permasalahan menurunnya minat belajar *Make Up* menggunakan metode konvensional. Peneliti melihat peluang untuk mengatasi kurangnya minat belajar *Make Up* tersebut dengan cara kreatif dan menarik yaitu menggunakan aplikasi *augmented reality*. Aplikasi *augmented reality* dibuat untuk membantu peserta mempelajari produk dan materi pengajaran secara mandiri di sela-sela waktu kelas berlangsung dan bahkan dapat dibawa pulang. Aplikasi *augmented reality* dibangun menggunakan metode *marker based tracking* dengan bantuan Unity dan Vuforia. Cara kerja aplikasi *augmented reality* adalah pendeteksian *marker*. Setelah *marker* dikenali, sesuai data yang terdapat di dalam *system* aplikasi, maka aplikasi dapat menampilkan sebuah objek 2D beserta penjelasannya baik itu dalam bentuk tulisan maupun video. Dari hasil pengujian aplikasi tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat *smartphone* android. Hasil *user acceptance test* dari aplikasi ini adalah 78% responden menyatakan aplikasi dapat digunakan untuk media bantu pembelajaran *Make Up* bagi pemula.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Alat dan Produk, Android, Marker Based Tracking, Unity, Vuforia

xi+42 halaman; 2 tabel; 34 gambar; 11 lampiran