

ABSTRAK

Judul : PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SMK KARTIKA X-2 JAKARTA

Promosi merupakan suatu cara yang harus dilakukan setiap sekolah swasta untuk dapat memperkenalkan sekolahnya. Promosi yang dilakukan di setiap sekolah swasta saat ini masih banyak dilakukan dengan cara menggunakan lembaran brosur. SMK Kartika X-2 Jakarta merupakan salah satu sekolah swasta yang masih menggunakan lembaran brosur untuk mempromosikan sekolahnya. Promosi dengan menggunakan lembaran brosur tentunya kurang interaktif sehingga daya tarik calon siswa untuk masuk sekolah tersebut begitu rendah. Dengan adanya suatu aplikasi yang interaktif tentunya merupakan suatu keinginan bagi pihak sekolah untuk dapat mempromosikan sekolahnya dengan cara yang interaktif sehingga dapat meningkatkan daya tarik calon siswa yang akan masuk di sekolah tersebut. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, bisa dimanfaatkan untuk membuat sebuah aplikasi untuk media promosi yang interaktif. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka dirancang sebuah aplikasi berbasis *smartphone android* yang dapat memberikan informasi secara *virtual* dan interaktif. *Augmented reality* merupakan suatu teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menampilkan informasi suatu benda maya dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan objek-objek secara *virtual* dan juga *realtime*. *Unity 3D* merupakan *software* (perangkat lunak) yang digunakan untuk membuat aplikasi *augmented reality* ini. Aplikasi *augmented reality* ini memerlukan sebuah *marker* untuk dapat menampilkan objek *3D* dengan cara mengarahkan kamera ke arah *marker* tersebut. Pada aplikasi ini, gambar yang digunakan sebagai *marker* adalah sebuah gambar bentuk dua dimensi. *Marker* yang digunakan pada aplikasi ini adalah sebuah brosur yang telah dibuat oleh pihak sekolah. *SketchUp* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat objek *3D*. Objek *3D* akan tampil apabila proses tracking (pendeteksian) *marker* berhasil dilakukan dengan menggunakan kamera. Aplikasi *augmented reality* ini memberikan kemudahan dalam menyampaikan suatu informasi dan juga lebih interaktif. Aplikasi *augmented reality* ini dapat membantu pihak sekolah untuk memberikan informasi tentang sekolahnya sehingga meningkatkan minat calon siswa yang akan masuk sekolah tersebut dan nama sekolah tersebut menjadi dikenal oleh kalangan masyarakat luas.

Kata kunci : Promosi, *Android*, *Augmented Reality*, *Virtual*, *3D*

xiii+69 halaman, 51 gambar, 5 tabel, 3 lampiran