

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMASARAN MENGGUNAKAN BROSUR MOTOR HONDA BERBASIS ANDROID PADA PT. BEKY SRI REJEKI JAYA

Oleh : Muhamad Riyan Dwi Cahyadi (1511500314)

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik pelanggan atau konsumen untuk menggunakan produk tersebut. PT. Beky Sri Rezeki Jaya atau *Dealer* Honda Beky adalah *dealer* resmi sepeda motor Honda untuk wilayah Tangerang, melayani penjualan sepeda motor Honda, *service*, *sparepart*, aksesoris dan *apparel* Honda. Promosi yang dilakukan pada PT. Beky Sri Rezeki Jaya adalah dengan cara memberikan brosur di depan *showroom* tersebut, dan konsumen yang tertarik dapat singgah terlebih dahulu ke *showroom* untuk melihat motor tersebut. Sedangkan jika diperluas pembagian brosur tersebut, yang di mana jauh dari *showroom*, brosur akan kurang efektif karena konsumen atau calon pembeli tidak bisa melihat motor secara langsung. Maka dari itu, untuk meningkatkan angka penjualan dan dapat bersaing dengan *dealer* lain, penulis menyediakan solusi atau inovasi dalam pemasaran produk agar *Dealer* Honda Beky bisa mempromosikan produknya dengan lebih atraktif. Yakni dengan menggunakan teknologi *augmented reality* yang merupakan terobosan baru dalam bidang industri otomotif. *User* tidak hanya melihat produk dalam gambar 2D atau 3D saja, bahkan *user* juga bisa melihat detail informasi dalam produk tersebut. *Augmented reality* adalah suatu solusi baru dalam dunia teknologi yang dapat menyisipkan suatu informasi atau masukan tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkan di dunia nyata dengan bantuan perangkat Android dan komputer. Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi yang berteknologi *augmented reality* untuk promosi motor. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu *sales* dalam kemudahan untuk promosi karena lebih praktis dan efisien. Dalam mengimplementasikan aplikasi ini dibutuhkan *software* pendukung, yaitu Unity 3D sebagai *software* utama pembuatan teknologi *augmented reality*, *software* Blender sebagai pembuatan objek 3D yang akan ditampilkan pada aplikasi *augmented reality*, Microsoft Visual Studio 2017 sebagai tempat penulisan *script* untuk aplikasi *augmented reality* dan Vuforia sebagai tempat menyimpan *database marker*. Dari hasil uji coba menggunakan 3 (tiga) perangkat Android, di antaranya Xiaomi Mi A1, Vivo y71 dan Advan i7A dapat menampilkan objek 3D motor secara baik dan jelas.

Kata Kunci : Promosi, *augmented reality*, Unity 3D, motor, perangkat Android

xvi + 72 halaman; 50 gambar; 6 tabel; 1 lampiran