

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN METODE *MARKER BASED TRACKING* BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI SEKOLAH PADA SMK YADIKA 4 KARANG TENGAH

Pada era modern ini kegiatan manusia selalu dikelilingi dengan adanya teknologi, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah berkembang pesat dari berbagai bidang. Baik pendidikan, dunia hiburan, pelatihan militer, medis, desain, media promosi dan lain-lain. Media Promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk, jasa, image, perusahaan, instansi agar dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Dalam perkembangan media promosi sekarang ini masih menjumpai promosi yang dilakukan dalam bentuk mencetak brosur yang terlihat kurang menarik minat pembaca. SMK Yadika 4 Karang Tengah adalah salah satu lembaga pendidikan yang masih menggunakan media promosi dengan brosur yang belum difasilitasi teknologi animasi tiga dimensi (3D). Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media promosi dalam bentuk informasi tiga dimensi (3D) yang ditampilkan secara virtual yang nantinya menggunakan perangkat smartphone. Dengan adanya pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) sehingga dapat menumbuhkan minat orang tua dan calon siswa/siswi baru untuk lebih tertarik dalam membaca brosur yang diberikan, sehingga dapat menumbuhkan minat pendaftar siswa/siswi baru. Dalam penelitian aplikasi AR ini menggunakan metode *Marker Based Tracking* dengan bantuan aplikasi Unity 3D dan Vuforia untuk membuat aplikasi *augmented reality* (AR). Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner penelitian, mendapatkan responden sebanyak 30 responden, yang menunjukkan bahwa aplikasi termasuk kedalam aplikasi sangat baik, dengan skor hasil 1278 dari skala 1500 dan disetujui dapat menumbuhkan minat pendaftar siswa/siswi baru sebanyak 29 responden dari 30 responden.

Kata kunci: *Augmented Reality*, *Marker Based Tracking*, *Unity 3D*, *Vuforia*, Media Promosi.

xiv+89 halaman; 15 tabel; 69 gambar; 2 lampiran.