

ABSTRAK

Penerapan Teknologi *Augmented Reality* berbasis *android* dengan menggunakan metode *Marker Based Tracking* sebagai media pemasaran produk pada *Haus Coffee*

Oleh : Julian Pratama Ashidik (1511500918)

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi *Augmented Reality* pada bidang pemasaran produk yang medianya berupa daftar menu produk pada kedai kopi *Haus Coffee*. Melalui media pemasaran produk yang berupa daftar menu yang hanya berisi tulisan tidak jarang calon pembeli masih merasa bingung untuk membayangkan gambaran atau bentuk kopi yang akan dibeli dikarenakan tidak semua pembeli mengetahui tentang kopi. Sehingga terkadang pembeli harus bertanya kepada karyawan kedai untuk mendapatkan informasi ataupun gambaran yang lebih jelas. Karena semakin berkembangnya jaman 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) produk-produk kopi yang akan di pasarkan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan juga menggunakan metode *Marker Based Tracking* yang nanti nya ada sebuah daftar menu berisi gambar sebagai salah satu *marker* penanda dan *smartphone* untuk *scanning marker* tersebut. Hasil dari penelitian ini nanti nya akan menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dapat menyajikan sebuah gambar 3D dari produk *Haus Coffee*. Pada pengujian melalui kuisioner yang di sebarakan kepada pengunjung *Haus Coffee* mendapatkan hasil pencapaian keseluruhan 85% (Baik). Dari hasil pengujian tersebut dapat di simpulkan aplikasi yang di buat dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan apa yang di butuhkan di *Haus Coffee*.

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

XIV+56Halaman; 44Gambar; 12Tabel; 31Lampiran