

ABSTRAK

Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Menggunakan Metode *Marker Based Tracking* Sebagai Media *Briefing* Penerimaan Calon Karyawan Magang pada PT. Sewiwi Indonesia

Oleh: Deddy Rivaldy (1511500157)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* pada bidang *briefing* yang medianya berupa kertas pada PT. Sewiwi Indonesia. Melalui media *briefing* berupa buku yang hanya berisi tulisan tidak jarang calon karyawan magang masih merasa bingung untuk membayangkan gambaran atau bentuk topologi yang akan dijadikan test perusahaan dan juga mudah rusak jika tetap menggunakan media kertas. Sehingga terkadang calon karyawan magang harus bertanya untuk mendapatkan informasi ataupun gambaran yang lebih jelas. Karena semakin berkembangnya zaman 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) topologi jaringan yang akan dijadikan media *briefing*. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan juga menggunakan metode *Marker Based Tracking* yang nanti nya ada sebuah topologi jaringan berisi gambar sebagai salah satu *marker* penanda dan *smartphone* untuk memindai *marker* tersebut. Hasil dari penelitian ini menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dapat menyajikan sebuah gambar 3D dari Topologi Jaringan.

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

XIII+52halaman; 34 Gambar; 12 Tabel; 6 Lampiran