

Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Catalog Digital Pot Bunga Berbasis Android

Oleh:

Bayu Rama Dhani,

Arif Senja Fitriani

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023

Pendahuluan

Home industry adalah pengolahan bahan baku atau pengolahan barang jadi pada lingkungan rumahan dengan menggunakan keterampilan, dalam persaingan yang semakin ketat ini cara yang paling efektif untuk bersaing sesama bisnis pedagang kaki lima yaitu melalui desain promosi digital.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana cara Merancang Aplikasi Katalog Pot Bunga Menggunakan Augmented Reality
- Bagaimana cara mengembangkan aplikasi Katalog Pot Bunga Menggunakan Augmented Reality

Metode



Pembuatan aplikasi augmented reality ini, menggunakan model Rapid Application Development yang bertujuan untuk menghasilkan kualitas dan kuantitas tinggi. Metode ini berfokus pada pembuatan software aplikasi dan respon dari pengguna dalam menentukan perencanaannya sehingga aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna

Pengembangan Aplikasi



1

KONSEP

Identifikasi Audiens



2

DESIGN

Design UI



3

PENGUMPULAN BAHAN

Pembuatan 3D



4

ASSEMBLY

Pengembangan Aplikasi



5

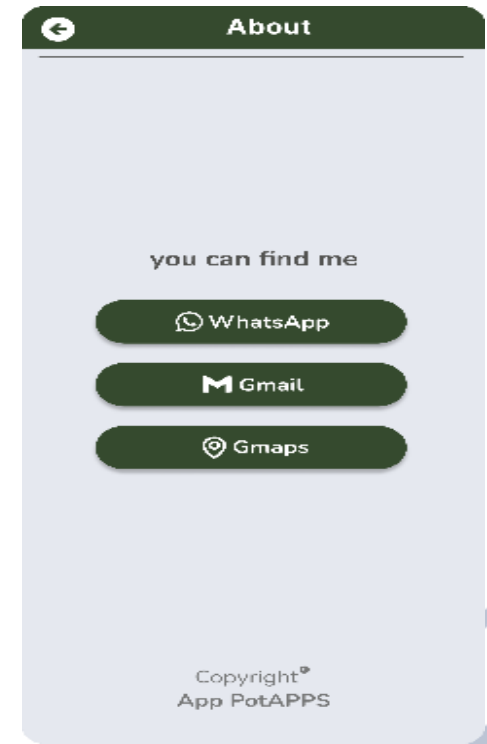
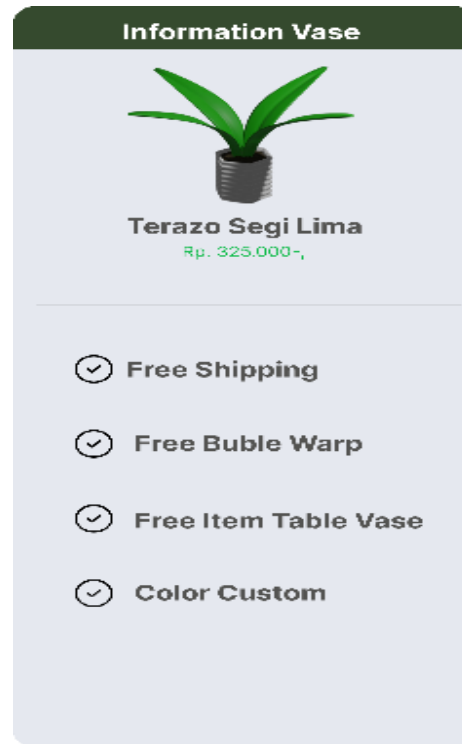
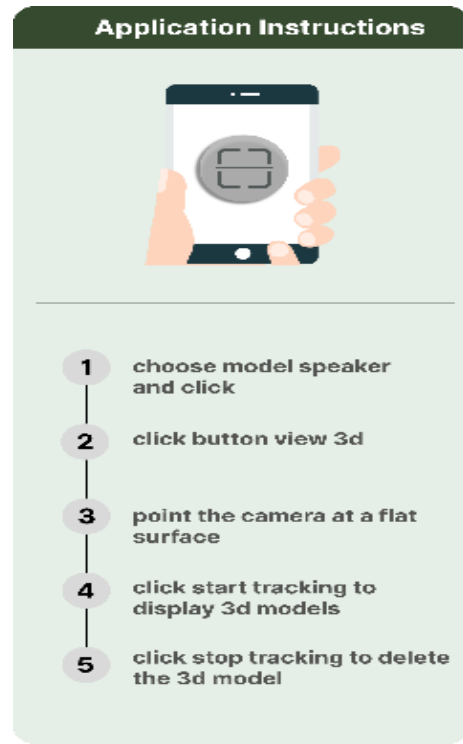
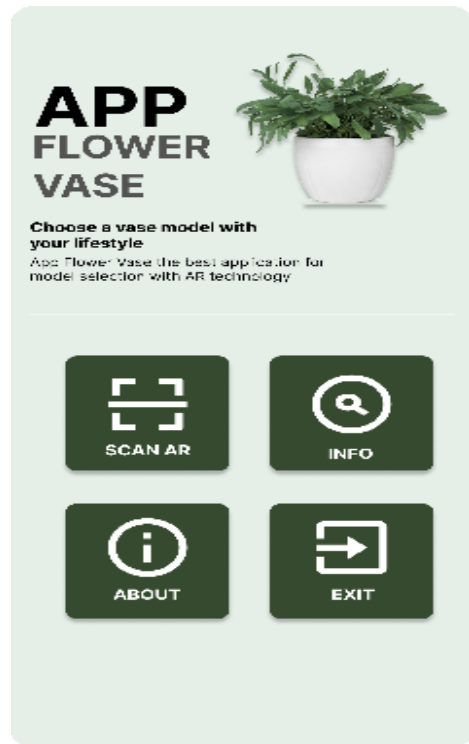
TESTING

Pengujian

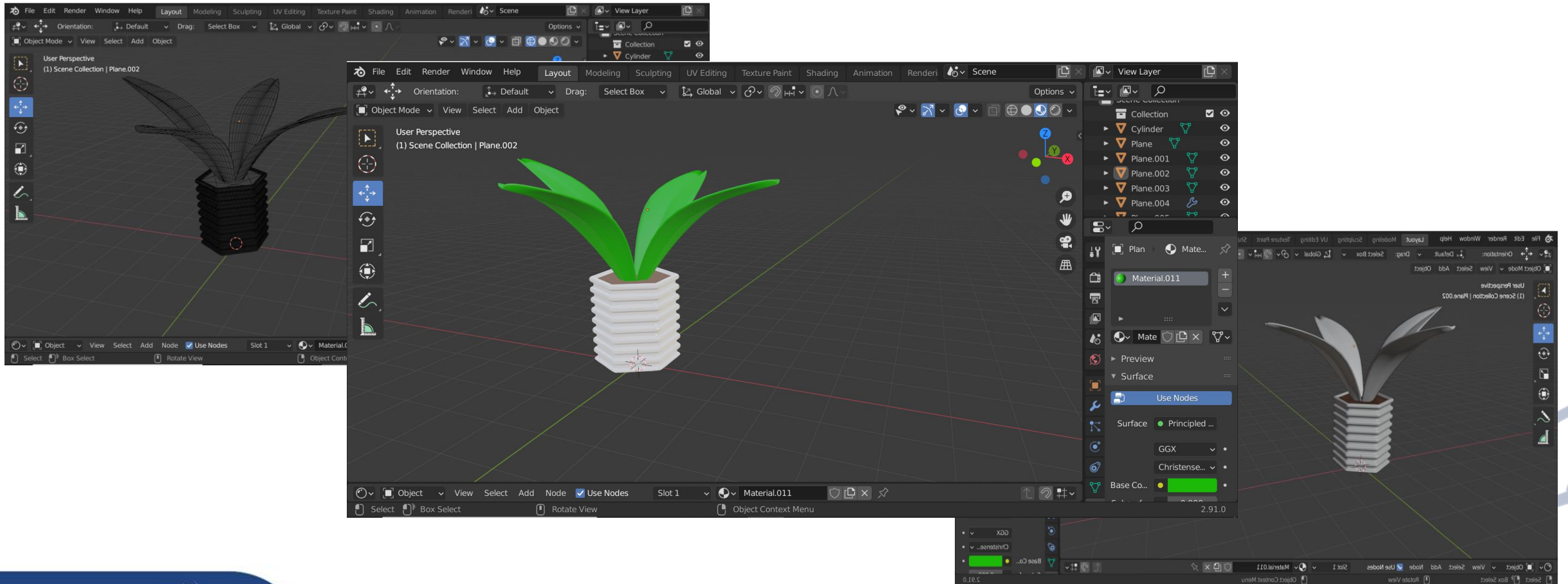
Konsep

Konsep atau *concept* ini merupakan sebuah tahap awal dalam pembuatan Aplikasi Catalog Digital Pot Bunga Augmented Reality. Pada tahap ini menentukan sasaran dan tujuan pengguna. Selain itu, jenis aplikasi dan tujuan dari aplikasi visualisasi desain Pot interaktif akan ditentukan

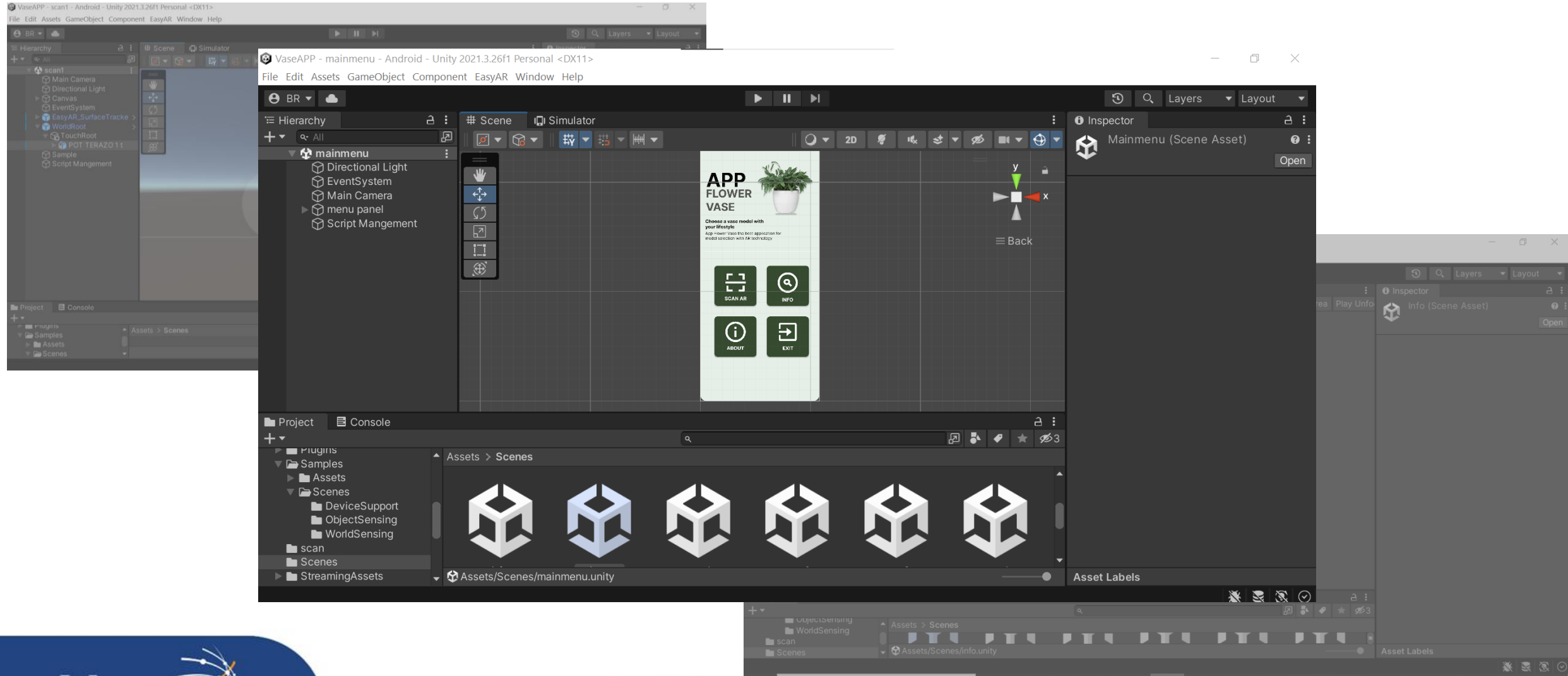
Design UI



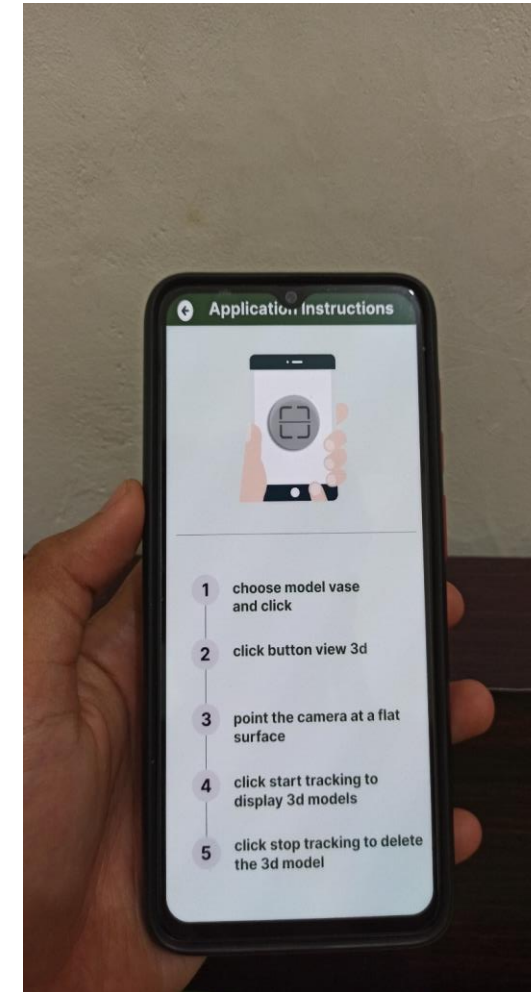
Pengumpulan Bahan



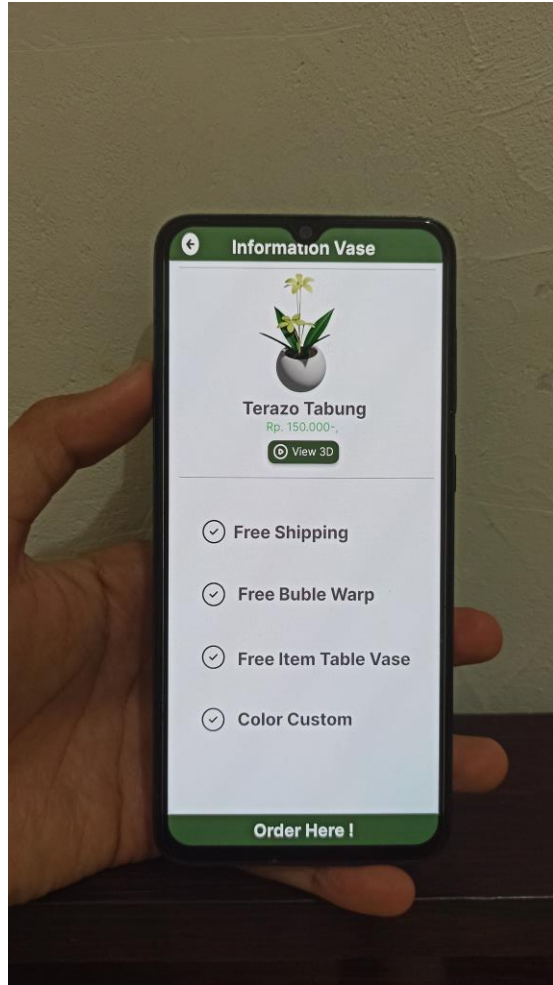
Asembly



Testing



Testing



Manfaat Penelitian

- Mempermudah pembeli dalam visualisasi model pot bunga secara interaktif
- Meningkatkan Konsumen melalui Promosi menggunakan Teknologi Augmented Reality.

Referensi

- [1] I. Rumahan, K. Kendal, J. Tengah, B. Arfanly, M. Sarma, and M. Syamsun, "Peran Entrepreneurial Marketing dalam Peningkatan Kinerja Pemasaran pada," vol. 11, no. 2, 2016.
- [2] A. Asri, R. Manao, A. Nurlistianti, and E. Agustina, "Pemanfaatan Limbah Botol Menjadi Pot Bunga Pada Masyarakat Desa Delitua Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang," 2022.
- [3] I. Bagus and M. Mahendra, "Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk," J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.
- [4] R. R. Gumilang, "Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industri," vol. 10, no. 1, pp. 9–14, 2019.
- [5] G. G. Maulana, "Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia," J. Tek. Mesin, vol. 6, no. 2, p. 13, 2017, doi: 10.22441/jtm.v6i2.1184.
- [6] M. Sholeh, J. Triyono, P. Haryani, and E. Fatkhiyah, "Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality," Jmm, vol. 5, no. 5, pp. 2524–2536, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- [7] W. H. dan E. W. Eka Ardhiyanto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender," Din. Teknol. ..., vol. 17, no. 2, pp. 107–117, 2012, [Online]. Available: <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti/article/view/1658>
- [8] L. Sandiana and M. Rizal H, "Aplikasi Pemasaran Perumahan Berbasis Teknologi Augmented Reality," J. Inspir., vol. 6, pp. 140–147, 2016.
- [9] R. A. Khansa, "Pengembangan Aplikasi 'Indonesian Landmark' Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality," KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput., vol. 01, no. 02, pp. 77–84, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.kopertipindonesia.or.id/ojs/index.php/kopertip/article/view/12/14>
- [10] R. Azuma, Y. Baillot, R. Behringer, S. Feiner, S. Julier, and B. MacIntyre, "Recent advances in augmented reality," IEEE Comput. Graph. Appl., vol. 21, no. 6, pp. 34–47, 2001, doi: 10.1109/38.963459.
- [11] R. C. Tijono, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, "Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Sarana Promosi Produk Sarana Sejahtera Wilson's Office Chairs Berbasis Android," J. Teknol. dan Sist. Komput., vol. 3, no. 4, p. 493, 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.4.2015.493-502.
- [12] P. Putra, A. Alzaini, R. I. Heroza, and A. Meiriza, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam Pemasaran Perumahan Mutiara Barangan Palembang," CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.), vol. 6, no. 2, p. 181, 2021, doi: 10.24114/cess.v6i2.25742.
- [13] A. Wijaya and R. Dijaya, "Brosur Digital Wisata Bukit Gandrung Di Desa Medowo Kediri Berbasis Augmented Reality," JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.), vol. 6, no. 2, pp. 305–317, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2003.
- [14] T. Wahyuningrum and D. Januarita, "Perancangan Web e-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa," vol. 2014, no. November, pp. 81–88, 2014.
- [15] M. Badri, A. Ikhwan, and R. A. Putri, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Prodi Sistem Informasi Fst Uinsu Medan," Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab, vol. 7, no. 2, pp. 109–121, 2022, doi: 10.36341/rabit.v7i2.2412.
- [16] D. J. Samuel, S. R. Sentinuwo, and A. S. M. Lumenta, "Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Ruang Kantor Pusat Universitas Sam Ratulangi Berbasis Posisi dan Augmented Reality," J. Tek. ..., vol. 12, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17848%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/viewFile/17848/17369>
- [17] P. B. A. A. Putra, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah," J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform., vol. 14, no. 2, pp. 142–149, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [18] L. K. Sari and J. Permadi, "Aplikasi Penggajian Berbasis Web PT. Tirta Sukses Perkasa," J. Sains dan Inform., vol. 4, no. 1, pp. 13–19, 2018, doi: 10.34128/jsi.v4i1.123.

