

KATALOG DIGITAL UNTUK PENGENALAN PRODUK TAS WANITA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY

Oleh:

Firdaus Margo utomo

(191080200178)

Pembimbing :

Rohman Dijaya, S.Kom., M.Kom



Pendahuluan

Dalam media promosi produk dilakukan biasanya dengan menyebarkan dan mengirim video review, bisa pemberitahuan berupa pamphlet atau gambar ke konsumen.

AR saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan telah mempengaruhi berbagai kehidupan salah satunya dalam dunia pemasaran.

Dengan adanya promosi atau pengenalan produk menggunakan Augmented Reality, diharapkan dapat membantu pengusaha untuk melakukan terobosan baru dalam media promos

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana merancang Katalog digital untuk pengenalan produk tas wanita menggunakan Augmented Reality ?
- Bagaimana mengembangkan Katalog digital untuk pengenalan produk tas wanita menggunakan Augmented Reality ?

Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu

Persamaan pada penelitian terdahulu terletak pada teknologi yang di pakai yaitu Augmented Reality, tetapi terdapat perbedaan dimana ada yang menggunakan sebagai media pembelajaran dan ada yang digunakan sebagai media promosi.

Dalam penelitian kali ini penulis mengembangkan fitur baru dengan bisa mengimport file 3D dari berbagai sumber dan bisa menampilkan object tersebut

Nama penelitian	Judul penelitian	Hasil penelitian
Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, Indra Yanuttama (2017)	Media pembelajaran IPA kelas 3 sekolah dasar menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> berbasis android	Aplikasi android yang memanfaatkan Augmented Reality guna membantu system mengajar IPA kelas 3 SD
Khairul, Ulya IlhamiArsyah, Rian Farta Wijaya, Rahmad Budi Utomo (2018)	Implementasi <i>Augmented Reality</i> sebagai media promosi penjualan rumah	Aplikasi promosi dalam penjualan rumah dengan teknologi Augmented Reality
Alfian Wahyu Prayugha, Faizal zuli (2021)	Implementasi Augmented Reality sebagai media promosi universitas satya negara indonesia Berbasis android menggunakan metode marker based tracking	Media promosi yang memanfaatkan Augmented Reality dengan based tracking yang menggunakan Vuforia SDK

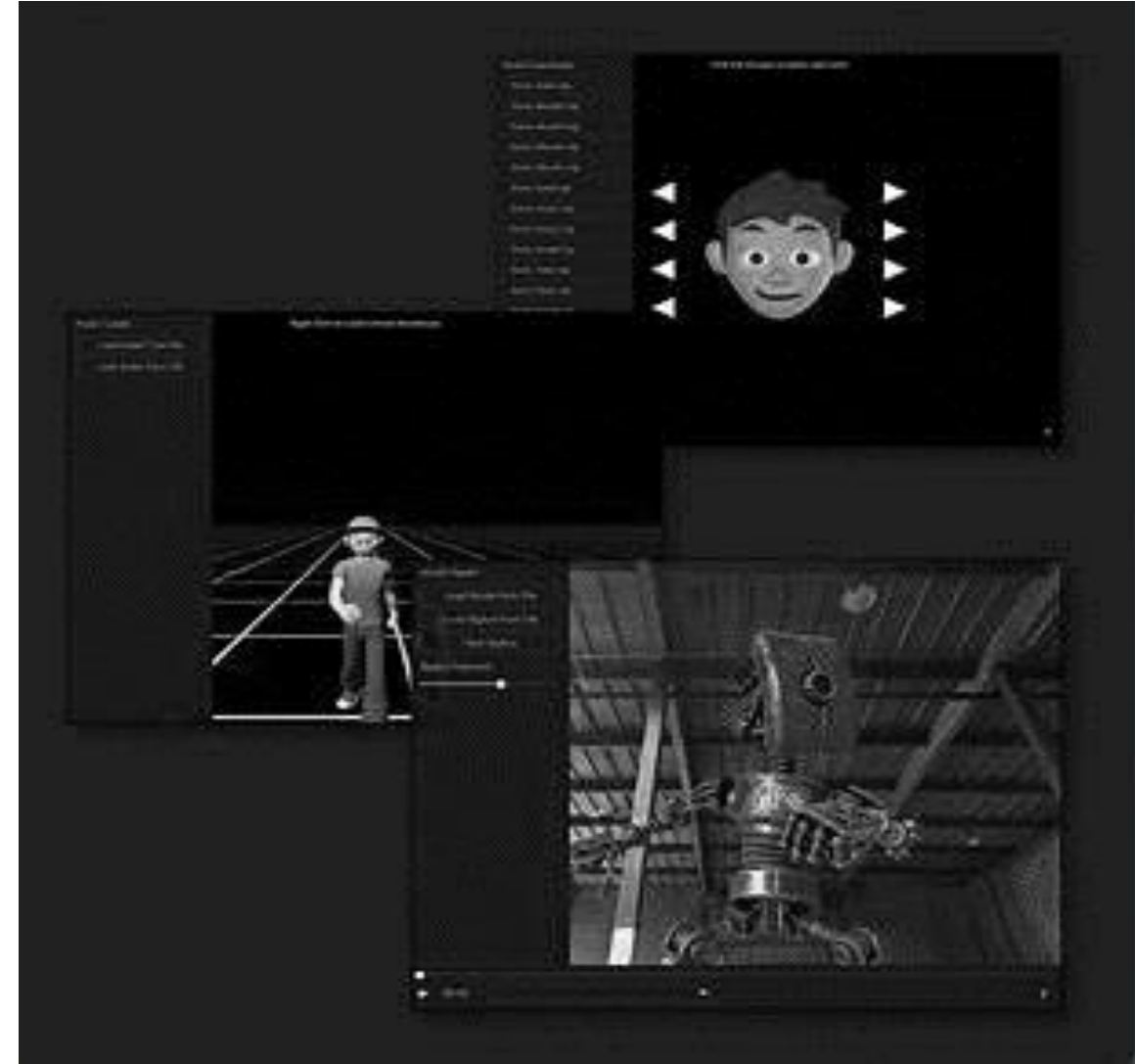
Dasar Teori



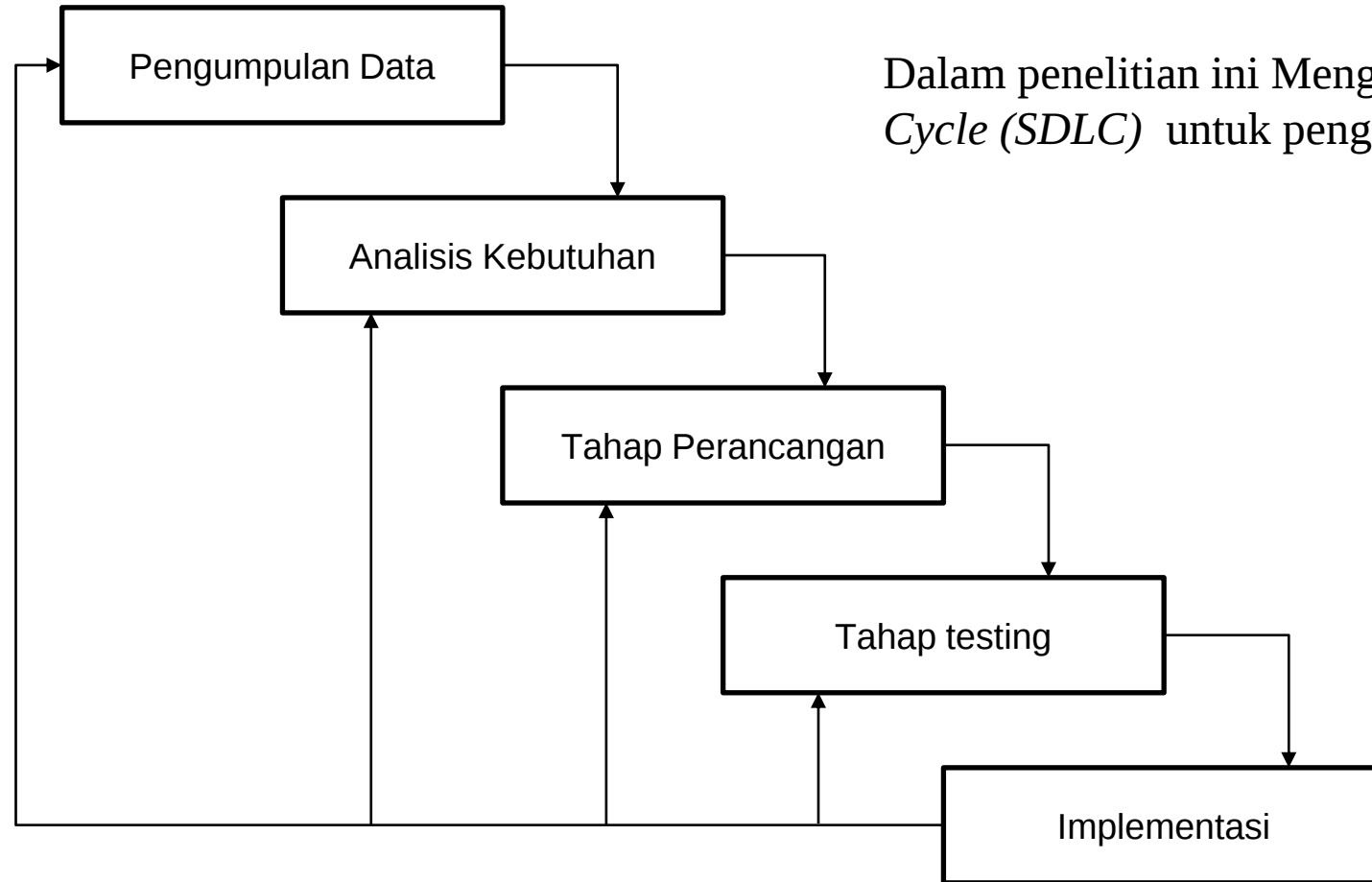
Temuan Penting Penelitian

Penambahan fitur Import from other device

Pada penggunaan temuan ini dapat menambahkan object dari drive eksternal sehingga user tidak perlu merander ulang aplikasinya. hal ini juga kompatibel dengan Android, Windows, dan iOS. Hal ini efisien untuk mengimport semua segmen objek secara normal

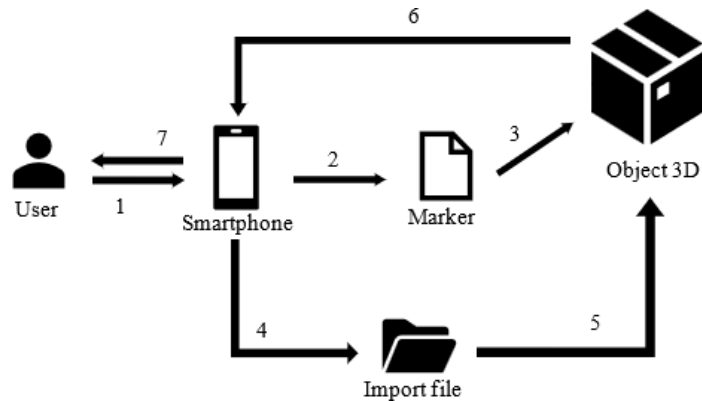


Metode Penelitian



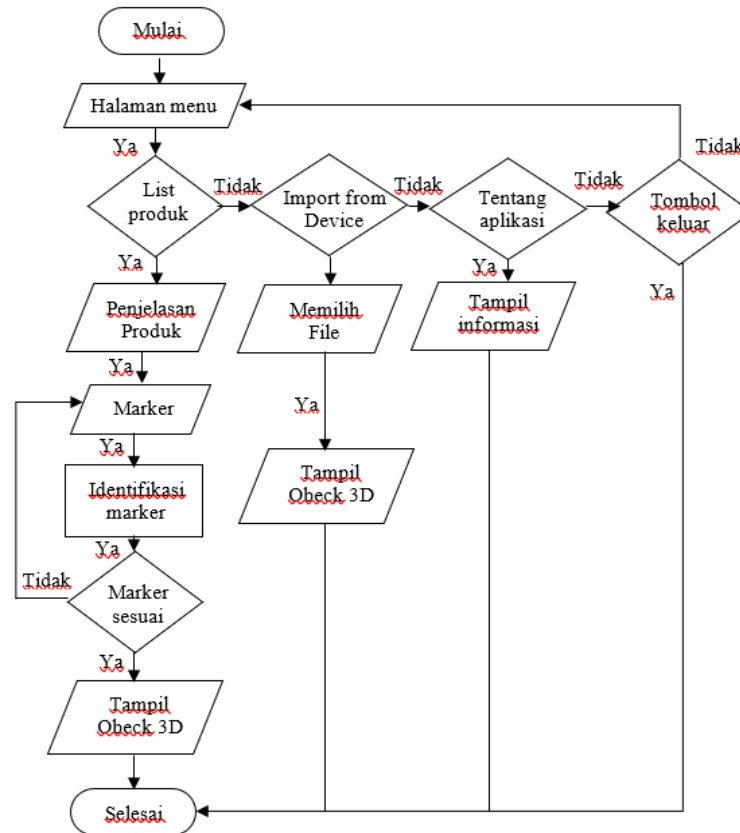
Dalam penelitian ini Menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* untuk pengembangan aplikasi

Hasil dan pembahasan

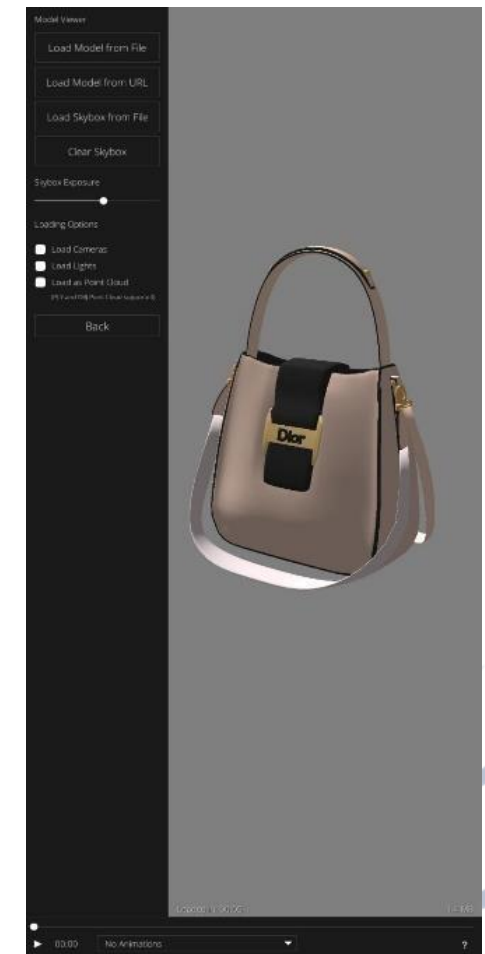
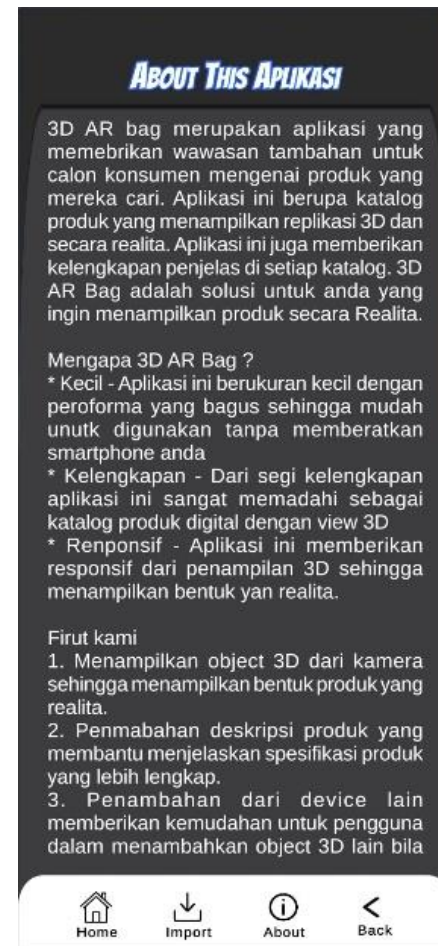


Konsep Palikasi

Flowchart



Hasil Aplikasi



Manfaat Penelitian

1. Membantu pelaku pebisnis untuk mengenalkan produknya secara nyata dan real time.
2. Membantu para konsumen dalam memilih produk dalam bentuk 3D dan real time.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang aplikasi katalog digital untuk promosi tas Wanita berbasis Augmented Reality, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa Aplikasi ini dalam study kasus UMKM dapat mempermudah calon konsumen untuk melihat produk langsung yang ada di katalog, dan konsumen bisa berinteraksi secara langsung sehingga menjamin keaslian dari produk tersebut. Aplikasi ini juga mudah digunakan dan diakses oleh kalangan orang lain dan bisa diinstall secara gratis

Referensi

- [1]. M. Madani, A. Setyanto dan A. F. Sofyan, "Penerapkan Augmented Reality Pada Media Promosi (Brosur) STMIK Bumigora Mataram Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi*, p. Vol. XIII No. 3, 2018.
- [2]. D. Rachmanto dan M. Sidiq Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 2087-2372, 2018.
- [3]. N. A. Rakhmawati, A. E. Permana, A. M. Reyhan dan H. Rafli, "Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid- 19," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 32, 2021.
- [4]. P. Bagus dan A. A. Putra, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah," *Jurnal keilmuan dan Aplikasi Bidang teknik Informatika*, vol. 14, no. 2, pp. 2656-0321, 2020.
- [5]. L. R. Rusliyawati, A. Wantoro dan A. Nurmansyah, "Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 14, no. 2, p. 95, 2020.
- [6]. I. D. Perwitasari, "Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 8-18, 2018.
- [7]. M. Nu'man Izudin, A. Sindi Elfarina dan D. Rinaldi, "Penerapan Augmented Reality Pada Game POKEMON GO 1," *Jurnal Ilmu- ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, vol. XX, no. X, 2019.
- [8]. S. Lorena Br Ginting, Y. Rinaldy Ginting dan F. Diviana Agnia, "Edukasi Kehamilan Berdasarkan Usia Kandungan Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality Di Lingkungan Masyarakat Rw 04 Cikawao Bandung," *Jurnal Pengabdian Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 55-61, 2021.

