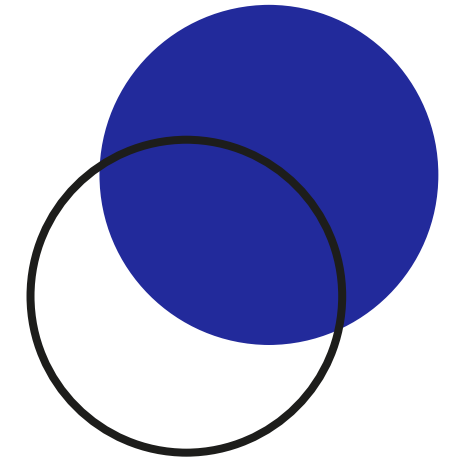




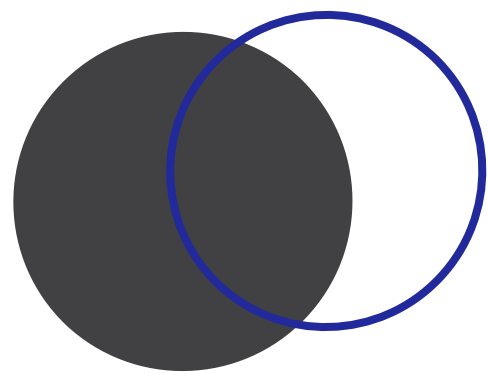
Perancangan Aplikasi Catalog Digital Berbasis Augmented Reality Untuk Media Promosi Penjual Kios

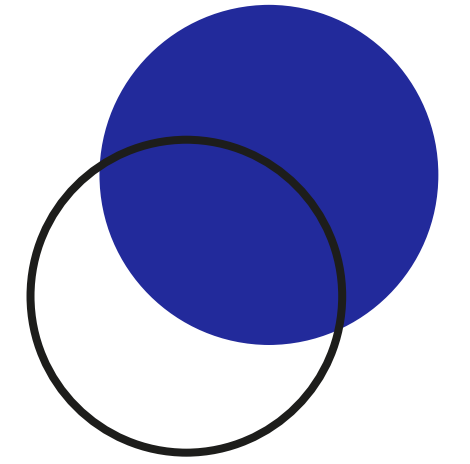
Mico Hari Syahgita
191080200115





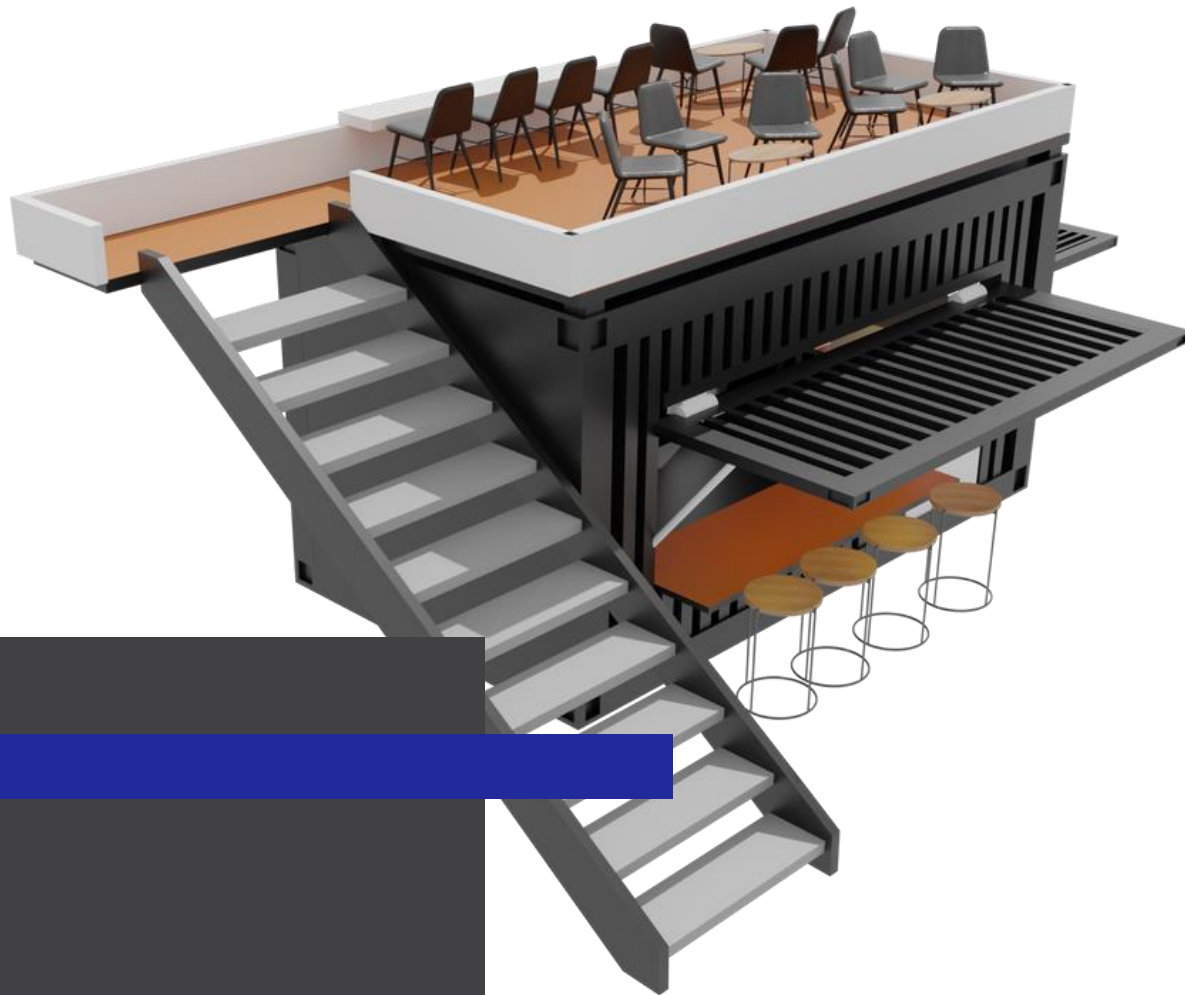
Pedagang kaki lima?

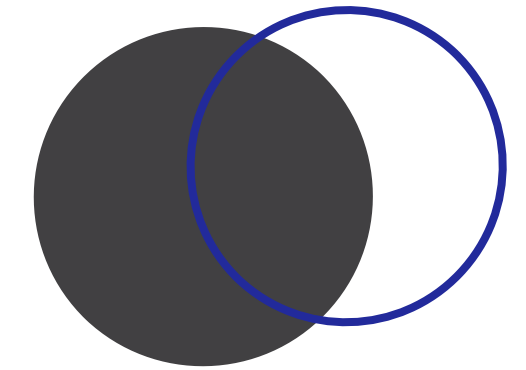




Latar Belakang

Pedagang Kaki Lima (PKL) adalah usaha yang berkembang pesat di zaman sekarang. Dalam persaingan yang semakin ketat ini cara yang paling efektif untuk bersaing sesama bisnis yaitu melalui desain promosi booth.





Rumusan Masalah

- Bagaimana Cara Merancang Aplikasi Catalog Digital Mini Stage Augmented Reality ?
- Bagaimana Cara Mengembangkan Aplikasi Catalog Digital Mini Stage Augmented Reality ?

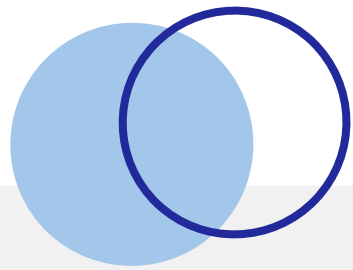
Batasan Masalah

- Perancangan Aplikasi ini menggunakan Teknologi Unity
- Aplikasi bisa memunculkan objek 3D tanpa marker.
- Aplikasi bisa menampilkan macam - macam mini stage dalam bentuk 3D secara realtime.

TUJUAN PENELITIAN



- Merancang Aplikasi Catalog Digital Mini Stage Augmented Reality



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

Manfaat Penelitian



Penelitian Sebelumnya

- Astita (Astita et al., 2015) membuat teknologi augmented reality sudah banyak digunakan untuk pembuatan aplikasi peta atau denah suatu tempat. Salah satu wujud dari kemajuan teknologi yang dapat diterapkan saat ini adalah teknologi digital seperti Markerless Augmented Reality (AR)

- Pemahaman dari (Tijono et al., 2015) dengan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin pesat, gadget maupun ponsel kini dapat dimanfaatkan untuk keperluan promosi produk. Dengan adanya AR, kebutuhan akan teknologi untuk membantu pekerjaan yang lebih cepat dan efektif dapat dipercayai



Metode Penelitian



Kualitatif

Metode Pengembangan Aplikasi



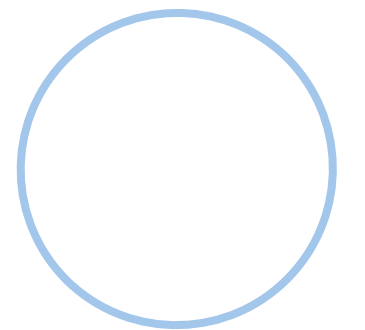
Metode Pengembangan Multimedia

- Konsep
- Desain
- Pengumpulan Bahan
- Pengembangan Aplikasi
- Testing
- Distribusi

Metode Penelitian



Kualitatif



Pengembangan metode Aplikasi Catalog Digital



1

KONSEP



2

DESIGN



3

PENGUMPULAN BAHAN



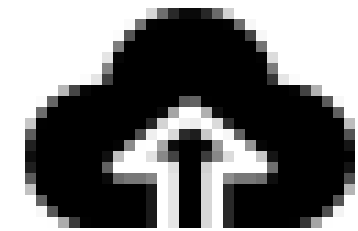
4

ASSEMBLY



5

TESTING



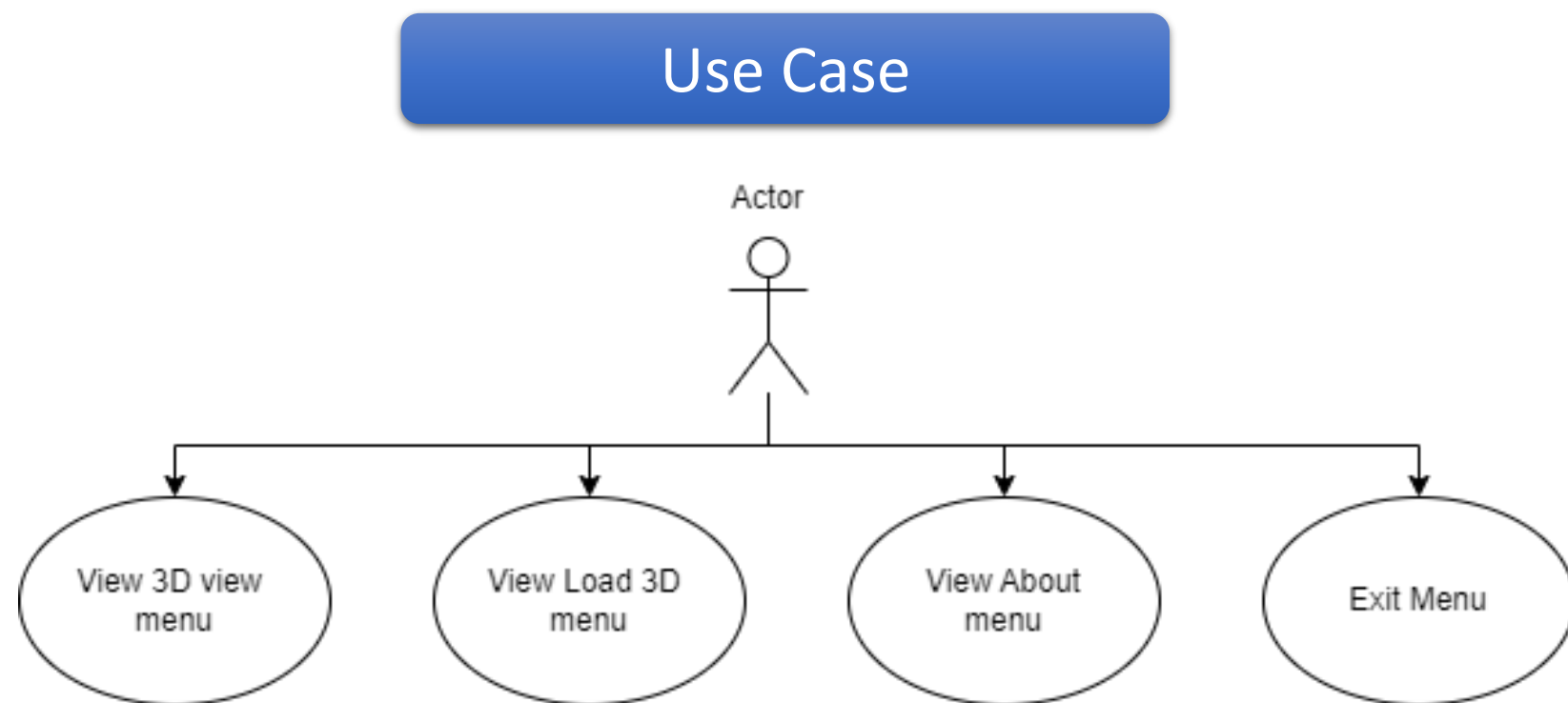
6

DISTRIBUSI

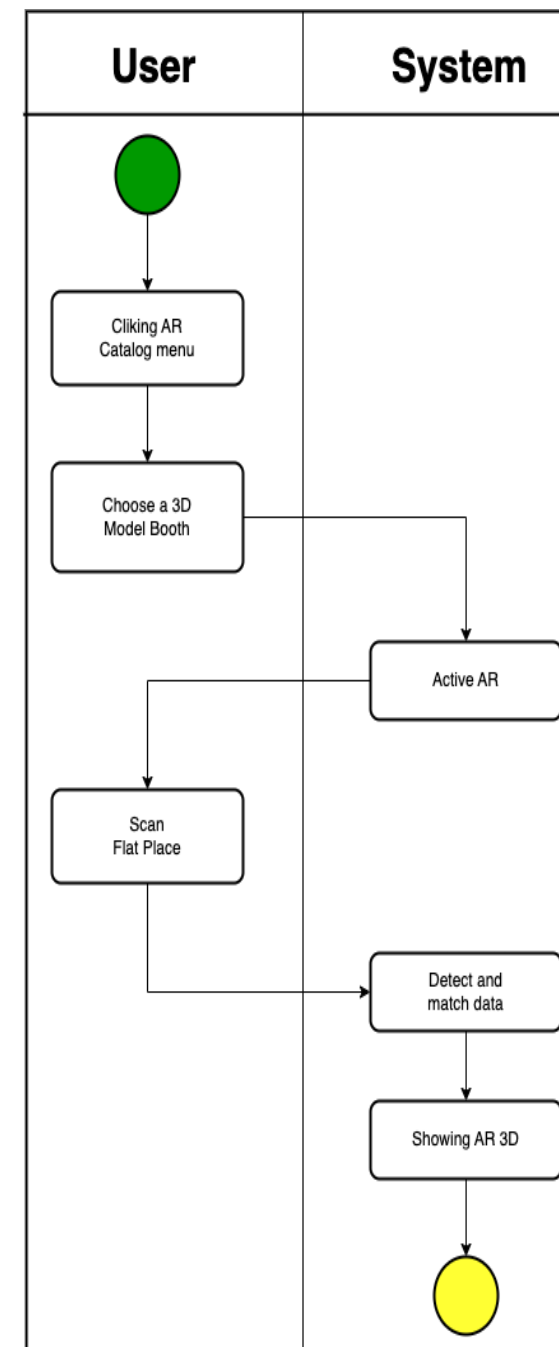
Konsep

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

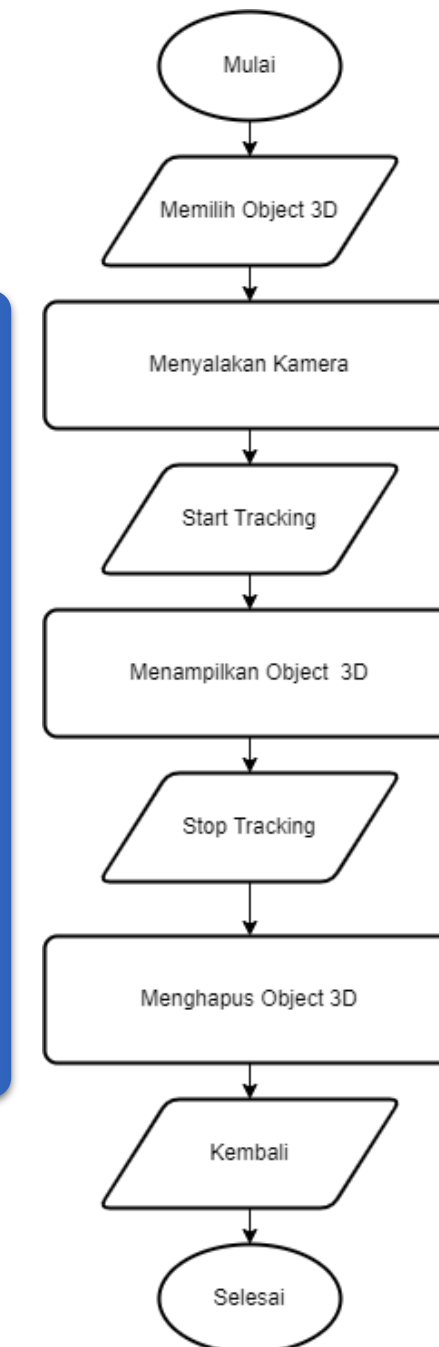
Design Use Case, Activity Diagram, Flowchart Diagram



Activity Diagram

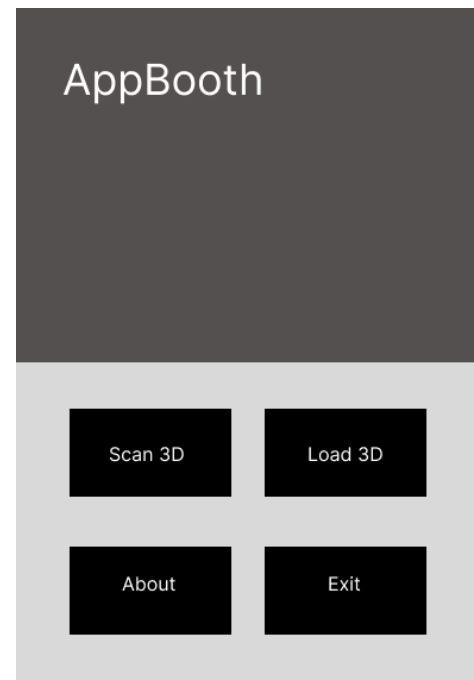


Flowchart Diagram



Prototype aplikasi catalog digital

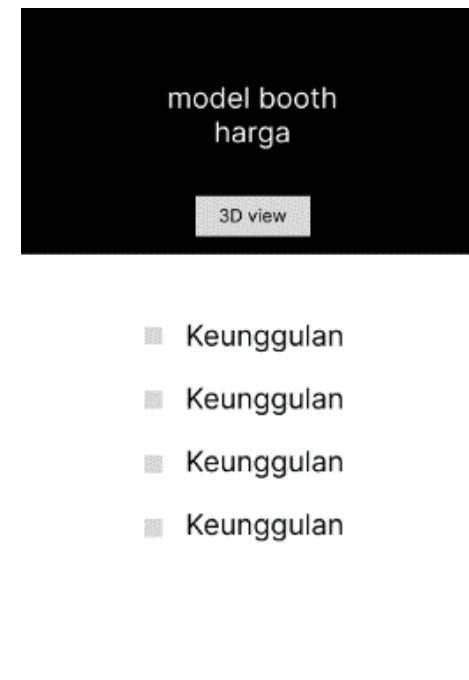
Design



1



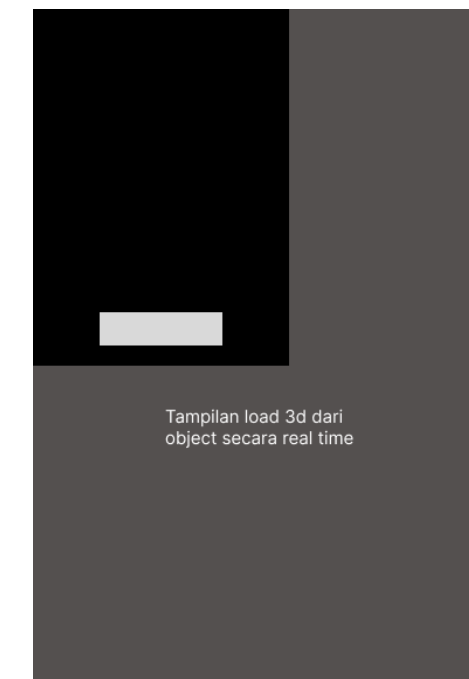
2



3



4



5



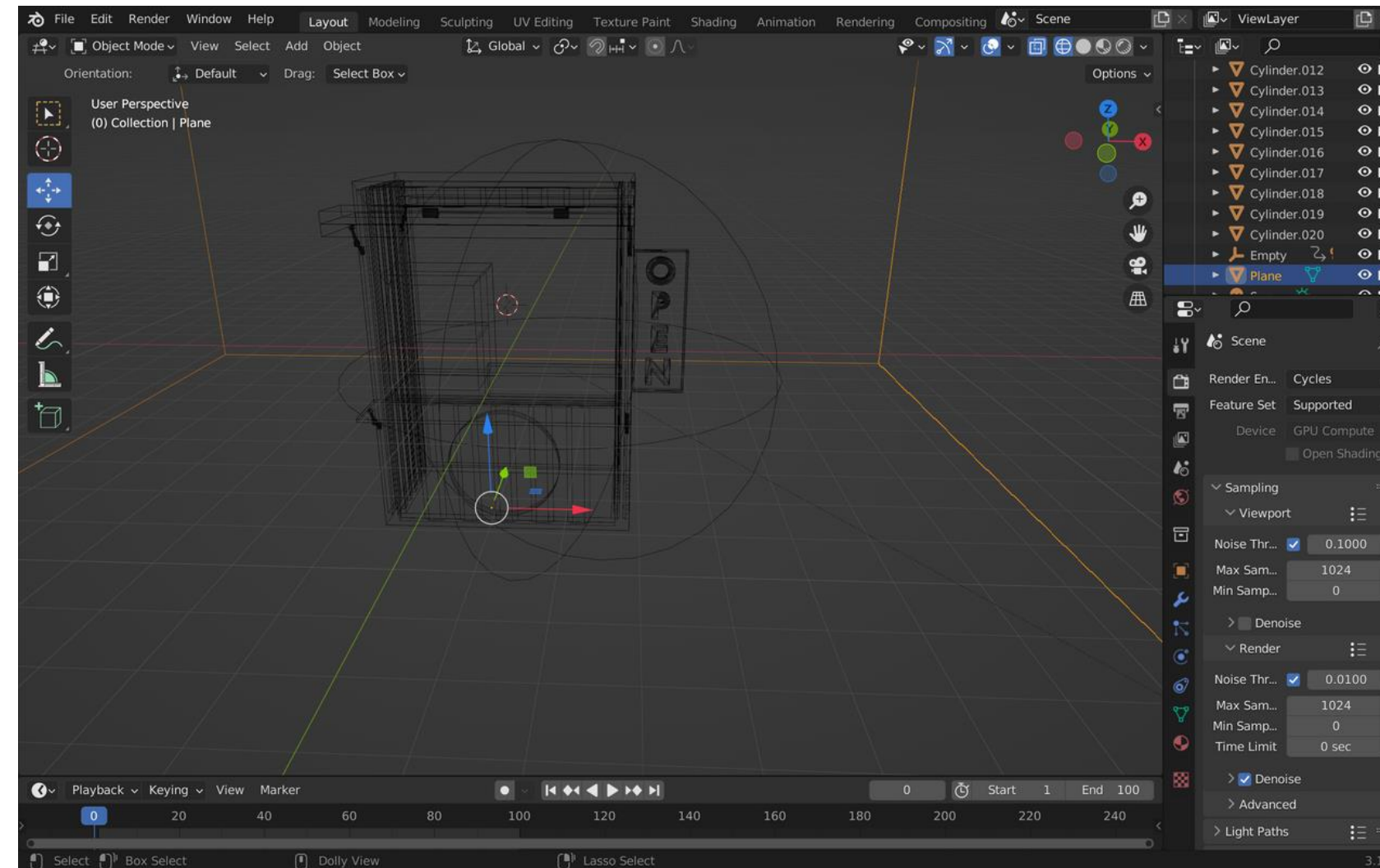
6

Pengumpulan Bahan

Analisis Kebutuhan User

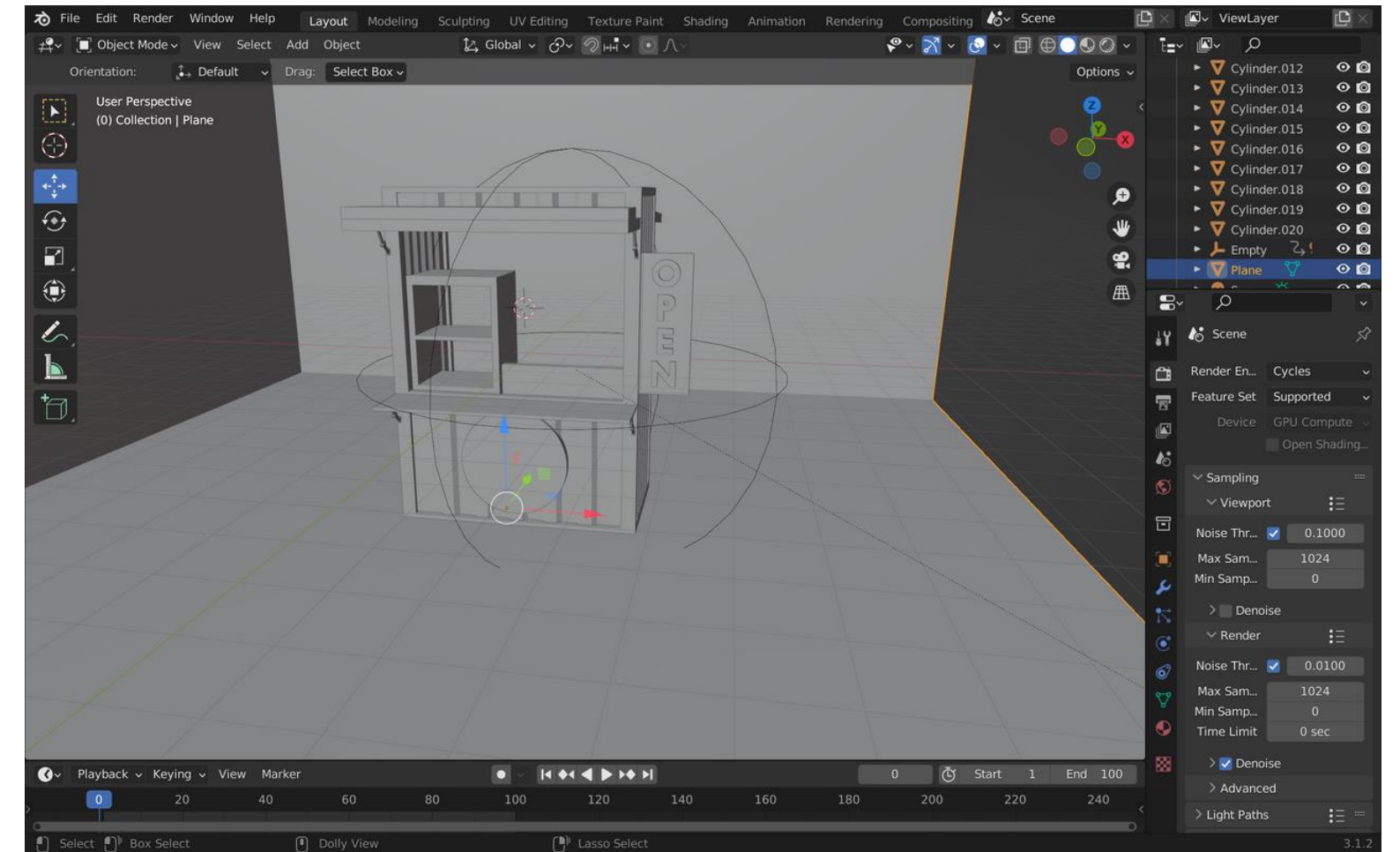
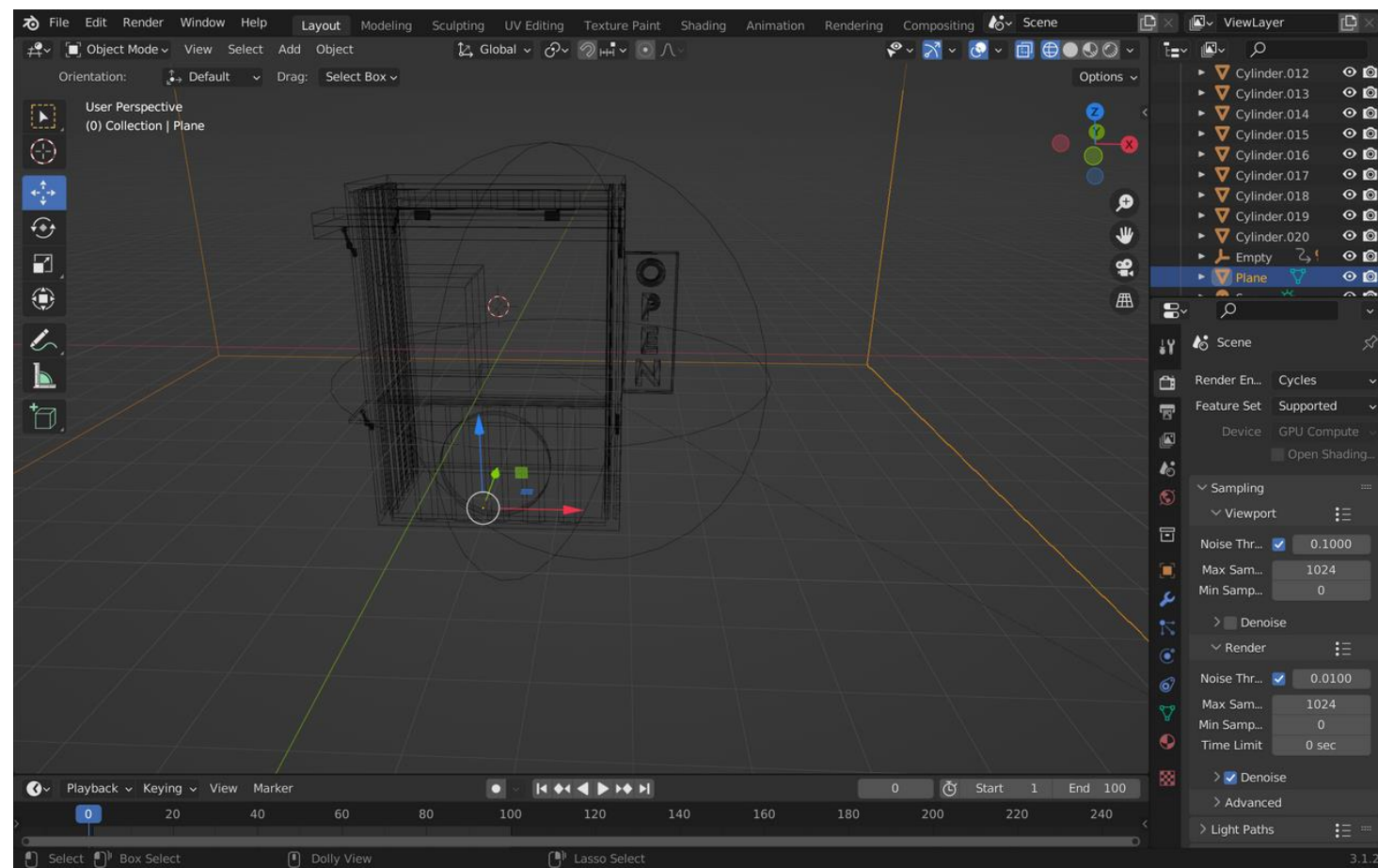
- Personal Computer/Laptop
- Android
- Software Pengembang 3D (Blender 3D)
- Software Pengembang Aplikasi (Unity)

OBJEK 3D



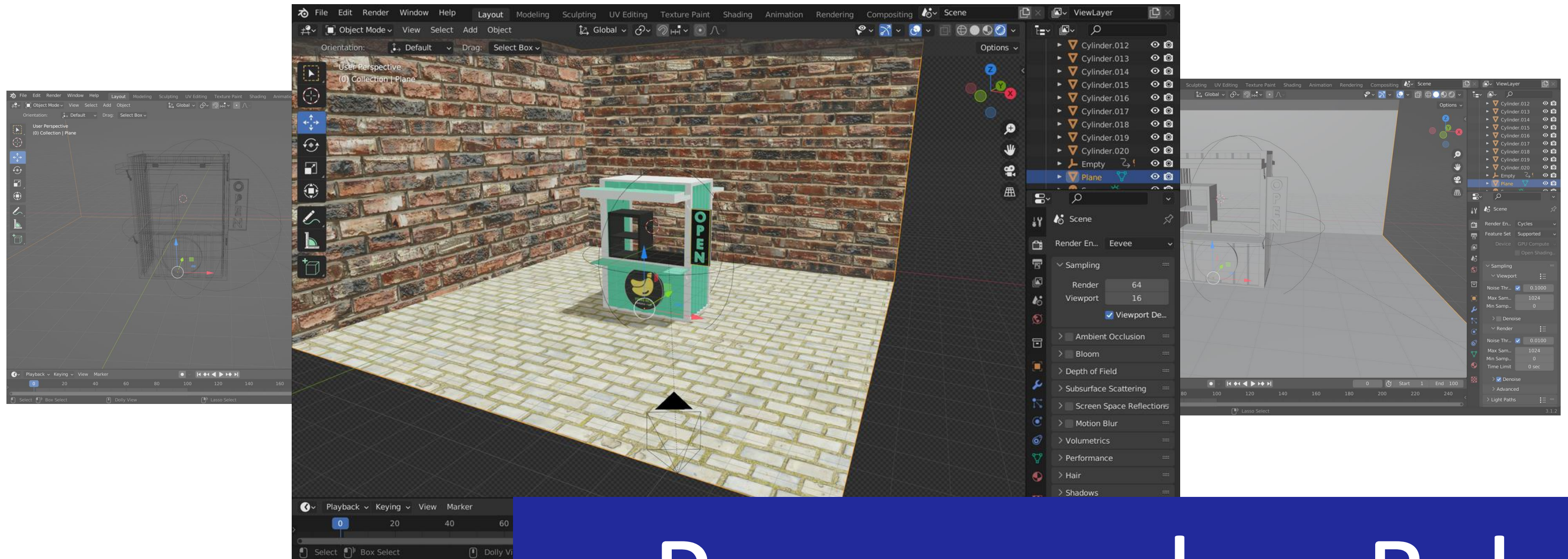
Pengumpulan Bahan

OBJEK 3D



Pengumpulan Bahan

OBJEK 3D

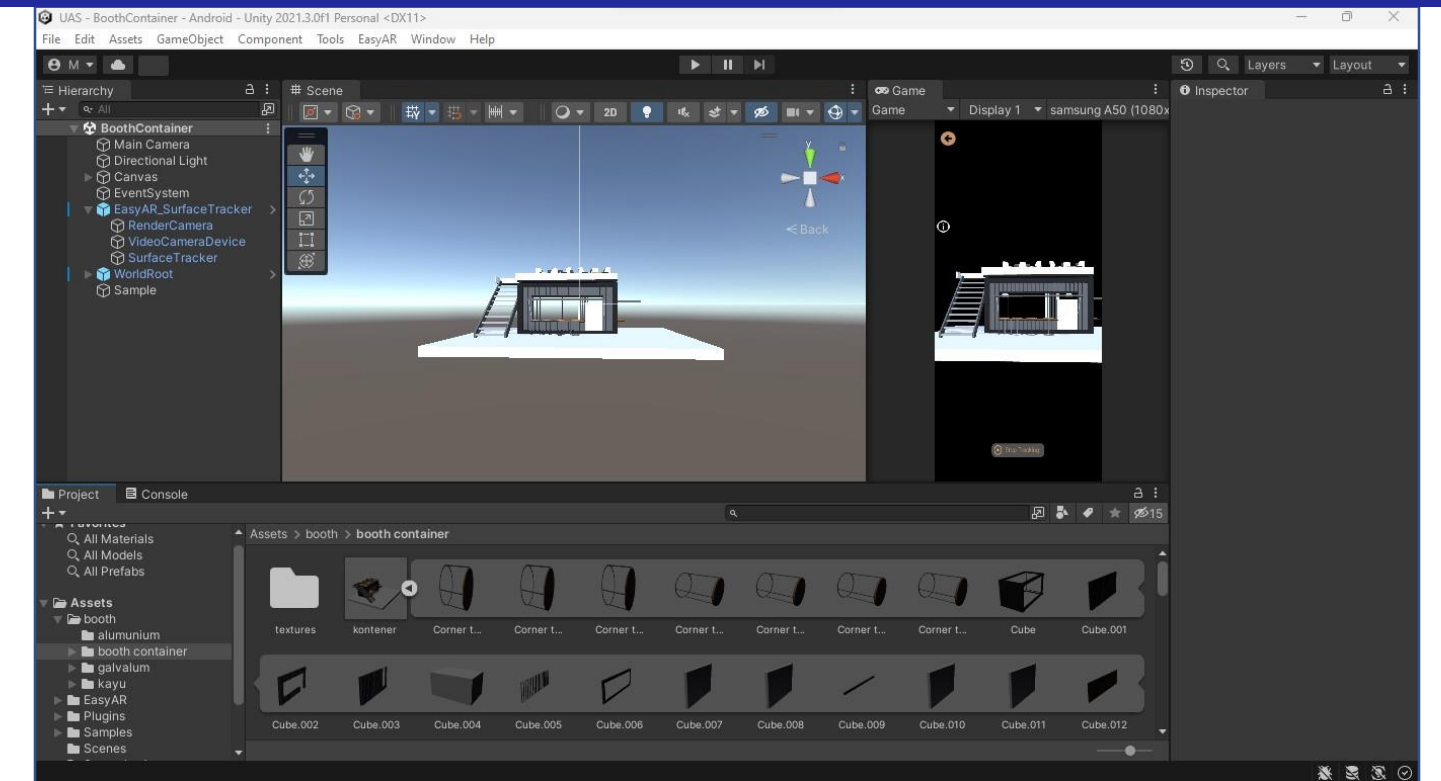


Pengumpulan Bahan

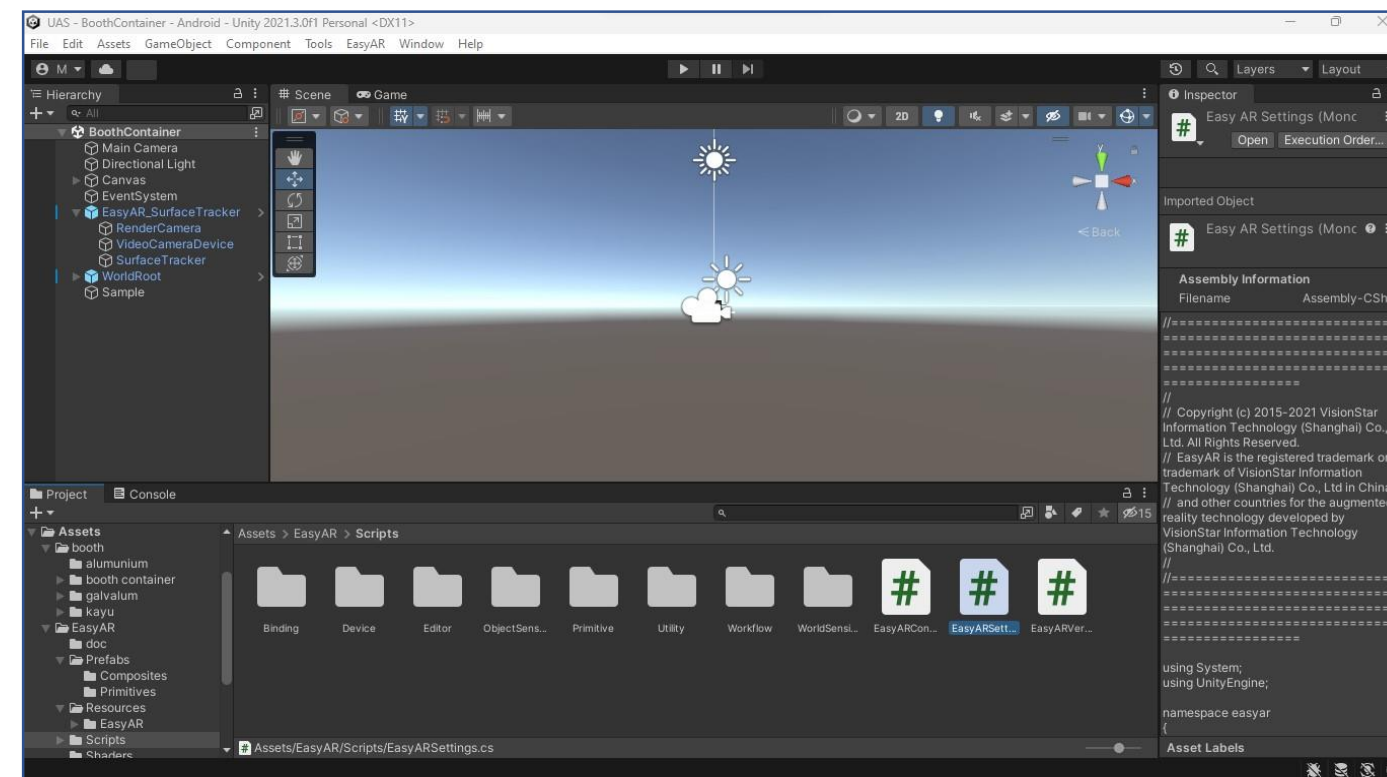
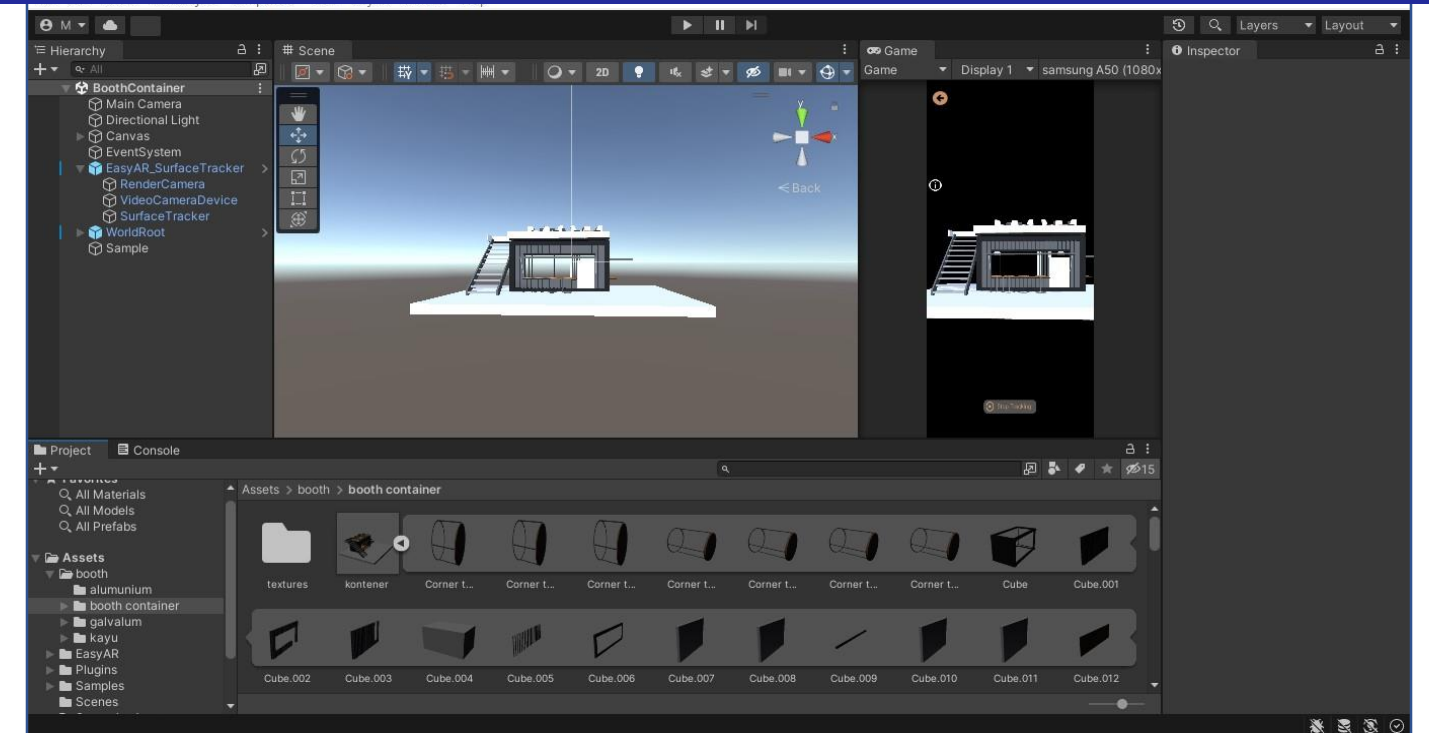
Assembly



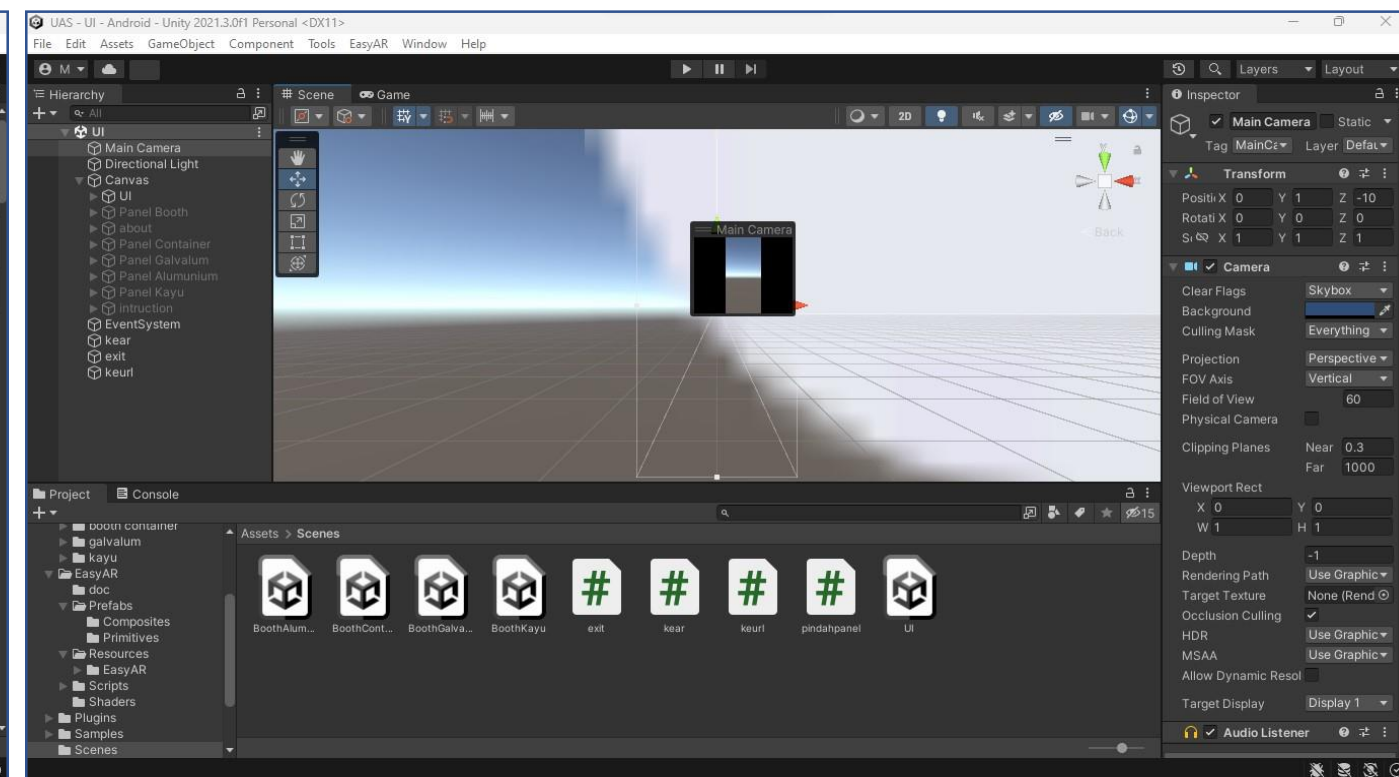
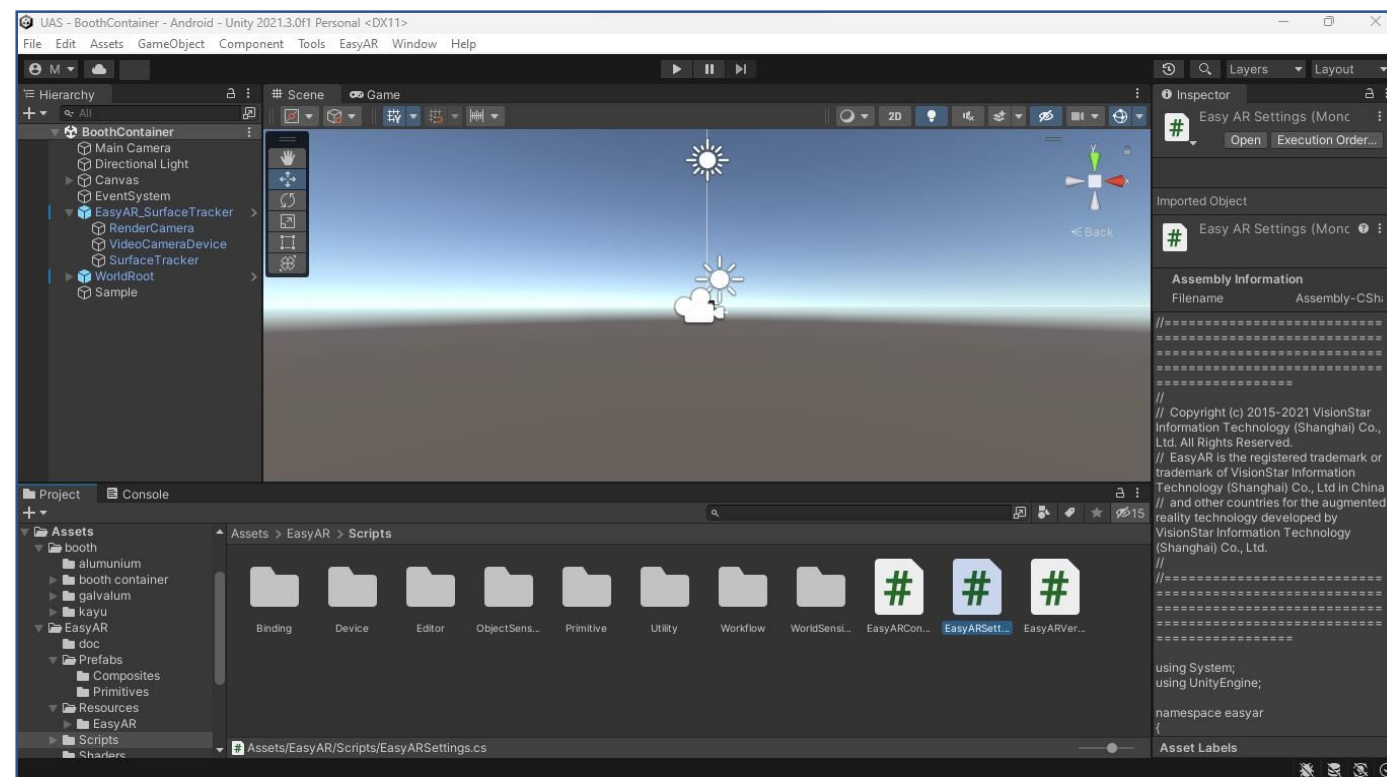
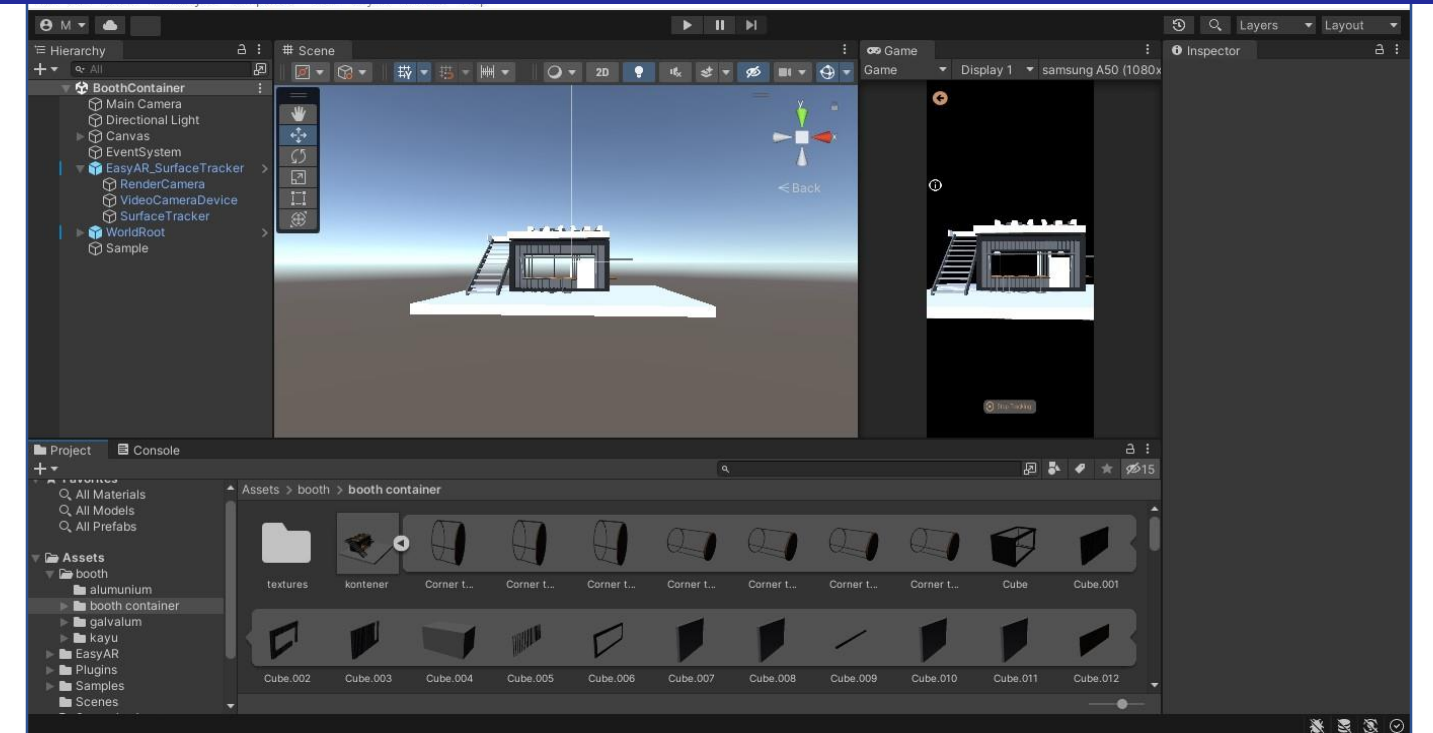
Assembly



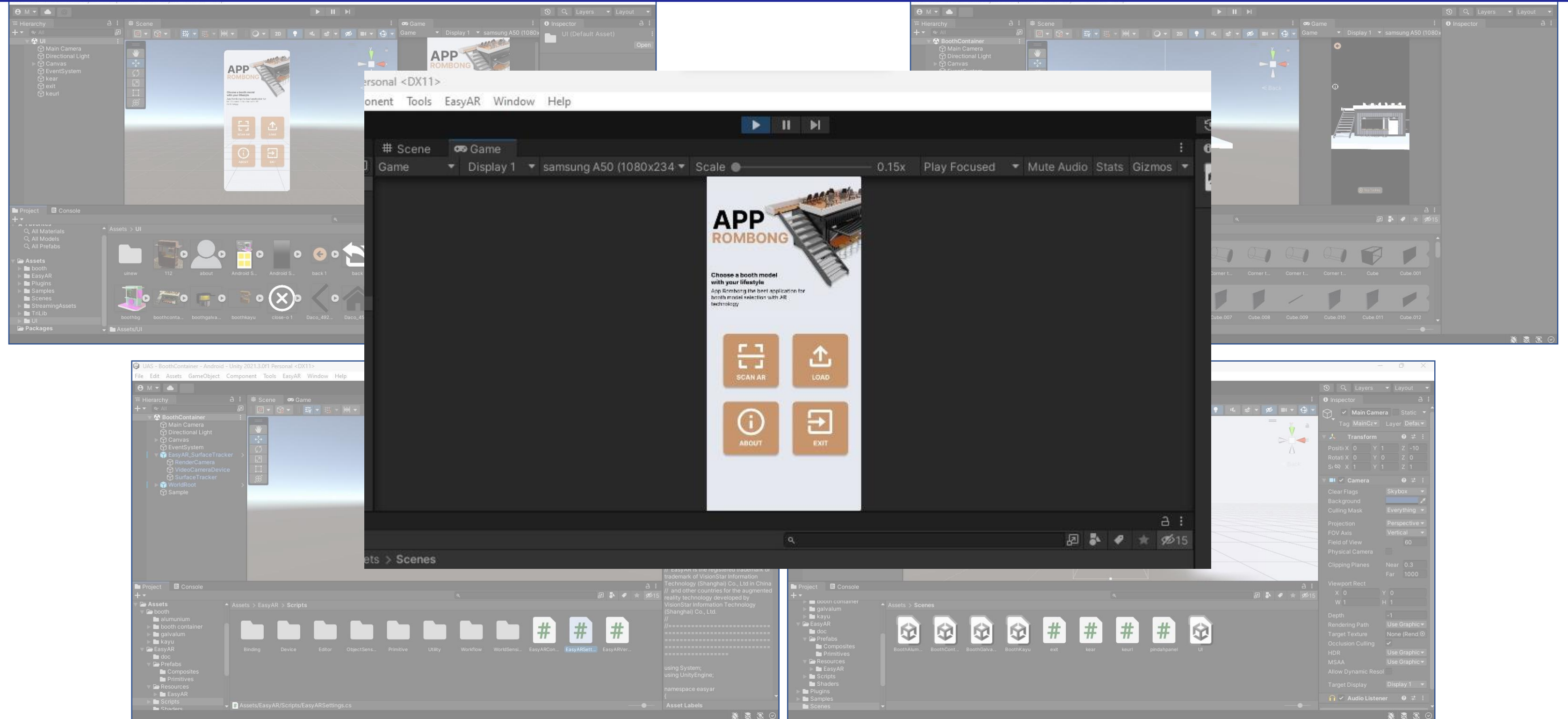
Assembly



Assembly



Assembly

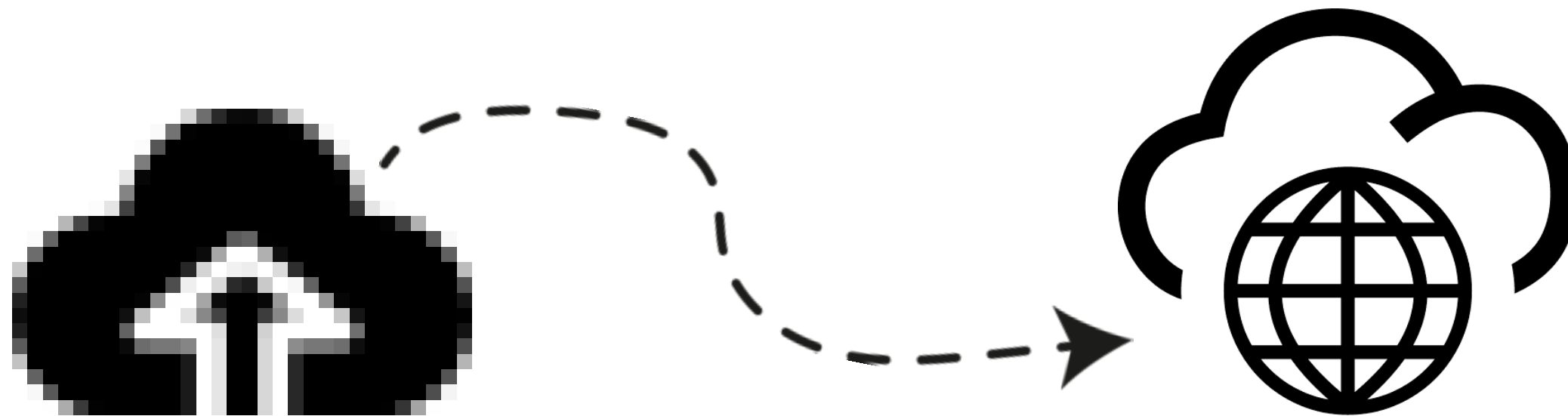


Testing

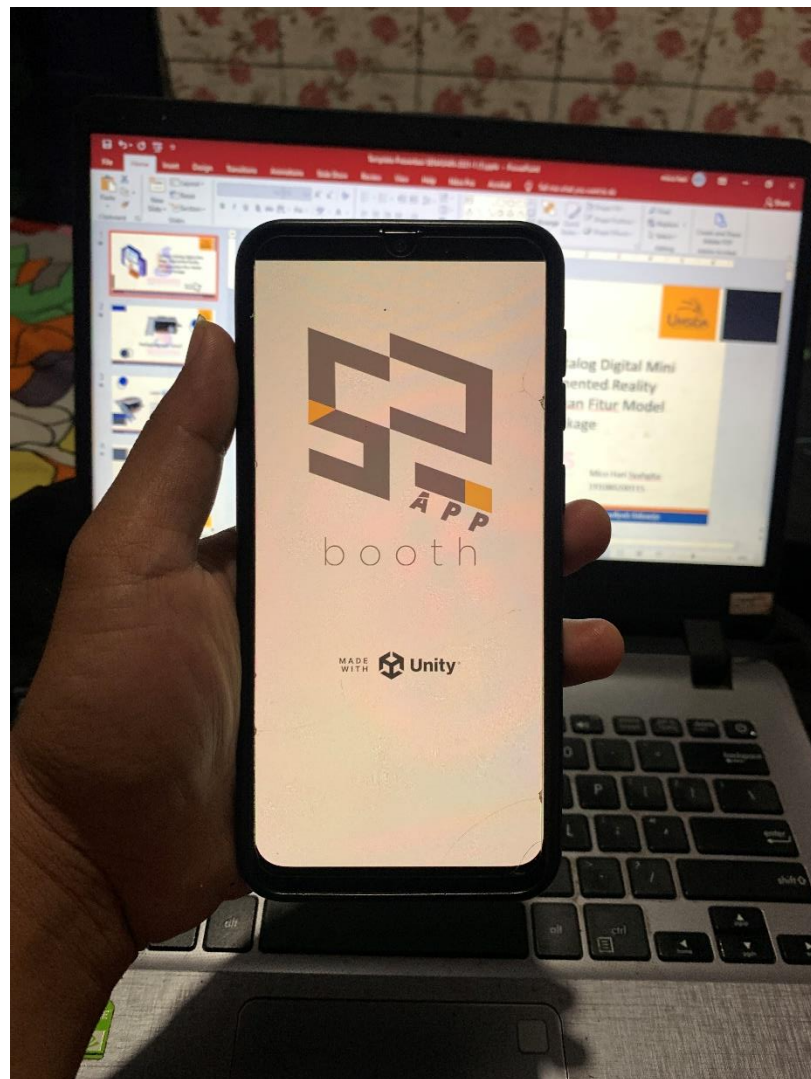
Pengujian aplikasi *Catalog Digital* ini menggunakan pengujian *Blackbox Testing*.

Distribusi (Distribution)

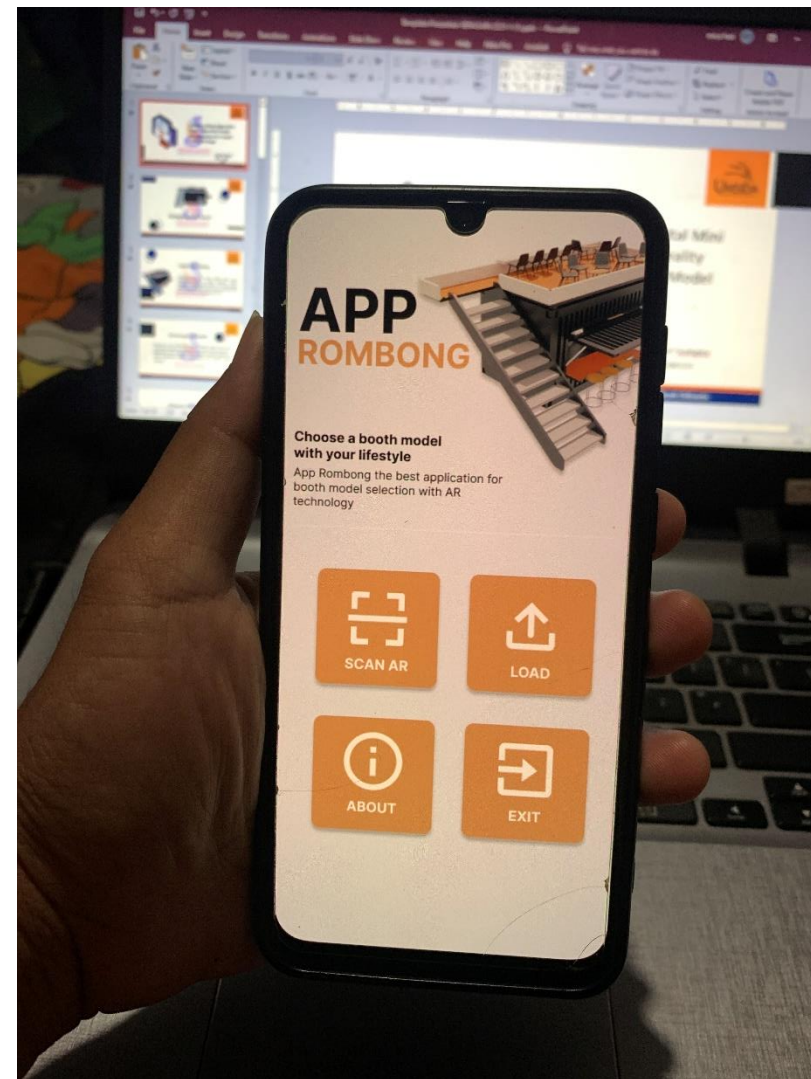
Distribusi aplikasi *Catalog Digital* Mini Stage Augmented Reality ini yaitu dengan cara diserahkan kepada mitra.



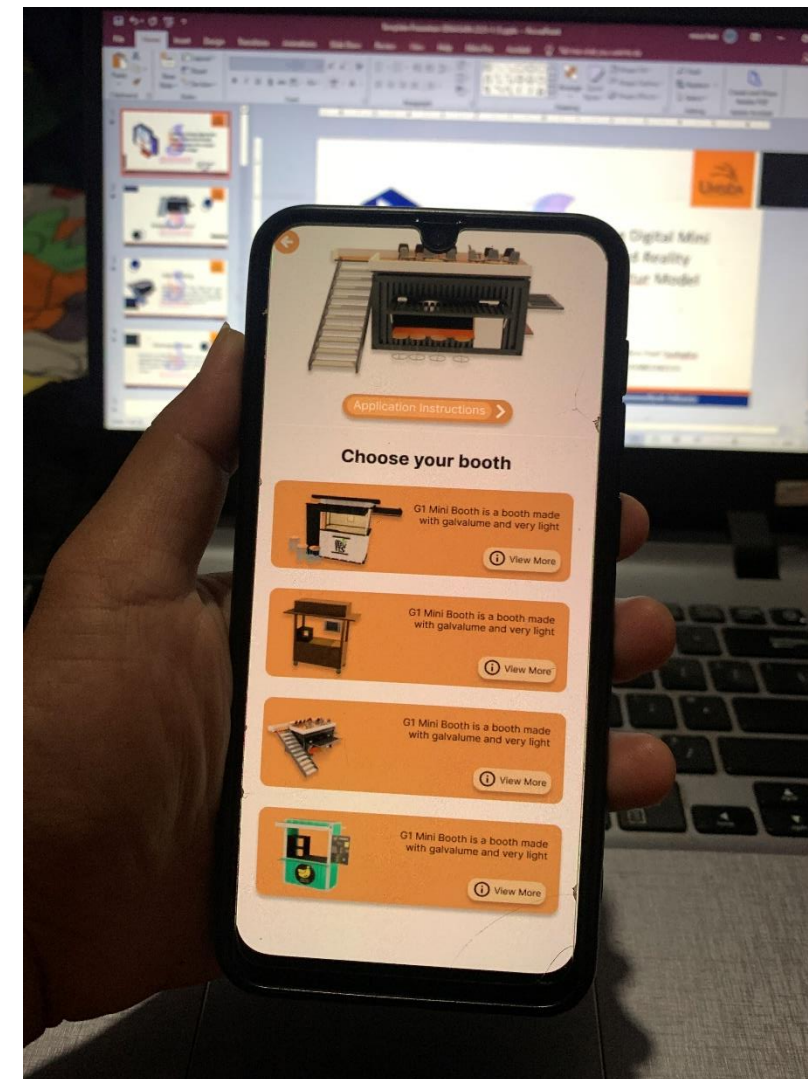
Tampilan AppBooth Digital



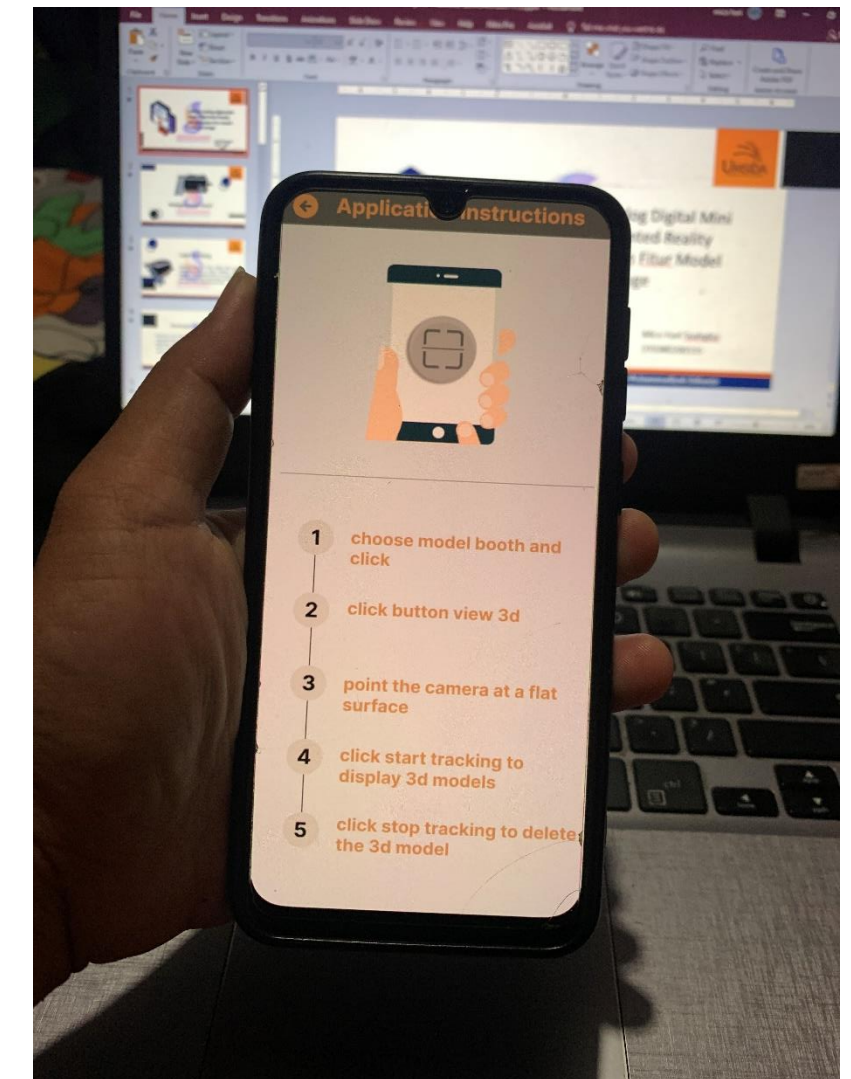
Splash Screen App



Menu Utama App

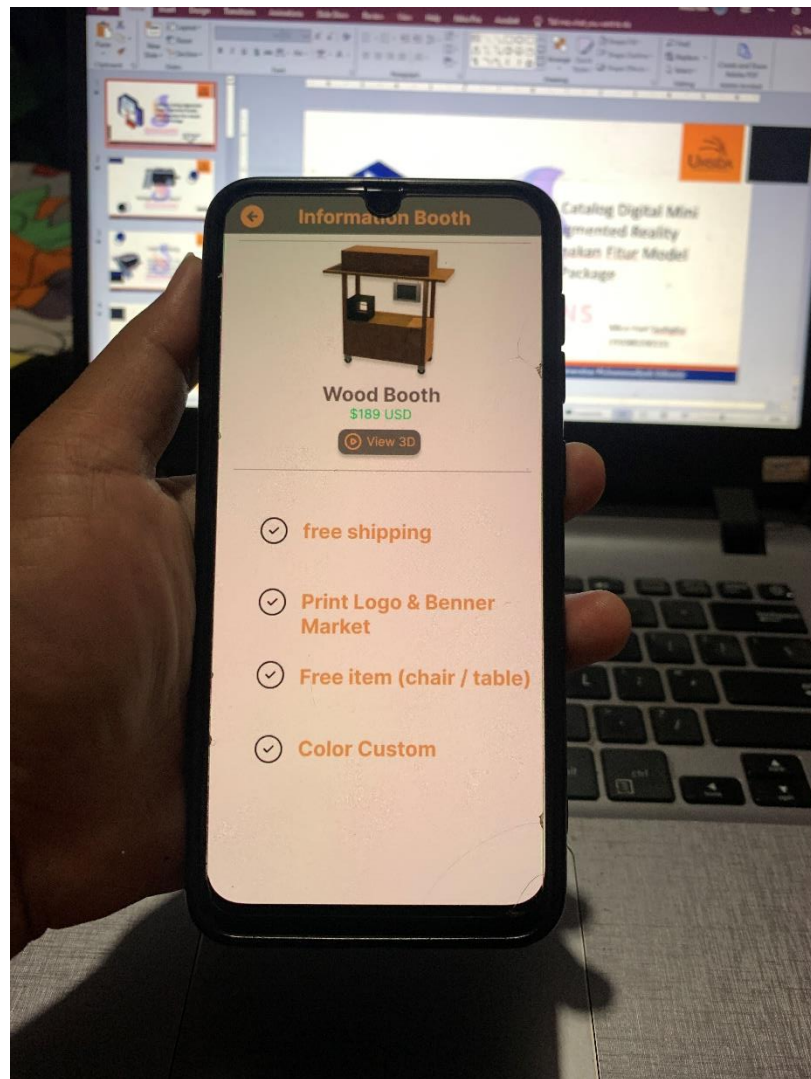


Menu Scan 3D

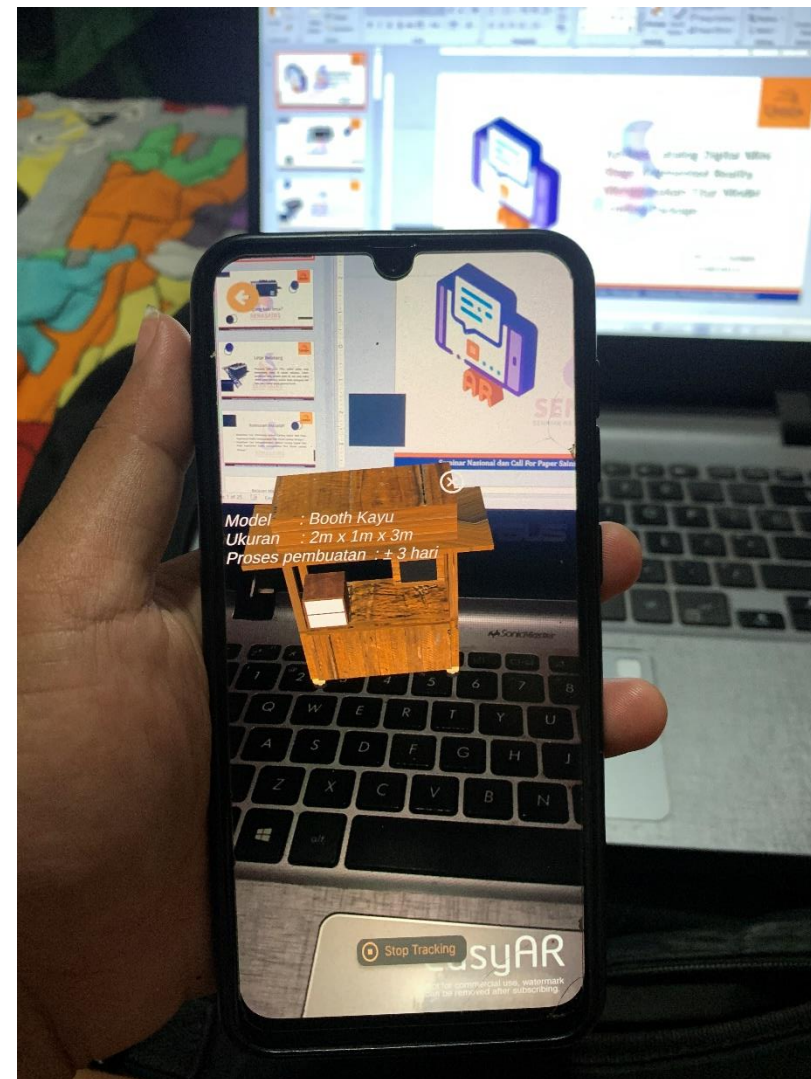


Menu Intruction

Tampilan AppBooth Digital



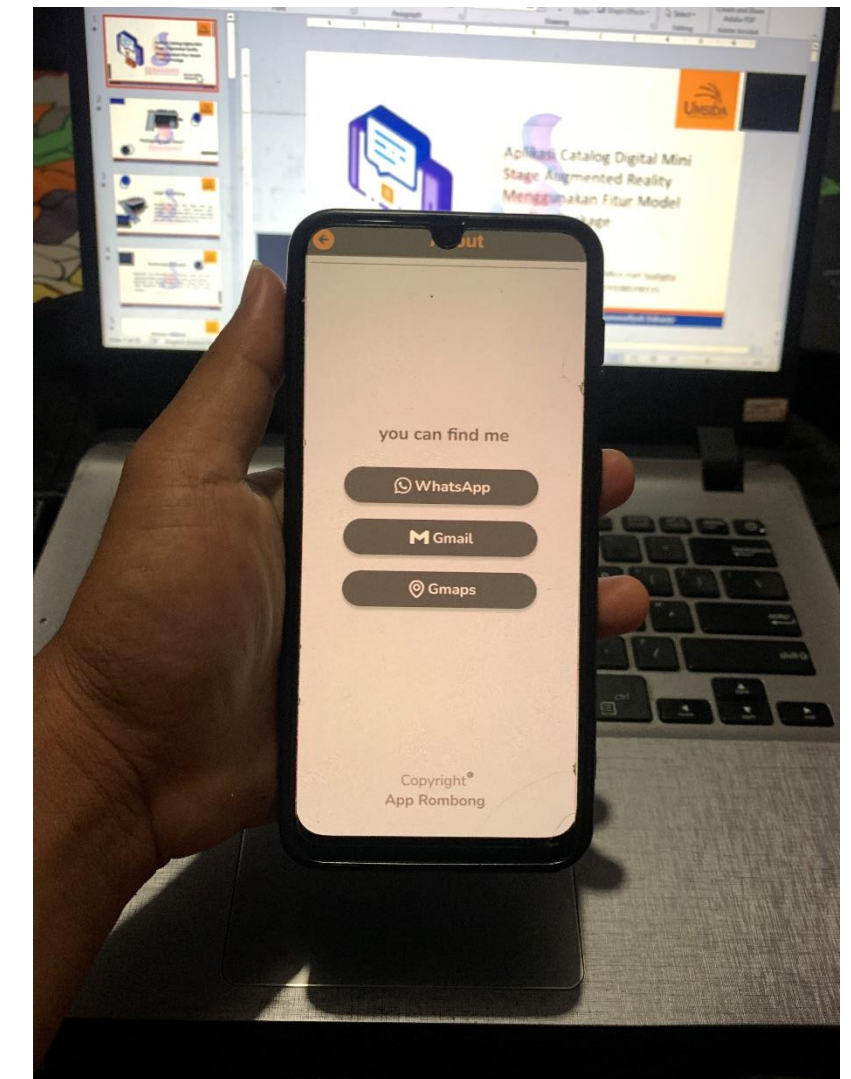
Halaman Informasi Booth



Halaman AR



Menu Load 3D



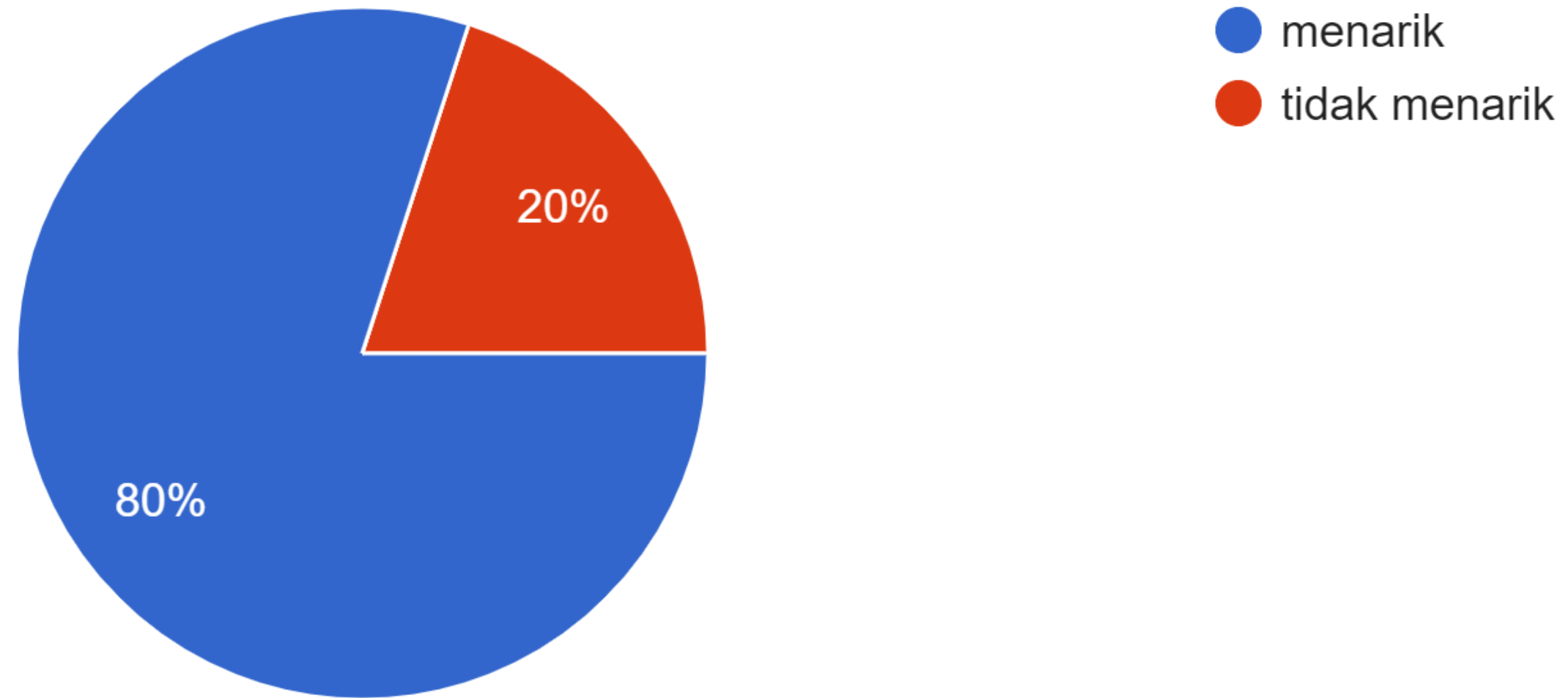
Menu About

Hasil User Acceptance Testing (UAT)

No	Observasi	Respon		Persentase
		Yes	No	
1	Menurut Anda, apakah tampilan aplikasi katalog digital augmented reality ini sangat menarik?	8	2	80%
2	Menurut Anda, apakah penggunaan aplikasi katalog digital augmented reality mini stage memudahkan pembeli untuk memvisualisasikan model booth secara interaktif?	9	1	90%
3	Menurut Anda, apakah aplikasi katalog digital augmented reality mini stage mampu meningkatkan konsumen melalui promosi dengan menggunakan teknologi augmented reality?	7	3	70%
4	Menurut Anda, apakah informasi ini cukup jelas?	6	4	50%
	Total	29	10	

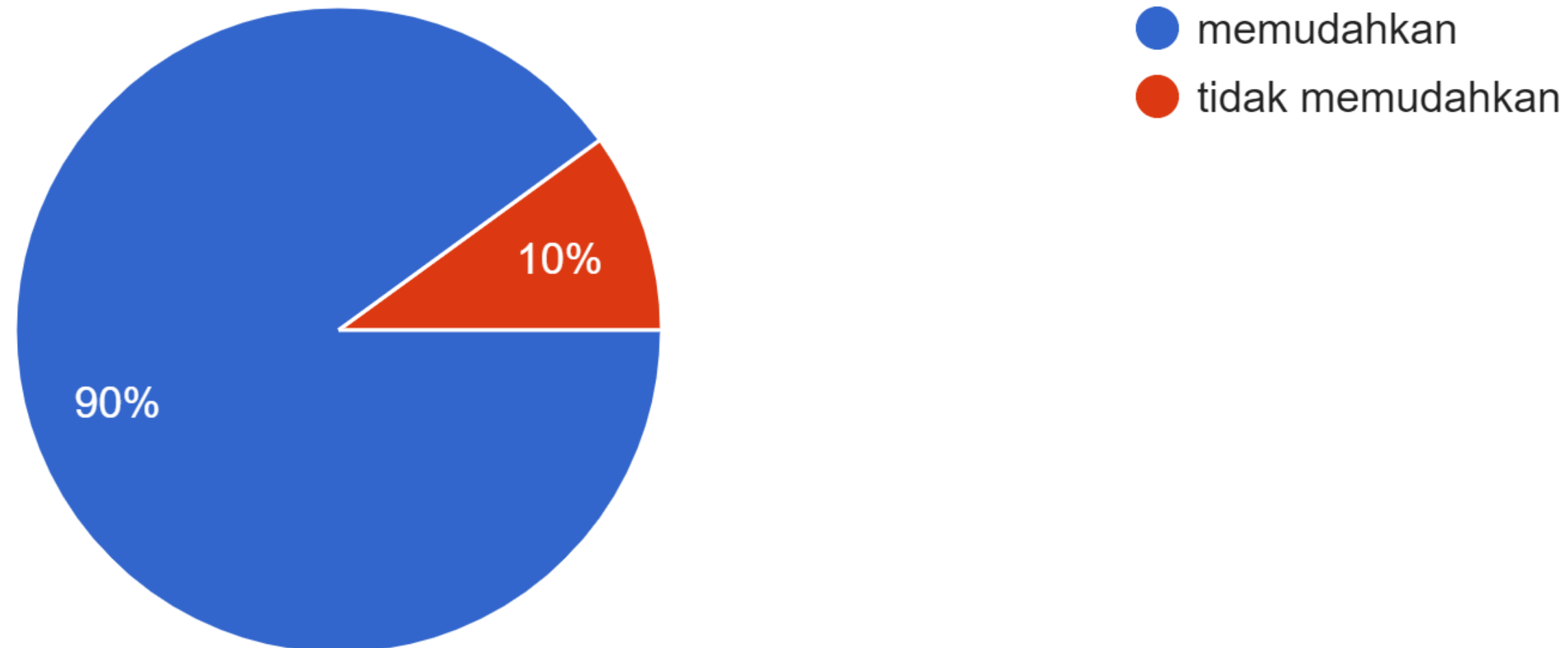
Menurut anda apakah tampilan aplikasi catalog digital ini sangat menarik ?

10 jawaban



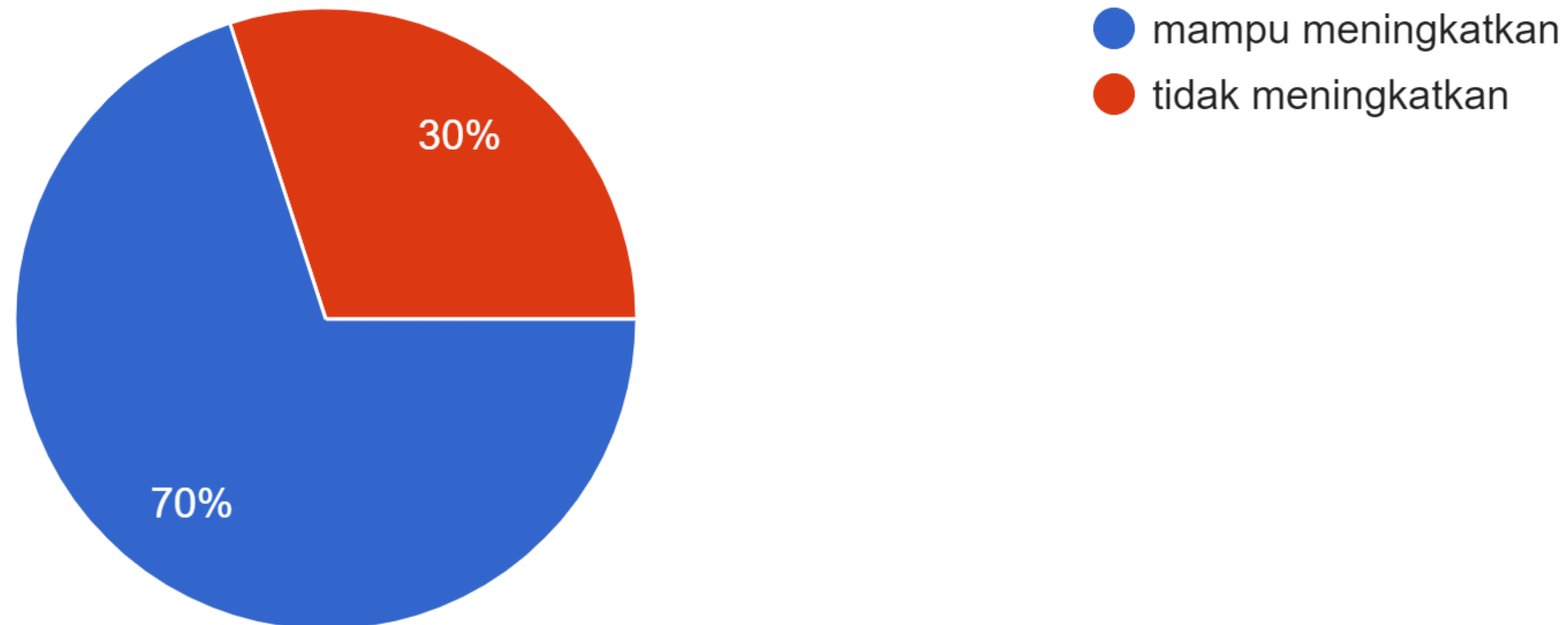
Menurut Anda, apakah penggunaan aplikasi katalog digital augmented reality mini stage memudahkan pembeli untuk memvisualisasikan model booth secara interaktif?

10 jawaban



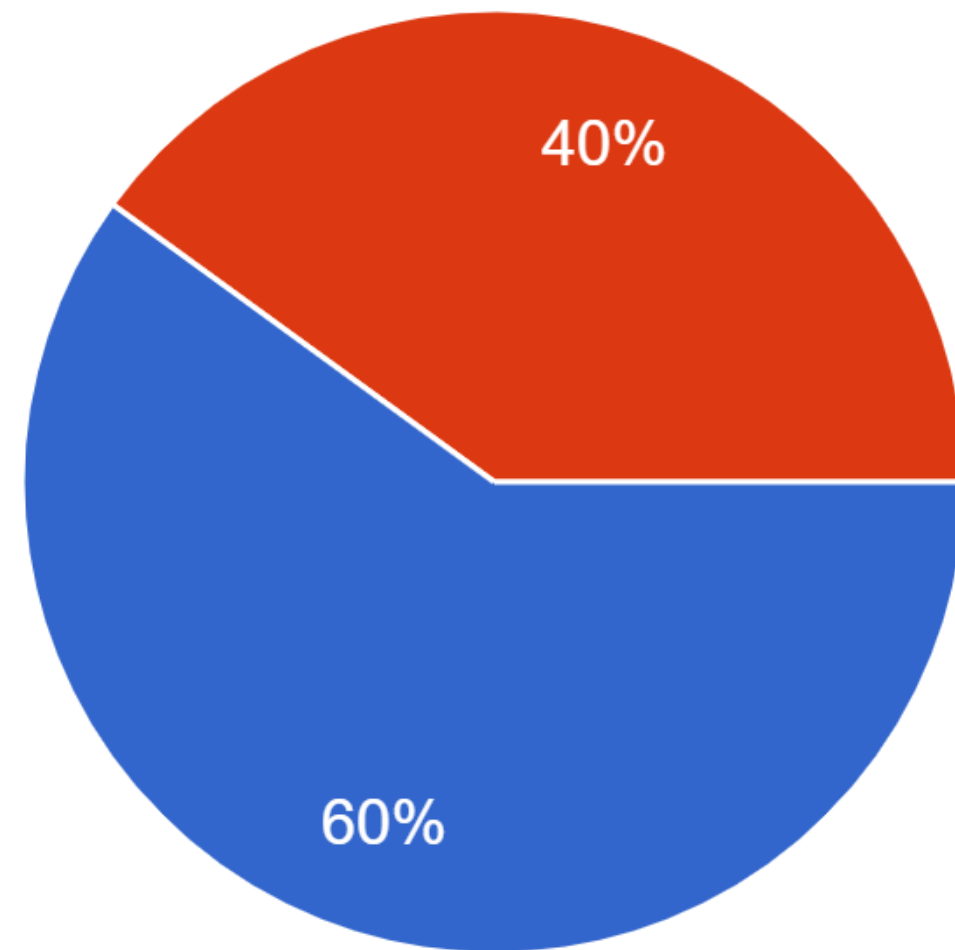
Menurut Anda, apakah aplikasi katalog digital augmented reality mini stage mampu meningkatkan konsumen melalui promosi dengan menggunakan teknologi augmented reality?

10 jawaban



Menurut Anda, apakah informasi ini cukup jelas ?

10 jawaban



- sangat jelas
- tidak jelas

Kesimpulan

Hasil pembahasan dan penelitian yang sudah dibahas sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Teknologi Augmented Reality menjadi salah satu solusi bagi bisnis pedagang kaki lima yang berkembang pesat di zaman sekarang untuk bersaing melalui media promosi. Booth dapat ditampilkan secara 3 dimensi dan dapat mengeksplorasi desain booth dari segala sisi sehingga memberikan pengalaman lebih kepada pengguna. Semua fungsi yang terdapat pada Aplikasi Catalog Digital mini stage sudah sesuai hasil yang diharapkan. Hasil pengujian sistem menggunakan black box testing, dengan demikian dapat disimpulkan dari hasil pengujian bahwa aplikasi Catalog Digital layak untuk digunakan

Referensi

- [1] R. Ibrahim Renata and J. Gatc, “Penerapan Augmented Reality sebagai Penampil Model 3D Rumah Berbasis Android pada The East View Residence,” *KALBISCIENTIA J. Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 2, p. 128, 2020, doi: 10.53008/kalbiscientia.v7i2.97.
- [2] S. Suhono *et al.*, “Rancang Bangun Kios Minuman dengan Konsep Container Booth Bertenaga Surya,” *J. ELTIKOM*, vol. 6, no. 1, pp. 56–64, 2022, doi: 10.31961/eltikom.v6i1.539.
- [3] A. L. Hakim, “Rancang Bangun Booth Container Bertenaga Surya Dengan Sistem Arus Searah ARIF LUKMAN HAKIM, Suhono, S.T., M.Eng.,” 2020.
- [4] F. K. Nst, I. Faisal, and K. Chiuloto, “Media Pengenalan Makanan Khas Daerah Sumatera Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” vol. 6341, no. April, pp. 60–67, 2022.
- [5] N. Anila, M. Adri, and U. N. Padang, “Pengenalan Kesenian Alat Musik Tradisional Sumatera Barat Dengan Augmented Reality Berbasis Mobile Device,” vol. 6341, no. April, pp. 35–47, 2022.
- [6] M. A. Hasan, H. Harahap, N. Wulan, and U. H. Medan, “Perancangan Augmented Reality Prosedur Pembuatan Akta Kelahiran Pada Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Medan,” vol. 6341, no. April, pp. 130–139, 2022.
- [7] I. Ahmad, S. Samsugi, and Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 46, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.1521.
- [8] V. H. Pranatawijaya, “Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 21–29, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i1.628.
- [9] P. W. Yuhanto and A. S. Miyosa, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D,” vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [10] B. A. Kristianto and U. P. Raya, “APLIKASI AUGMENTED REALITY SEDERHANA BERBASIS MOBILE DENGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEDERHANA BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY Creating a Simple Profile Application Using Android Studio,” no. November, pp. 0–8, 2021.
- [11] A. Pandhu Dwi Prayogha and M. Riyan Pratama, “Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality,” *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2020.
- [12] D. Nurdiana and A. Suryadi, “Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc,” *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [13] A. Pramono and M. D. Setiawan, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan,” *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 54, 2019, doi: 10.29407/intensif.v3i1.12573.
- [14] R. P. Anggara, P. Musa, S. Lestari, and ..., “Application of Electronic Learning by Utilizing Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) Methods in Natural Sciences Subjects (IPA) in Elementary School ...,” *JTP-Jurnal Teknol.*, vol. 23, no. April, pp. 58–69, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/20203>.
- [15] D. E. R. Purba and P. Silitonga, “Learning and Playing in Early Childhood with Augmented Reality Technology,” *Telematika*, vol. 18, no. 3, p. 375, 2021, doi: 10.31315/telematika.v18i3.5569.
- [16] P. Herlandy, F. Azim, and N. Majid, “The effectiveness of Augmented Reality based Learning on Vocational Competencies of Vocational School Students,” *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 120–128, 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2653.

THANK

YOU

