

ABSTRAKSI

**Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Gunadarma, 2016**

Hafidh Adinegoro, 53412239.

**Implementasi Motor Sport Honda Dengan Augmented Reality Berbasis
Mobile Android**

Kata Kunci : Motor Sport, Honda, Android, *Augmented Reality*, *Unity*.

(xi + 49 Halaman + 13 Lampiran)

Saat ini industri otomotif meningkat dengan pesat terutama kendaraan bermotor. Hampir di setiap wilayah terdapat gerai atau *showroom* penjualan sepeda motor. Salah satunya adalah PT. Astra Motor (Honda) yang bersaing di industri otomotif Indonesia. Berbagai cara dilakukan *brand* besar tersebut untuk menarik perhatian masyarakat Indonesia agar membeli produknya. Terlebih lagi kendaraan bermotor masih menjadi salah satu kendaraan yang diminati masyarakat Indonesia. Karena lebih praktis dan lebih ekonomis mengingat kondisi jalan ibukota yang relatif macet. Dengan memanfaatkan kondisi tersebut PT.Astra Motor banyak melakukan inovasi-inovasi yang dapat menarik perhatian masyarakat Indonesia. Maka sebab itu penulis melakukan sebuah penelitian serta pengimplementasian berupa pembuatan suatu aplikasi untuk mendukung tercapainya inovasi tersebut yaitu dilakukan dengan beberapa tahapan atau metode seperti menganalisa dengan cara mengumpulkan referensi yang menunjang pembuatan aplikasi, kemudian perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi serta uji coba aplikasi. Oleh karena itu dengan membuat banyak brosur iklan motor dengan tampilan menarik dan menawarkan harga terjangkau membuat orang yang membacanya menjadi tertarik untuk membeli. Hal ini yang membuat bisnis otomotif bisa kian meningkat. Karena dengan memasarkan tampilan objek secara 3 dimensi dan atraktif serta informasi yang lengkap diharapkan aplikasi ini dapat berguna bagi PT. Astra Motor dalam memasarkan motor sportnya.

Penulisan ini menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan aplikasi *Augmented Reality* dengan menggunakan Blender, Unity dan Vuforia. Dibutuhkan *software* yang digunakan untuk mendukung kinerja dari aplikasi *Augmented Reality*, diantaranya adalah Blender untuk mendesain objek motor, Vuforia digunakan untuk membuat *marker* menjadi terbaca pada Unity, dan Unity yang digunakan untuk mem-*build* aplikasi agar dapat dijalankan pada *handphone* berbasis Android. Sehingga aplikasi dapat menampilkan objek pada *smartphone* Android dalam bentuk 3 Dimensi.

Daftar Pustaka (2011-2016)