

## **ABSTRAKSI**

**Firmansyah Surya Pratama. 52412991**

**APLIKASI AUGMENTED REALITY KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID.**

**PI. Jurusan Teknik Informatika. Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2015.**

**Kata Kunci : Unity, Augmented Reality, Blender, Android  
(xi + 47 + Lampiran)**

Augmented Reality (AR) adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D kedalam lingkungan nyata secara realtime. Penelitian ini akan memasukkan teknologi AR kedalam katalog penjualan rumah sehingga katalog rumah ini menjadi lebih hidup dengan adanya animasi-animasi disekitar rumah. Aplikasi ini akan melacak dan mendeteksi marker (penanda) dengan menggunakan sistem tracking, setelah marker dideteksi, model rumah 3D digambar diatas marker seolah-olah model rumah tersebut nyata. Untuk menggunakan model rumah pada aplikasi katalog rumah AR ini, model harus dibuat terlebih dahulu dengan perangkat lunak desain 3D ( Blender ). Pengujian dilakukan dengan menggunakan Smartphone Lenovo A 328, Dari hasil pengujian, aplikasi ini berjalan baik. dengan ini diharapkan konsumen akan lebih tertarik dan mendapatkan informasi secara optimal. Selain itu untuk inovasi baru pada *Marketing* perumahan.

Daftar Pustaka (2013-2015)

## **KATA PENGANTAR**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah AWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan ini yang diberi judul “Aplikasi Augmented Reality Katalog Rumah Berbasis Android”. Penulisan ini diajukan untuk memenuhi sebagian syarat sidang Penulisan Ilmiah, pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri “Universitas Gunadarma”.

Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas dorongan dan bantuan yang diterima oleh penulis, terutama kepada :

1. Prof. Dr. E.S. Margianti, SE., MM., selaku Rektor Universitas Gunadarma.
2. Prof. Dr. Ir. Bambang Suryawan, MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma.
3. Dr. Ing. Adang Suhendra, SSi., SKom., MSc., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma.
4. Meilani B Siregar, SKom., MMSI., selaku Koordinator PI Jurusan Teknik Informatika.
5. Nani Mintarsih, SKom., MMSI., selaku Dosen Pembimbing.
6. Kedua orang tua dan keluarga penulis, atas dukungan dan doa mereka penulis dapat dengan tenang menyelesaikan tugas ini.
7. Bias Edyaksa, sebagai teman seperjuangan dalam membantu dan membimbing penulis untuk menyelesaikan Penulisan Ilmiah.
8. Teman-teman 3IA24 yang telah memberikan bantuan dan dukungan untuk penulis.

Pada akhirnya penulis berharap semoga penulisan ini berguna bagi pembaca pada umumnya dan pecinta ilmu pengetahuan pada khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bekasi, Juli 2015

Penulis