

## ABSTRAKSI

Dwiky Rama Aulia. 52411280

PENGENALAN TATA CARA TAPPING-IN PADA STASIUN KERETA API  
BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MENGGUNAKAN  
ARTOOLKIT

PI. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas  
Gunadarma. 2014

Kata Kunci: Kereta Api, Tapping-in, Augmented Reality, Blender.

(xii + 48 + Lampiran)

*Dengan adanya teknologi berbasis Augmented Reality (AR) yang sudah cukup dikenal saat ini, dimana dengan teknologi tersebut dapat menampilkan benda-benda maya, baik itu berbentuk 2 dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata yang dapat ditampilkan secara real time. Pada penulisan ilmiah ini, penulis menggunakan teknologi berbasis Augmented Reality pada sebuah aplikasi yang diimplementasikan sebagai alat bantu untuk media visualisasi pengenalan tata cara tapping-in, dengan harapan bagi masyarakat pengguna jasa kereta api untuk lebih memahami bagaimana cara tapping-in yang benar. Tapping in merupakan proses menempelkan kartu e-ticketing terhadap sensor magnet. Cara kerja aplikasi ini yaitu kamera/webcam difungsikan sebagai alat input yang akan menangkap marker, setelah marker terdeteksi objek 3D yang telah dibuat akan ditampilkan pada layar. Untuk pembuatan objek 3D digunakan software Blender sedangkan untuk membuat aplikasi digunakan software ARToolkit. Aplikasi pengenalan tata cara tapping-in ini dibuat dalam beberapa tahap. Dimulai dengan pembuatan objek 3D dan perancangan marker hingga tahap terakhir proses uji coba aplikasi. Hasil dari pembuatan aplikasi ini adalah animasi 3D dari proses tapping-in disertai dengan langkah-langkah dan texture pada mesin gate.*

Daftar pustaka (2008 -2014)