

## **ABSTRAKSI**

Anisa Nasera. 50412934.

**APLIKASI DESAIN RUMAH TIPE 60 DAN TIPE 130 MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID.**

PI. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2015.

Kata Kunci: Augmented Reality, Marker, Android, Desain, Rumah.

(xiii+62+Lampiran)

*Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Penerapan Aplikasi *Augmented Reality* adalah berupa media pembelajaran menggunakan lembar kerja interaktif dengan marker (penanda) sebagai alat peraga. Salah satunya penerapannya pada perangkat *mobile* berbasis Android yaitu dapat menampilkan animasi tiga dimensi berikut informasi yang ada mengenai gambar tertentu. Aplikasi ini untuk mempermudah masyarakat melihat desain-desain rumah sesuai tipe berikut denah rumahnya tidak hanya melalui gambar tetapi secara 3D. Sehingga dapat menarik pelanggan untuk membeli rumah tersebut. Cara kerja aplikasi ini yaitu kamera pada perangkat *mobile* berbasis android difungsikan sebagai alat input yang akan menangkap *marker*, setelah itu objek 3D yang telah dibuat akan ditampilkan pada layar. Aplikasi ini dibuat dalam beberapa tahap. Dimulai dengan pembuatan objek 3D, perancangan aplikasi, dan perancangan *marker* hingga tahap terakhir proses uji coba aplikasi menggunakan perangkat *mobile* berbasis android.

Daftar Pustaka (2011-2015)