

***AUGMENTED REALITY GEDUNG KAMPUS IIB DARMAJAYA
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE *MARKER BASED
TRACKING****

Oleh

Popi Devina Maharani

1911010013

Dalam melakukan promosi, kampus IIB Darmajaya mengadakan program kunjungan ke Sekolah Menengah Atas (SMA)/ sederajat untuk sosialisasi pengenalan kampus dengan media pendukung promosi yaitu brosur yang belum dimaksimalkan penggunaannya dalam pemberian informasi secara visual dalam memperkenalkan kampus IIB Darmajaya terutama pada pengenalan gedung kampus. Untuk itu, dibangun aplikasi yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk menampilkan objek 3D menggunakan metode marker pada brosur. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat melihat informasi kampus serta Gedung-gedung secara 3D yang menyerupai bangunan asli di kampus IIB Darmajaya yang terdapat pada brosur sehingga dalam penyampaian informasi dapat mudah dipahami dan terima serta meningkatkan daya tarik para calon mahasiswa baru. Dengan menggunakan tools yaitu Unity 3D, Sketchup serta metode pengembangan multimedia MDLC pemanfaatan *Augmented Reality* dengan metode Marker Based Tracking pada aplikasi ini berjalan sesuai dengan tujuan dan rancangannya, yaitu dapat mevisualisasikan gedung kampus IIB Darmajaya secara 3D dalam meningkatkan pemanfaatan penggunaan brosur sebagai media promosi kampus.

Kata kunci : *Augmented Reality, Marker Based Traciking, Gedung Kampus IIB Darmajaya*