

ABSTRACT

PERANGKAT LUNAK *AUGMENTED REALITY* DENGAN METODE *MARKELESS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PASAR SENI DAN EKONOMI KREATIF PKOR WAY HALIM BANDAR LAMPUNG

Oleh
M Fadel Bahtera

1711010084.1711010084@mail.darmajaya.ac.id

Pasar Seni dan Ekonomi Kreatif yang terletak di PKOR Way Halim, Bandar Lampung adalah wadah pertemuan antara pekerja seni yang menghasilkan kerajinan berkualitas dan pembeli yang melakukan transaksi dalam membeli kerajinan yang disediakan di Pasar Seni. Namun sampai saat ini pasar seni Pkor Way Halim masih sepi pengunjung, dikarenakan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Pasar Seni dan Ekonomi Kreatif di PKOR Way Halim Bandar Lampung. Berdasarkan hasil survie dan wawancara para pengrajin dan pegawai pasar seni kurang lebih sekitar 10 sampai 20 pengunjung dalam 1 hari. Selain itu masih kurangnya daya tarik atau promosi.

Oleh karena itu untuk meningkatkan minat di kalangan masyarakat khususnya para generasi muda dalam melestarikan kebudayaan daerah, kita membutuhkan sebuah teknologi agar bisa mevisualisasikan pasar seni tersebut kepada masyarakat. Teknologi yang digunakan untuk media promosi pasar seni dan Pkor Way Halim yaitu menggunakan Augmented Reality dengan Metode Markerless. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun media promosi yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat pegunjung Pasar Seni dan Ekonomi Pasar Seni dan Ekonomi Kreatif Pkor Way Halim Bandar Lampung. Tahapan yang digunakan terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material colletion, assembly, testing, dan distribution*.

Hasil pengujian Perangkat Lunak telah di uji menggunakan metode *Black Box*. hasil yang diperoleh yaitu tombol menu pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan aplikasi dapat di instal di sistem operasi android minimal versi 7.1.2 Nougat, Ram 3 GB, dan Prosesor Snapdragon 646.

Kata kunci : Augmented Reality, Markerless, Android, Media, Promosi,

ABSTRACT

AUGMENTED REALITY SOFTWARE USING MARKERLESS METHOD AS A PROMOTION MEDIA FOR ART AND CREATIVE ECONOMICS PKOR WAY HALIM BANDAR LAMPUNG

By
M Fadel Bahtera

1711010084.1711010084@mail.darmajava.ac.id

The Art and Creative Economy Market, located at PKOR Way Halim, Bandar Lampung, is a meeting place between art workers who produce quality crafts and buyers who carry out buy and sell transactions. Unfortunately, only a few visitors visit this place because its existence is less known by society. Based on surveys and interviews with craftsmen and art market employees, there are approximately 10 to 20 visitors daily. In addition, the lack of attraction or promotion by the sellers also contributes to the number of visitors.

Therefore, to increase interest among the community, especially the younger generation in preserving regional culture, we need the help of technology to promote this market. This research aims to build promotional media using Augmented Reality with the Markerless Method. This technology is considered more attractive and expected to boost the number of visitors. There are six stages to building this software: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Further, we used the black box method to test the software with the result that the menu button works accordingly. Moreover, it works on the Android operating system at least version 7.1.2 Nougat with 3 GB RAM and Snapdragon 646 Processor.

Keywords: Augmented Reality, Markerless, Android, Media, Promotion.