

INTISARI

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI INFORMASI PRODUK CV. MOSAL GRAFIKA DENGAN METODE *MARKER-BASED* *TRACKING*

Oleh

Sultan Ahmad Parwez (2111010086)

E-Mail : sultan05parwez@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknologi augmented reality sebagai media visualisasi produk di CV. Mosal Grafika, dan mengamati pengaruhnya terhadap kemudahan akses informasi, kenyamanan, dan kepuasan konsumen. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Aplikasi Augmented Reality ini dirancang untuk menampilkan produk dalam bentuk animasi 3D yang dapat diakses melalui perangkat Android menggunakan marker-based tracking. Pengujian dilakukan pada dua perangkat Android dengan spesifikasi yang berbeda untuk memastikan kompatibilitas dan fungsionalitas aplikasi. Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner kepada karyawan CV. Mosal Grafika untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden merasa puas terhadap kemudahan dan kejelasan visualisasi produk melalui aplikasi ini. Kelebihan aplikasi ini antara lain tampilannya sederhana, mudah digunakan, dan dapat menampilkan produk dalam bentuk visual yang interaktif. Kekurangannya yaitu belum mendukung update online dan proses penambahan animasi 3D masih manual. Secara keseluruhan, aplikasi ini efektif dalam meningkatkan pengalaman konsumen dalam mengakses informasi produk secara interaktif dan modern.

Kata kunci: Augmented reality, visualisasi produk, marker-based tracking.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY AS PRODUCT INFORMATION FOR CV. MOSAL GRAFIKA USING MARKER-BASED TRACKING METHOD

By:

SULTAN AHMAD PARWEZ

2111010086

E-mail: sultan05parwez@gmail.com

This study aimed to implement augmented reality technology as a product visualization medium at CV. Mosal Grafika and to observe its impact on ease of information access, user comfort, and consumer satisfaction. The application was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The augmented reality application was designed to display products in 3D animation, accessible via Android devices using marker-based tracking technology. Testing was conducted on two Android devices with different specifications to ensure the application's compatibility and functionality. Additionally, questionnaires were distributed to CV. Mosal Grafika employees to measure user satisfaction with the application. The results indicated that all respondents were satisfied with the ease of use and the clarity of product visualization provided by the application. The strengths of the application included a simple interface, ease of use, and the ability to display products interactively. Its limitations were the lack of online update support and the manual process required for adding 3D animations. Overall, the application proved to be effective in enhancing the consumer experience in accessing product information in an interactive and modern manner.

Keywords: Augmented reality, product visualization, marker-based tracking

