

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN LINGKUNGAN
UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM MENGGUNAKAN
TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER**

NPM : 1131017
LAWRENCE

ABSTRAK

Augmented Reality (AR) telah terkenal dan juga dikenal karena perkembangan dominan teknologi serta distribusi yang luas dari smartphone. Penawaran AR dengan bentuk khusus dari Human Computer Interaction (HCI) dan menambah persepsi pengguna dari realitas dengan informasi tambahan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa augmented reality dapat digunakan oleh aplikasi mobile di berbagai bidang seperti belajar, obat, pariwisata, iklan dan sebagainya. Pada saat yang sama, brosur adalah bagian iklan terutama digunakan untuk mempromosikan sebuah perusahaan atau organisasi. Biasanya, berisi kalimat pendek, masih dalam bentuk tulisan dan gambar yang tidak dapat memberikan informasi yang sepenuhnya. Dalam hal ini, untuk mengatasi keterbatasan ini, brosur interaktif telah dikembangkan sebagai alternatif untuk brosur tradisional. Tujuan penting dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi bangunan 3D berdasarkan Augmented Reality (AR) untuk mempromosikan Universitas yang berada di Batam. AR dikembangkan menggunakan Unity 3D dan Vuforia dan diimplementasikan untuk brosur diusulkan Universitas Internasional Batam (UIB) sebagai studi kasus.

Kata kunci - Promosi; Android; Universitas Indonesia, Augmented Reality; Brosur UIB; Unity 3D dan Vuforia.