

**PEMBUATAN APLIKASI “PROLINK AUGMENTED REALITY”
SEBAGAI MEDIA PROMOSI YANG BERBASIS ANDROID UNTUK PT.
PROLINK INTIDATA NUSANTARA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Pendidikan Program Diploma III Gelar Ahli Madya
Jurusan Desain Program Studi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta*



**OLEH :
MUHAMMAD ARYA TAMA
17810179**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2020**

INTISARI

Promosi merupakan salah satu kunci dalam sebuah usaha pemasaran, Namun seiring berkembangnya waktu media promosi secara konvensional dengan brosur makin kurang diminati oleh masyarakat. Dari permasalahan ini munculah gagasan untuk melibatkan teknologi Augmented Reality sebagai media promosi untuk produk. Aplikasi ini dibuat sebagai kebaruan media promosi yang bertujuan untuk menarik minat calon customer. Terdapat 3 objek Augmented Reality beserta informasinya dalam aplikasi ini, 3 video mengenai produk. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan beberapa software diantaranya Maya, Unity 3D dan Vuforia. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan booklet sebagai marker yang akan di gunakan baik untuk 3D maupun Video, dan nantinya aplikasi ini akan di gunakan untuk sales saat berjualan maupun saat presentasi dengan calon customer aplikasi ini dapat menarik minat calon customer untuk mengetahui dan membeli produk.

Kata Kunci: Promosi, Augmented Reality, Booklet

ABSTRACT

Promotion is one of the keys in a marketing business. However, over time, the conventional media promotion with brochures has become less and less attractive to the public. From this problem, the idea emerged to involve Augmented Reality technology as a promotional medium for products. This application was created as a new promotional media which aims to attract potential customers. There are 3 Augmented Reality objects and their information in this application, 3 videos about the product. This application was created using several softwares including Maya, Unity 3D and Vuforia. The method used in making this application is to use a booklet as a marker that will be used for both 3D and video, and later this application will be used for sales when selling and when presenting with prospective customers, this application can attract potential customers to find out and buy a product.

Keywords: Promotion, Augmented Reality, Booklet.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir ini dengan usaha yang baik. Laporan Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan Program Diploma III (D3) yang ditempuh oleh penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (PoliMedia).

Pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Purnomo Ananto, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Bapak Benget Simamora, Drs., M.M, selaku WADIR I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Bapak Hafid Setyo Hadi, MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Agung Budi Prasetyo, MT, selaku Ketua Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak Agung Budi Prasetyo, MT, selaku dosen pembimbing 1.
6. Ibu Sari Setyaning Tyas, MTi, selaku dosen pembimbing 2.
7. Dosen-dosen dan staff pengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
8. Cici Nita dan Cici Maya perwakilan dari PT.Prolink Intidata Nusantara.
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
10. Maya Aidiyya sebagai penyemangat penulis yang selalu mensupport dari awal hingga akhir
11. Teman-teman Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, tingkat akhir.

12. Wifi Corner STO Jagakarsa yang telah menjadi tempat utama dalam menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk penulis, dan tentunya untuk masyarakat luas dalam pengembangan teknologi multimedia.

Jakarta, 14 Agustus 2020

Penulis,

Muhammad Arya Tama

17810179

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.v
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
INTISARI.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1. <i>Augmented Reality</i>	6
2.2. Aplikasi Berbasis Android.....	7
2.3. Promosi	11
BAB III.....	15
3.1. Gambaran Umum Prolink.....	15
3.2. Metode Promosi Yang Sedang Berjalan	16
3.3. Alur Kerja.....	17
3.4. Proses Produksi.....	20
3.5. Perancangan Sistem.....	21
3.6. Perancangan Antar Muka (<i>User Interface</i>).....	27
BAB IV	30

4.1. Implementasi Sistem	30
4.3. Kebutuhan Pemakaian Sistem.....	34
4.3.1. User Interface.....	34
BAB V.....	42
5.1. Kesimpulan	42
5.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Indonesia.....	8
Tabel 4.1 Asset user interface.....	34
Tabel 4.2 Asset 3D.....	35
Tabel 4.3 Asset Video.....	35
Tabel 4.4 Pengujian user interface.....	36
Tabel 4.5 Variasi Kondisi Berdasarkan Sudut Kemiringan.....	39
Tabel 4.5 Variasi Kondisi Berdasarkan Jarak.....	40
Tabel 4.5 Variasi Kondisi Berdasarkan Cahaya.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Prolink.....	16
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi	16
Gambar 3. 3 Alur Kerja.....	18
Gambar 3. 4 Power Backup.....	18
Gambar 3. 5 Wireless.....	19
Gambar 3. 6 Gadget.....	19
Gambar 3. 7 Use Case Diagram	22
Gambar 3. 8 Class Diagram	22
Gambar 3. 9 Activity Diagram Main Menu	23
Gambar 3. 10 Activity Diagram AR Camera.....	24
Gambar 3. 11 Activity Diagram Scan Marker	25
Gambar 3. 12 Activity Diagram Baca Materi	26
Gambar 3. 13 Activity Diagram Tentang Aplikasi.....	26
Gambar 3. 14 Tampilan Menu.....	27
Gambar 3. 15 Tampilan Menu 3D.....	28
Gambar 3. 16 Tampilan Menu Video	28
Gambar 3. 17 Tampilan Menu 3D.....	29
Gambar 3. 18 Tampilan Menu 3D.....	29
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Menu.....	30
Gambar 4. 2 Tampilan Panduan Petunjuk Penggunaan.....	31
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	31
Gambar 4. 4 Pembuatan Booklet.....	32
Gambar 4. 5 Pembuatan Motion Graphic	32
Gambar 4. 6 Desain Marker	33
Gambar 4. 7 Asset User Interface.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara.....	44
----------------------------------	----