

ABSTRACT

Apps is a suite of programs that are already finished and can be used. While the meaning of the application is a "computer program created to help in carrying out certain task". In making an application to display the object table and chairs from 2D into 3D using the Unity 3D mobile-based course must be preceded by the process of conceptualization. The desk is a requirement that unwittingly are old. Perhaps the need for a table almost in line with the need for a chair. While the chair is a prabotan house used as a seat. Unity 3D is a game engine based cross-platform. one game engine that is widely used to build 3D-based games. Android is a mobile device operating system released by Google. In this case the smartphone's camera to read the marker using a method that is one of the tamplate matching techniques in digital image processing berfugsi to match each part of an image with the image being tamplate (reference) . C# (Sharp) is an object-oriented programming language developed by Microsoft as part of the framework initiative .NET Framework. Mechanical pattern marker used Qualcomm's existing web edge detection method or the detection of the angle made by Edward Rosten. Pendekater angle detection is used in computer vision systems to extract some kind of features and infer the content of an image. Angle detection is often used Dallam motion detection, image registration, video tracking, mosaicing images, panorama stitching, 3D modeling and object recognition.

Keywords: Application, Table, Chair, Android, marker, C#, techniques marker pattern.

ABSTRAK

Aplikasi adalah suatu paket program yang sudah jadi dan dapat digunakan. Sedangkan arti aplikasi adalah “program computer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu”. Dalam membuat sebuah aplikasi untuk menampilkan objek meja dan kursi dari 2D menjadi 3D berbasis mobile menggunakan unity 3D tentunya harus diawali dengan proses pembuatan konsep. Meja adalah sebuah kebutuhan yang tanpa disadari sudah lama ada. Mungkin kebutuhan akan meja hampir sejalan dengan kebutuhan akan kursi. Sedangkan kursi adalah sebuah prabotan rumah yang biasa digunakan sebagai tempat duduk. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* yang dirilis oleh Google. Dalam hal ini kamera smartphone membaca marker dengan menggunakan metode template matching yaitu salah satu teknik dalam pengolahan citra digital yang berfungsi untuk mencocokkan tiap-tiap bagian dari suatu citra dengan citra yang menjadi template (acuan). C# (*Sharp*) adalah merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berorientasi objek yang dikembangkan oleh Microsoft sebagai bagian dari inisiatif kerangka .NET *Framework*. Teknik pola marker yang digunakan web Qualcomm ada metode *edge detection* atau deteksi sudut yang dibuat oleh Edward Rosten. Deteksi sudut adalah pendekatan yang digunakan dalam sistem *computer vision* untuk mengekstrak beberapa jenis fitur dan menyimpulkan isi dari suatu gambar. Deteksi sudut sering digunakan dalam deteksi gerak, pendaftaran gambar, *video* pelacakan, *mosaicing* gambar, jahitan panorama, 3D modeling dan pengenalan objek.

Kata Kunci: Aplikasi, Kursi, Meja, Android, *marker*, C#, teknik pola marker.