

ABSTRAKSI

Teknologi dibidang aplikasi dan media promosi semakin berkembang. Salah satunya dari segi teknologi pemasaran produk, dengan perkembangan teknologi ini masyarakat menuntut untuk mendapatkan kemudahan mendapatkan informasi lewat bidang teknologi. Sejalan dengan perkembangan tersebut, munculah teknologi realitas maya atau biasa disebut dengan *virtual reality* (disingkat menjadi VR). Realitas maya yaitu teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan baru yang hanya ada dalam komputer (Raniarti, 2009).

Namun, pada perkembangannya *virtual reality* memiliki cabang baru yang bahkan menyaingi *Virtual reality* itu sendiri. Teknologi tersebut bernama *Augmented Reality* (sering disingkat menjadi AR), atau diterjemahkan bebas menjadi realitas tertambah. Prinsipnya secara umum menurut Ronald T. Azuma (1997:2) masih sama dengan *virtual reality*, yaitu bersifat interaktif, *immersion* (membenamkan/memasukkan), *realtime*, dan objek virtual biasanya berbentuk 3 dimensi. Namun kebalikan dari *virtual reality* yang menggabungkan objek nyata (*user*) kedalam lingkungan *virtual*, *augmented reality* menggabungkan objek virtual pada lingkungan nyata.

Dilatarbelakangi oleh tuntutan masyarakat dan kebutuhan perusahaan untuk mempromosikan produknya dengan cara yang lebih menarik dan hemat maka penulis membuat aplikasi brosur promosi GO-JEK berbasis Android. Aplikasi brosur promosi ini akan dibuat menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Metode yang digunakan untuk pengembangan system menggunakan metode SDLC *waterfall* (*System Development Life Cycle*). Pembuatan visualisasi menggunakan aplikasi *Blender 2.77* untuk membuat objek 3D dan menggunakan aplikasi *Unity* dilengkapi dengan *add-on Vuforia* sebagai *engine* untuk merancang aplikasi berbasis *Augmented Reality*.

Kata Kunci: *GO-JEK, promosi, Augmented Reality, Blender, Unity, Vuforia*

ABSTRACT

Technology in the field of applications and media promotion is increasingly growing. One of them is in technology product marketing, with the development of this technology society demands to get easy for getting information through technology in line with the development of virtual reality technology, Virtual reality technology that makes the user can interact with an environment that simulated by the computer (computer-simulated environment), an environment that actually copied or is it really a new environment that exists only in a computer (Raniarti, 2009).

However, in virtual reality development has a new branch which even rival the Virtual reality itself. The technology called Augmented Reality (often shortened to AR),. The principle in General, according to Ronald t. Azuma (1997:2) is still the same with virtual reality, that are interactive, immersion (immerse/enter), realtime and virtual objects usually shaped 3 dimensions. But the opposite of virtual reality that combines real objects (user) into virtual environments, augmented reality combines virtual objects in real environment.

Effected by the demands of society and the needs of the company to promote its products in more interesting and efficient way then the author makes application of the promotional brochure GO-JEK based on Android, this promotional brochure will be created using the technology of Augmented Reality. The methods used for the development of system using method of waterfall SDLC (System Development Life Cycle). The creation of object visualization applications using Blender 3D 2.77 and Unity application equipped with the add-on Vuforia as an engine for designing application-based Augmented Reality.

Keywords: GO-JEK, promotion, Augmented Reality, Blender, Unity, Vuforia

UNIVERSITAS
MERCU BUANA