UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pengenalan Profil Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi - Perancangan dan Pembuatan Aset Objek Tiga Dimensi
Rani Gusmayzarni, Warsun Najib, S.T., M.Sc.; Dr.Eng. Silmi Fauziati, S.T., M.T.
Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

Promosi merupakan salah salah satu hal penting dalam pemasaran. Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (DTETI) sudah mempunyai media promosi yaitu brosur dan *website.* Brosur sebagai media promosi memiliki keterbatasan pada banyaknya informasi yang dapat diberikan. Dalam hal tersebut, *website* lebih unggul karena dapat memberikan informasi lebih banyak daripada brosur karena tidak dibatasi oleh ukuran fisik. Namun, berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan terhadap siswa SMA, mayoritas siswa tidak tahu bahwa DTETI memiliki *website* sehingga tujuan *website* tersebut sebagai media promosi pun tidak terlaksana dengan baik. Dari beberapa siswa yang mengetahui tentang *website* DTETI, sebagian besar dari mereka merasa *website* DTETI belum cukup informatif dan menarik.

Pada tugas akhir ini dibuat brosur DTETI khusus yang digunakan sebagai *marker* pada aplikasi DTETI *Augmented Reality*. Aplikasi ini akan menampilkan aset yang dibuat dengan pengolahan gambar vektor dan model tiga dimensi lainnya menggunakan *extrusion tool, solidify modifier,* dan *loop subdivide.*

Perancangan dan pembuatan aset ini menghasilkan objek tiga dimensi yang statis dan beranimasi gerak. Objek tiga dimensi ini berupa gedung DTETI, tombol-tombol menu, serta informasi berupa teks, gambar dan video yang dapat membantu calon mahasiswa untuk mendapatkan informasi dan mempermudah siswa dalam mensimulasikan profil DTETI dengan lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Brosur, *Marker*, *Augmented Reality*, Objek Tiga Dimensi.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pengenalan Profil Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi - Perancangan dan Pembuatan Aset Objek Tiga Dimensi
Rani Gusmayzarni, Warsun Najib, S.T., M.Sc.; Dr.Eng. Silmi Fauziati, S.T., M.T.
Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

Promotion is one of the most important things in marketing. Electrical Engineering and Information Engineering (EEIE) Department already have brochure and website as promotional tools. As a promotional tools, brochure has limit on the amount of information that can be showed on it. In that case, website is superior to brochure because it can show more information due to its flexibility in physical size. However, based on the result of a survey that was conducted on highschool students, majority of them did not know that EEIE Department has a website, it shows that the purpose of the website as a promotional tool is not carried out properly. From some students who know about the website, most of them feel that the website is not informative and interesting enough.

In this final project, a special brochure is made to be used as marker in EEIE Augmented Reality application. This application will show assets created by processing vector images and other three-dimensional models using extrusion tool, solidify modifier, and loop subdivie.

Design and creation of these assets produces static and animated three-dimensional objects. The objects are of EEIE building, buttons, and informations in the form of text, image, and video that can help prospective students to get informations and make it easier for them to simulate the profile of EEIE Department in a more interesting and interactive way.

Keywords: Brochure, Marker, Augmented Reality, Three-Dimensional Object.