

INTISARI

Promosi merupakan 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.

Aplikasi *Augmented Reality* pada tugas akhir ini dibuat menggunakan metode *Marker Based Tracking* dengan *marker* berupa brosur DTETI. Aplikasi ini akan menampilkan objek tiga dimensi dari gedung dan ruangan serta informasi lainnya dalam bentuk teks, gambar dan video. Untuk pengujian akan dilakukan pengujian fitur dengan menggunakan uji *Black Box* dan untuk evaluasi pengguna menggunakan uji User Experience (UX) dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Pengembangan aplikasi *Augmented Reality* ini menghasilkan media promosi yang dapat membantu calon mahasiswa untuk mendapatkan informasi dan mempermudah siswa dalam mensimulasikan profil DTETI dengan lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Brosur, *Augmented Reality*, *Marker Based Tracking*, *User Experience Questionnaire*, *Black Box*.

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.

Augmented Reality application in this final project will be developed using Marker Based Tracking method with brochure as the marker. This application will show three-dimensional object such as buildings and rooms, and also other informations in the form of text, images and videos. Feature of this application will be tested with Black Box Testing and User Experience (UX) Testing with User Experience Questionnaire (UEQ) method will be used for user evaluation.

Development of this Augmented Reality application results a new promotional tool 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, Augmented Reality, Marker Based Tracking, UserExperience Questionnaire, Black Box.