

## INTISARI

Perancangan tata ruang dalam bangunan hingga mencapai kepuasan konsumen membutuhkan waktu yang cukup lama dan sulit. Padahal proses ini didalam bisnis pengembangan properti sangat berdampak besar. Untuk mencapai tata ruang bangunan yang sesuai dengan keinginan konsumen lebih cepat maka dilakukan visualisasi rancangan dalam waktu nyata. Teknik visualisasi ini dikenal dengan Augmented Reality (AR).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat lunak menggunakan teknik AR. Metode AR yang digunakan adalah *marker AR*. *Marker AR* diterapkan untuk memunculkan perabotan maya di dalam ruangan. Pada penelitian ini digunakan *marker* dalam jumlah lebih dari satu

Pengujian dilakukan terhadap jumlah *marker* yang dapat dideteksi dan menampilkan objek maya. Jumlah *marker* yang dapat digunakan secara bersamaan adalah 13 dan maksimal 30 *marker*. Aplikasi ini dapat memberikan dampak perubahan penataan tata ruang bangunan secara lebih cepat dan dengan biaya lebih murah.

**Kata kunci :** *Marker AR, Augmented Reality, Tata Ruang Dalam*

## ABSTRACT

*The layout design of the building interior to achieve customer satisfaction takes quite long time and difficult. Though this process in property development business give very big impact. To achieve the layout of building in accordance of the wishes of client faster then need performed in real-time visualization. This visualization technique known as Augmented Reality (AR).*

*This research aims to developed software using AR techniques. AR method used is the marker AR. Marker AR applied to bring virtual furniture in the room. Marker used more than one marker.*

*The testing conducted on the number of markers that can be detected and recognized. The number of markers that can be used at the same time are 13 and up to 30 markers. This application can change the arrangement interior of building faster and lower cost.*

**Keywords :** *Marker AR, Augmented Reality, Interior design*