

IMPLEMENTASI APLIKASI BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA KATALOG IKAN MAS KOKI SEBAGAI MEDIA STANDAR AJANG KOMPETISI

IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY-BASED APPLICATIONS IN KOKI GOLDFISH CATALOG AS A STANDARD MEDIA FOR THE COMPETITION

M. Rizki Ariyadi

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
mrizkiariyadi@gmail.com

ABSTRACT

The increase in the cultivation of goldfish in an effort to realize the preservation of the goldfish species, especially the original endemic goldfish originating from Indonesia and also as a competition event in the national and international classes, continues to increase every year. but not many know how to take care of carp in order to produce goldfish of the best quality, the average community or potential contestants still use picture books as a reference in caring for goldfish until they reach a standard shape and have the best quality. The public or potential contestants have difficulties, namely the standard form of fish is not appropriate and has substandard quality, because in caring for goldfish where prospective contestants only use a reference book with a goldfish picture by still using two-dimensional media display. With the Augmented Reality-based Koki AR application made using Unity and Vuforia software using the C# programming language as the main component, and using Blender as software to produce three-dimensional objects, it is expected to provide complete and detailed information on the shape of the goldfish species, so that it can make it easier for prospective participants to see goldfish in three dimensions in order to get references and information in caring for or developing types of goldfish and getting results according to competition standards with the best quality..

Keywords : Koki Goldfish Standard Competition, Augmented Reality, Unity

ABSTRAK

Meningkatnya budidaya ikan mas koki dalam upaya mewujudkan kelestarian spesies ikan mas koki terutama ikan mas koki asli endemik yang berasal dari negara Indonesia dan juga sebagai ajang kompetisi dikelas nasional maupun internasional setiap tahun terus mengalami peningkatan, namun tidak banyak masyarakat yang mengetahui bagaimana cara merawat ikan mas koki agar menghasilkan ikan mas koki dengan kualitas yang terbaik, rata-rata masyarakat ataupun calon kontestan ajang kompetisi masih menggunakan buku bergambar sebagai acuan dalam merawat ikan mas koki sampai ke bentuk standar dan memiliki kualitas terbaik. Adapun masyarakat ataupun calon kontestan mengalami kesulitan yaitu bentuk standar ikan tidak sesuai dan memiliki kualitas dibawah standar, dikarenakan dalam merawat ikan mas koki dimana calon kontestan hanya menggunakan acuan buku bergambar ikan mas koki dengan masih menggunakan tampilan media dua dimensi. Dengan adanya aplikasi Koki AR berbasis augmented reality yang dibuat menggunakan software unity dan vuforia menggunakan bahasa pemrograman C# sebagai komponen utama, dan dengan menggunakan blender sebagai software untuk menghasilkan objek tiga dimensi diharapkan dapat memberikan informasi bentuk spesies ikan mas koki secara lengkap dan detail, sehingga dapat mempermudah calon peserta untuk melihat ikan mas koki dalam bentuk tiga dimensi agar mendapatkan acuan maupun informasi dalam merawat ataupun mengembangkan jenis ikan mas koki dan mendapatkan hasil sesuai standar kompetisi dengan kualitas terbaik.

Kata Kunci : Standar Kompetisi Ikan Mas Koki, Augmented Reality, Unity