

**BROSUR INTERAKTIF PENJUALAN MOBIL DI NASMOCO  
BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID**  
(*INTERACTIVE BROCHURE CAR SALES IN NASMOCO BASED AUGMENTED  
REALITY ANDROID*)

**Doni Trian Kusuma**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[xpactive18272@gmail.com](mailto:xpactive18272@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The use of this application makes it easier for people to get to know various automotive circulating at this time. One example is the Toyota car at Nasmoco Indonesia, the introduction of the current car form is limited to brochures and internet and television. Media is needed that can interact well with the community. Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see car ads that are packaged in video by utilizing Android smartphones as supporting media. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and library methods. As for the system development method used by the author is a prototype that has several stages, namely seeing the information needs of the community, building or repairing applications, and users can view or test applications. To implement this application, the author uses the design of UML (Unified Modeling Language), the C# programming language and the Java programming language. The advantage of the prototype method is that it saves time, the application is easier because the user knows directly, and the developer can work better in user needs. The study produced an application that can facilitate the public in determining car selection and increase car sales in the Toyota Nasmoco Semarang.*

Keywords : *Application, Augmented Reality, Car Brochure, Video*

**ABSTRAK**

Pemakaian aplikasi memudahkan masyarakat dalam mengenal berbagai otomotif yang beredar saat ini salah satu contoh adalah mobil Toyota di Nasmoco Indonesia, pengenalan bentuk mobil saat ini hanya sebatas brosur dan internet maupun televisi. Diperlukan media yang dapat berinteraksi dengan baik kepada masyarakat. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat iklan mobil yang dikemas dalam video dengan memanfaatkan *smartphone* android sebagai media penunjang. Dalam mengembangkan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi dan metode kepustakaan. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *prototype* yang memiliki beberapa tahap, yaitu melihat kebutuhan informasi masyarakat, membangun atau memperbaiki aplikasi, dan user dapat melihat atau menguji aplikasi. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini, penulis menggunakan perancangan UML (*Unified Modeling Language*), bahasa pemrograman C# dan bahasa pemrograman *Java*. Keunggulan metode *prototype* adalah hemat waktu, penerapan lebih mudah karena user mengetahui langsung, dan pengembang dapat bekerja lebih baik dalam kebutuhan user. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam menentukan pemilihan mobil serta meningkatkan penjualan mobil di Toyota Nasmoco Semarang.

Kata Kunci : *Aplikasi, Augmented Reality, Brosur Mobil, Video*