

**AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI MEDIA PROMOSI  
HANDLE DAN GRENDEL PINTU**  
(AUGMENTED REALITY ON HANDLE AND LATCH OF THE DOOR PROMOTION  
MEDIA APPLICATIONS)

**Anas Marzuki**

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[ricardointeristi@gmail.com](mailto:ricardointeristi@gmail.com)

**ABSTRACT**

*In the current era of digital usage of applications can facilitate the public in the selection of goods sold in the store which one is the handle and latch of the door, One way of selection the handle and latch of the door by utilizing media that interact well in the community is Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see the object handle and latch of the door more real as the original. In this developing application, the writer use method of collecting data which consist of interview method, observation method and library method. As for system development which the author uses is prototype which has several stages of the listening public, building or repairing a mockup, And people see or test the mockup to implement this application, the author uses the C # programming language. This application can display 3D objects handle and latch the door along with information about the object. With the Augmented Reality (AR), it is easier for users to get more interesting and real information, to make selections in the purchase of handle and latch items.*

*Keywords : Handle And Latch Of The Door, Augmented Reality.*

**ABSTRAK**

Pada era digital saat ini pemakaian aplikasi dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan pemilihan barang yang dijual di toko salah satunya adalah *handle* dan *grendel* pintu. Salah satu cara penyeleksian *handle* dan *grendel* pintu dengan memanfaatkan media yang berinteraksi dengan baik di masyarakat yaitu *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek *handle* dan *grendel* pintu lebih nyata seperti asli. Dalam mengembangkan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi dan metode kepustakaan. Sedangkan untuk pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *prototype* yang mempunyai beberapa tahapan yaitu mendengarkan masyarakat, membangun atau memperbaiki *mockup*, dan masyarakat melihat atau menguji *mockup* untuk mengimplementasikan aplikasi ini, penulis menggunakan Bahasa pemrograman C#. Aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D *handle* dan *grendel* pintu beserta informasi tentang objek tersebut. Dengan adanya *Augmented Reality (AR)* dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih menarik dan nyata, untuk melakukan pemilihan dalam pembelian barang *handle* dan *grendel* pintu.

*Kata Kunci : Handle Dan Grendel Pintu, Augmented Relity.*