

**PENGENALAN GEDUNG - GEDUNG UNIVERSITAS SEMARANG
BERBASIS AUGMENTED REALITY ANDROID**
(INTRODUCTION OF SEMARANG UNIVERSITY BUILDINGS BASED ON
AUGMENTED REALITY ANDROID)

Aditya Pradifta Rakasiwi
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
Pradifta.aditya17@gmail.com

ABSTRACT

University of Semarang is a private higher education institution in Semarang. Every higher education institution certainly has basic facilities such as buildings. Institutions of higher education facilities receive new students every year. For every student, University of Semarang is certainly considered very important to know the location of buildings that have been provided as facilities provided by the University of Semarang to make the learning process better. Therefore we need a system that can introduce facilities at Semarang University, to meet these needs this research makes AR technology systems to show locations in Semarang University, with this system expected to replace the manual catalog into digital to introduce Semarang University to be more interesting and interactive. To meet these objectives, IT technology will be built which has now become a staple food, namely an Android smartphone. The system was built using augmented reality technology that will quickly show the location of buildings in the University of Semarang. With augmented reality technology, the role of the previous catalog can be replaced in an effort to introduce the University of Semarang building, and the results of this system will make it easier for students to get to know Semarang University more easily.

Keyword : Augmented, Reality, Semarang, University, Building

ABSTRAK

Universitas Semarang adalah lembaga pendidikan tinggi swasta di Semarang. Setiap institusi pendidikan tinggi tentu memiliki fasilitas dasar seperti bangunan. Lembaga fasilitas pendidikan tinggi menerima siswa baru setiap tahun. Bagi setiap mahasiswa, Universitas Semarang tentu dianggap sangat penting untuk mengetahui lokasi bangunan yang telah disediakan sebagai fasilitas yang diberikan Universitas Semarang untuk menjadikan proses belajar lebih baik. Maka dari itu dibutuhkan sistem yang dapat mengenalkan fasilitas di universitas semarang, untuk memenuhi kebutuhan tersebut penelitian ini membuat sistem teknologi AR untuk menunjukkan lokasi di universitas semarang, dengan sistem tersebut diharapkan dapat menggantikan katalog manual kedalam digital untuk memperkenalkan universitas semarang menjadi lebih menarik dan interaktif. Untuk memenuhi tujuan-tujuan ini akan dibangun teknologi IT yang kini telah menjadi makanan pokok yaitu *smartphone* Android. Sistem dibangun menggunakan teknologi *augmented reality* yang akan menunjukkan lokasi bangunan yang ada di Universitas Semarang dengan cepat. Dengan teknologi *augmented reality*, peran katalog sebelumnya dapat digantikan dalam upaya untuk memperkenalkan gedung Universitas Semarang, dan hasil sistem ini akan mempermudah mahasiswa untuk lebih mudah mengenal Universitas Semarang.

Kata Kunci : *Augmented, Reality, Universitas, Semarang, Gedung*