

AUGMENTED REALITY UNTUK MEDIA PROMOSI PENJUALAN GANTUNGAN KUNCI DIGITAL MONSTER (DIGIMON) DI TOKO ANANDA

*(AUGMENTED REALITY FOR KEY CHAIN DIGITAL MONSTER (DIGIMON) SALES
PROMOTION IN ANANDA STORE)*

Imam Gozali

Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Semarang

Imamgozali123.ig@gmail.com

ABSTRACT

Augmented Reality (AR) is an innovation of computer graphics that can present visualization and animation from a model or object design that combines 2D and 3D virtual worlds into a real world. The form of the use of AR technology as a promotion of key chain sales to buyers can add attraction. The purpose of writing this Final Project is to create a digimon key chain sales promotion application using Android-based Augmented Reality technology. The method used in making the Digimon key chain sales promotion application is literature study, experimentation, and sampling. Making begins with collecting data from the Digimon animated film that will be made as a 3-dimensional model. Designing Augmented Reality applications using Unity software by designing markers made using vuforia. The features in this application are some digimon characters that are displayed in 3D with Augmented Reality. With the sales promotion of this 3-dimensional digimon key chain, it is hoped that it can trigger buyers' interest in buying digimon key chains at Ananda's store.

Keywords: Augmented Reality, Promotion Media, Digimon, Android.

ABSTRAK

Augmented Reality (AR) merupakan inovasi dari computer graphic yang dapat menyajikan visualisasi dan animasi dari sebuah model atau desain objek yang menggabungkan dunia maya 2D maupun 3D kedalam sebuah dunia nyata. Bentuk pemanfaatan teknologi AR sebagai promosi penjualan gantungan kunci kepada pembeli dapat menambah daya tarik. Tujuan penulisan Penelitian ini adalah membuat aplikasi promosi penjualan gantungan kunci digimon menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android. Metode yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi promosi penjualan gantungan kunci digimon ini adalah study literature, eksperimen, dan sampling. Pembuatan diawali dengan mengumpulkan data dari film animasi digimon yang akan dibuat sebagai model 3 dimensi. Perancangan aplikasi Augmented Reality menggunakan software Unity dengan merancang marker yang dibuat menggunakan vuforia. Fitur yang ada dalam aplikasi ini adalah beberapa tokoh digimon yang ditampilkan secara 3D dengan Augmented Reality. Dengan adanya aplikasi promosi penjualan gantungan kunci digimon 3 dimensi ini, diharapkan dapat memicu ketertarikan pembeli untuk membeli gantungan kunci digimon di toko Ananda.

Kata Kunci : Augmented Reality, Media Promosi, Digimon, Android.