

INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* PRODUK BANTAL HIAS

(INTERACTIVE AUGMENTED REALITY DECORATIVE PILLOW PRODUCTS)

Renaldi Idris Bagaskara

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
renaldi.ib@gmail.com

ABSTRACT

Zirai Indonesia is one of the home business which sell of pillow products. Such as seat cushions and sofa cushions of different sizes, colors, and motifs. Due to the large number of colors and motifs, the seller has to take a photo of pillow one by one to promote the product for consumers via social media. It spends too much time and inefficient. Utilizing Augmented Reality (AR) technology, is a technology that combines virtual worlds in both 2D and 3D into the real world in real-time, the author wants to implement augmented reality technology by creating applications for these pillow products based on Android smartphones. The type of Augmented Reality technology used is Marker-Based Augmented Reality. The research method is used in collecting this data with a direct interview and the literature review from many sources by searching data to enrich knowledge into the development of applications created. Further, the application is expected to assist Zirai Indonesia without taking pictures of the products one by one since by using this application its color and motif can be changed by buyer's request based on sample of pillow photos as marker.

Keywords : Augmented Reality, Pillow Products, Marker Based Augmented Reality

ABSTRAK

Zirai Indonesia adalah salah satu usaha rumahan di bidang penjualan produk bantal. seperti bantal duduk dan bantal sofa berbagai ukuran, warna dan motif. Karena banyaknya warna dan motif, penjual harus mengambil foto bantal satu per satu secara bergantian dengan tujuan untuk dijual atau mempromosikan produknya kepada konsumen lewat media sosial. Hal tersebut dirasa cukup memakan waktu dan kurang efisien. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis ingin memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR), yaitu teknologi yang menggabungkan dunia virtual dalam bentuk 2D maupun 3D ke dalam dunia nyata secara *real-time*. Maka dari itu penulis ingin mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* dengan metode pengembangan sistem *Prototype* untuk membangun aplikasi *Augmented Reality* produk bantal berbasis *smartphone* android. Jenis teknologi *Augmented Reality* yang digunakan adalah *Marker-Based Augmented Reality* yang menggunakan penanda (marker). Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi *Augmented Reality* berbasis android yang diharapkan bisa membantu pemilik Zirai Indonesia tanpa harus mengambil gambar produk bantal satu per satu karena dengan satu aplikasi ini produk bantal bisa diganti warna dan motif hanya dengan sampel foto bantal sebagai marker.

Kata Kunci : Augmented Reality, Produk Bantal, Marker Based Augmented Reality