

**PROTOTYPE APLIKASI MOBILE BERBASIS AUGMENTED REALITY
UNTUK MEDIA PENJUALAN KAOS**

Muhammad Bagas Firmansyah¹, Daryanto², Ginanjar Abdurrahman³
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember
warungtegal48@gmail.com¹, daryanto@unmuhjember.ac.id², abdurrahmanginanjar@unmuhjember.ac.id³

ABSTRAK

Berdasarkan Standard Insights Consumer Report Indonesia pada tahun 2023, 24,11% masyarakat di Indonesia berbelanja online setidaknya satu kali dalam sebulan dan produk yang paling banyak dibeli secara daring sebesar 70,13% adalah produk fashion atau mode. Penjualan kaos melalui online atau toko online juga lebih diminati oleh pengusaha sablon dikarenakan lebih mudah dalam sistem penjualan, terlebih jika pengusaha tersebut masih belum memiliki toko offline. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Media Penjualan Kaos” aplikasi tersebut dapat digunakan baik penjual maupun calon pembeli untuk memberikan kemudahan dalam mencocokkan desain, penjual online lebih mudah dalam memberikan gambaran hasil kaos, dan untuk penjual offline dapat menjadi pengganti fitting room. *User Acceptance Testing* (UAT) adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna dengan tujuan untuk menghasilkan bukti bahwa aplikasi sudah dapat digunakan dan diterima oleh pengguna. Pengujian ini akan dilakukan dengan memberikan kuisioner sebagai sample pengguna. Sampel pengguna akan dibagi menjadi dua pihak yaitu produsen dan knsumen. Hasil Presentase dari pihak pengusaha kaos adalah 91,6%. Sedangkan untuk presentase dari pihak calon pembeli adalah 90,5%.

Kata Kunci: *Augmented Reality*. *Unity*, *Vuforia*

**MOBILE APPLICATION PROTOTYPE BASED ON AUGMENTED REALITY
FOR T-SHIRTS SALES MEDIA**

Muhammad Bagas Firmansyah¹, Daryanto², Ginanjar Abdurrahman³
Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering
University of Muhammadiyah Jember
warungtegal48@gmail.com¹,

ABSTRACT

Based on the Standard Insights Consumer Report Indonesia in 2023, 24.11% of people in Indonesia shop online at least once a month and the products most purchased online at 70.13% are fashion or fashion products. Selling t-shirts online or in online stores is also more popular with screen printing entrepreneurs because it is easier to implement the sales system, especially if the entrepreneur does not yet have an offline store. Based on the background that has been explained, research will be carried out with the title "Design and Build Mobile Applications Based on Augmented Reality for T-Shirt Sales Media". This application can be used by both sellers and prospective buyers to make it easier to match designs, making it easier for online sellers to provide an overview of the results. t-shirts, and for offline sellers it can be a substitute for fitting rooms. User Acceptance Testing (UAT) is testing carried out by users with the aim of producing evidence that the application can be used and accepted by users. This test will be carried out by providing a questionnaire as a sample of users. The user sample will be divided into two parties, namely producers and consumers. Results: The percentage of t-shirt entrepreneurs is 91.6%. Meanwhile, the percentage of potential buyers is 90.5%

Keywords: Augmented Reality. Unity, Vuforia.