

# PEMANFAATAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA OBJEK MOBIL HONDA UNTUK MEDIA PROMOSI DI *SHOWROOM HONDA ISTANA JEMBER*

## ABSTRAK

Suatu perusahaan yang bergerak di bidang produk atau jasa tentu membutuhkan media iklan atau brosur untuk menginformasikan jenis produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi cara untuk mempromosikan suatu barang dan jasa pun kini lebih interaktif. Salah satunya adalah dengan menerapkan teknologi *augmented reality* pada produk mobil Honda untuk media promosi. *Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan antara objek virtual dengan objek nyata. Penggabungan ini memungkinkan *customer* untuk dapat melihat bentuk daripada produk mobil Honda yang ditawarkan dengan lebih nyata dengan cukup memegang dan mengarahkan kamera yang ada pada perangkat *mobile* ke marker yang ada. Penggabungan antara objek mobil tiga dimensi dengan *Augmented Reality*, dapat dibuat suatu aplikasi yang dapat diterapkan ke dalam *device* Android yang mendukung fitur tersebut. Mengimplementasi *Marker Based Tracking* pada *vuforia* untuk membuat perangkat *mobile* dapat mengenali posisi dan orientasi marker dan menciptakan dunia *virtual* 3D. Brosur akan dijadikan marker yang berfungsi sebagai penanda sehingga objek 3D yang telah dibuat akan muncul di atas marker yang ditempatkan pada brosur. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membuat media promosi lebih menarik dan bervariasi sehingga para konsumen akan lebih tertarik dan menambah jumlah minat calon pembeli serta meningkatkan jumlah pembeli produk mobil Honda pada *Showroom* Honda Istana Jember.

**Kata kunci:** *Augmented Reality*, brosur, Honda, Android, 3D

# **PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA OBJEK MOBIL HONDA UNTUK MEDIA PROMOSI DI SHOWROOM HONDA ISTANA JEMBER**

## **ABSTRACT**

*A company that works in certain products or services requires media advertisements or brochures to inform the type of product or service offered by the company. Along with the development of technology, the way to promote products and services are now more interactive. One of the ways is to implement augmented reality technology in Honda's products as a promoting media. Augmented Reality is a technology that combines virtual objects with real objects. This merger allows the customer to be able to see the shape of Honda car that is offered with more real way. The use of the Augmented Reality is only by holding and directing the camera on a mobile device to an existing marker. The merger of the three-dimensional objects cars with Augmented Reality, can be made an application that can be implemented into the Android device that supports the feature. Implementing Marker Tracking Based on vuforia to make mobile devices can recognize the position and orientation of the marker and to create a 3D virtual world. The brochure will be used as a marker that serves as a marker so that the 3D object that has been created will appear above the marker that was placed on the brochure. The purpose of this application is to create a media campaign more interesting and varied so that consumers will be more interested and increase the interest of prospective buyers and to increase the number of buyers of Honda cars at Honda Istana Jember Showroom.*

**Keywords:** *Augmented Reality, brochure, Honda, Android, 3D*