

PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENUNJANG PEMASARAN RUMAH DI PERUMAHAN GRIYA PERMATA BUANA

Anggik Putra Lesmana, Deni Arifianto, S.Kom, M.Kom
Jurusan teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember
Anggiklesmana@yahoo.comdeniarifianto.com

Abstraksi

Pemasaran rumah di era saat ini lebih mengarah pada citra digital 2D yang sering membuat konsumen tidak bisa membayangkan bentuk fisik rumah yang ditawarkan secara realistis, hal itu berdampak pada keraguan konsumen untuk membeli sebuah rumah. Dengan pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) konsumen bisa mendapatkan informasi lebih detail dengan melihat gambar rumah dengan bentuk virtual 3D dan menambah tingkat kepercayaan konsumen untuk membeli rumah yang di tawarkan di perumahan Griya Permata Buana, dalam proses penelitian didapat data sebesar 84% konsumen menyatakan tertarik dengan adanya Aplikasi *Augmented Reality* (AR) dalam proses pemasaran rumah dan sebesar 96% konsumen merasa informasi yang di dapat lebih detail dibandingkan menggunakan media 2D.

Aplikasi *Augmented Reality* (AR) ini dilakukan pengujian terkait pemindaian marker berdasarkan jarak, sudut kemiringan, intensitas cahaya, jenis kertas dan spesifikasi handphone, maka didapat hasil sebagai berikut, jarak yang ideal untuk dilakukan pemindaian adalah antara jarak 15 centimeter – kurang dari 1 meter dengan kemiringan 10° - 170° dalam keadaan situasi intensitas cahaya >50 Luxes hingga 8000 Luxes, Penggunaan *Handphone* dengan spesifikasi minimum (Kamera 2MP, RAM 1GB, Prsessor 1Ghz) akan berakibat kurang cepatnya pemindaian pola terhadap marker, kertas marker yang ideal adalah jenis kertas berwarna putih.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Perumahan, Pemasaran, Android.*