

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Pengenalan Gedung Fakultas Teknik UNG

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 18 Desember 2020  
Waktu : 09.30-11.30 WITA

### Oleh

Nama : I Made Efendy Warmanto  
NIM : 531 416 022

### Penguji Skripsi

Penguji 1 : Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT

NIP. 19771210 200112 1 001

Penguji 2 : Edi Setiawan, M.Kom

NIP. 19790515 200501 1 002

Penguji 3 : Salahudin Olih, ST., MT

NIP. 19811031 200812 1 001

Penguji 4 : Agus Lahinta, ST., M.Kom

NIP. 19740817 200112 1 001

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Menyetujui,

Pembimbing 1



Agus Lahinta, ST., M.Kom  
NIP. 19740817 200112 1 001

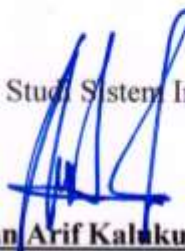
Pembimbing 2



Dr. Mohammad Syafri Tuloli, M.T  
NIP. 19820725 200812 1 004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19890407 201504 1 004

Dekan Fakultas Teknik

Dr. Sardi Salim, M.Pd  
NIP. 196807051997021001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango  
Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752  
Laman <https://ung.ac.id>

---

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : I Made Efendy Warmanto  
NIM : 531416022  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Penelitian : Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Pengenalan Gedung Fakultas Teknik UNG

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**SIDANG SKRIPSI**

Dosen Pembimbing 1

Agus Lahima, ST., M.Kom.

NIP: 197408172001121001

Dosen Pembimbing 2

Dr. Mohammad Syafri Tuloli, M.T

NIP: 198207252008121004

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat banyak mempengaruhi kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah teknologi Augmented Reality (AR) yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi seperti memberikan informasi letak-letak ruangan yang ada pada gedung. tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pengenalan gedung Fakultas Teknik menggunakan teknologi Augmented Reality dengan metode marker based tracking. Dalam pengembangan media ini menggunakan metode MDLC, serta menggunakan Game Engine Unity dengan Vuforia Sdk. penelitian ini menghasilkan aplikasi media pengenalan gedung Fakultas teknik, teknologi Augmented Reality dapat digunakan dengan baik untuk menampilkan informasi ruangan yang ada di gedung fakultas teknik Universitas Negeri Gorontalo.

**Kata Kunci :** Android; Augmented Reality; Marker Based Tracking; Multimedia Development Life Cycle; Unity; Vuforia.

## THE USE OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY WITH MARKER-BASED TRACKING METHOD IN INTRODUCING FACULTY OF ENGINEERING BUILDING

I Made Efendy Warmanto<sup>(1)</sup>, Agus Lahinta, ST., M.Kom<sup>(2)</sup>, Dr. Mohammad Syarif Tuloli, M.T.<sup>(3)</sup>

- (1) Study Program of Information System, Faculty of Engineering, State University of Gorontalo  
Email: [jmadeefendy@gmail.com](mailto:jmadeefendy@gmail.com)
- (2) Study Program of Information System, Faculty of Engineering, State University of Gorontalo  
Email: [agus.lahinta@ung.ac.id](mailto:agus.lahinta@ung.ac.id)
- (3) Study Program of Information System, Faculty of Engineering, State University of Gorontalo  
Email: [syafri.tuloli@ung.ac.id](mailto:syafri.tuloli@ung.ac.id)

### ABSTRACT

*The highly rapid development of information technology impacts people's daily life, and one of the development includes Augmented Reality (AR) technology that allows users to utilize it as information delivery media such as providing information of room locations in a certain building. The research aims to develop a media to introduce Faculty of Engineering building applying Augmented Reality technology through marker-based tracking method. The development employs MDLC method and Game Engine Unity with Vuforia Sdk. The research creates an app to introduce Faculty of Engineering building in which the Augmented Reality technology can be applied well to present room information in the Faculty of Engineering building, State University of Gorontalo.*

**Keywords:** *Android, Augmented Reality, Marker-Based Tracking, Multimedia Development Life Cycle, Unity, Vuforia*

