

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :Implementasi Teknologi Augmented Reality Menggunakan Magic Book Sebagai Media Pemasaran Produk Berbasis Android

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 25 Agustus 2021
Waktu : 13.00 – 15.00 WITA

Oleh :

Nama : Andhika Alfino Abbas
NIM : 531417006

Penguji Skripsi

Penguji 1 Siti Suhada, S.Kom., M.T.
NIP. 197805282003122003 (.....)

Penguji 2 Rahman Takdir, S.Kom., M.Cs
NIP. 197903312012121001 (.....)

Penguji 3 Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T.
NIP. 198602142015042002 (.....)

Penguji 4 Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs
NIP. 197812082003121002 (.....)

Penguji 5 Rampi Yusuf, S.Kom., M.T.
NIP. 198140232006041002 (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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	: Andhika Alfino Abbas
NIM	: 531417006
Program Studi	: Sistem Informasi
Judul Penelitian	: Implementasi Teknologi Augmented Reality Menggunakan Magic Book Sebagai Media Pemasaran Produk Berbasis Android

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Tajuddin Abdullah, S.Kom., M.Cs

NIP: 197812082003121002

Dosen Pembimbing 2

Raarpi Yusuf, S.Kom., MT

NIP: 198110232006041002

INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kendala yang sering dialami owner nurhayati shop. Kendala yang sering dialami yakni pada proses pelayanan di nurhayati shop menyediakan katalog tupperwarer yang masih dalam bentuk 2d sehingga jika konsumen yang akan membeli akan memerlukan waktu yang lama dalam pemilihan produk dikarenakan konsumen tidak mengetahui fitur detail apa saja yang terdapat di dalam produk tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode multimedia life cycle (mdlc). Hasil penelitian ini diperoleh hasil akhir berupa teknologi augmented reality menggunakan magic book sebagai media pemasaran produk berbasis android. teknologi augmented reality menggunakan magic book sebagai media pemasaran produk berbasis android yang dapat membantu penjual hanya perlu menenggunakan teknologi augmented reality dengan magic book yang sudah berbasis android, sehingga objek yang akan terlihat dalam bentuk 3d. aplikasi ini akan membuat waktu pembeli dalam memilih produk lebih efektif dan efisien

Kata Kunci : Augmented Reality, Multimedia Life Cycle (MDLC), Teknologi Augmented Reality Berbasis Android

ABSTRACT

ABSTRACT

This study is conducted based on the problem faced by the owner of the Nurhayati Shop. The 2D *Tupperware* catalog used by Nurhayati Shop becomes the core problem in serving the customers due to the inefficient time and product description. This study applies Multimedia Life Cycle (MDLC) as the method. The result shows that augmented reality technology integrated into a magic book can be used as the marketing media with android-base. The technology helps the seller in promoting the product through the android that changes the object into 3D. Besides, it helps the buyer to have an effective and efficient time to choose the product.

Keywords: Augmented Reality, Multimedia Life Cycle (MDLC), Augmented Reality Technology with Android base

