

PRANGGIH ARDIAN, 17.240.0138

KATALOG ALMARI BERBASIS AUGMENTED REALITY DI MEBEL MITRA JATI

Dibawah Bimbingan Ichwan Kurniawan, M.Kom dan Nurul Amalia, M.Kom

104 + xvi halaman / 73 gambar / 11 tabel / 5 lampiran / 15 pustaka (2005-2020).

ABSTRAK

Aplikasi Katalog Almari Berbasis Augmented Reality di Meubel Mitra Jati merupakan toko furnitur yang menyediakan berbagai jenis almari, yang beralamat di Jl. Pemuda Gang Wilis Kadilangu Kauman Batang. Aplikasi ini dijadikan sebagai media bantu untuk konsumen dalam memilih almari yang diinginkan.. Aplikasi media bantu ini dibuat menggunakan SketchUp dan Vuforia dengan metode pengembangan sistem multimedia menurut Sutopo yang terdiri dari Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution. Setelah dilakukan 6 tahapan maka selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan metode GUI dan UAT, hasil pengujian GUI semua fungsi-fungsi icon, tombol, dan komponen lainnya yang ada pada layar tampilan kerja dengan baik. Hasil uji UAT Aplikasi Katalog Almari Berbasis Augmented Reality di Meubel Mitra Jati sudah layak dijadikan sebagai media bantu untuk membantu konsumen dalam memilih model almari di Meubel Mitra Jati. Melalui Serangkaian tahap pengembangan dan pengujian tersebut maka telah dihasilkan Aplikasi Katalog Almari Berbasis Augmented Reality di Meubel Mitra Jati yang hampir menyerupai almari aslinya dan dapat digunakan sebagai Katalog Virtual tanpa harus datang langsung ke toko Meubel Mitra Jati.

Kata kunci : *aplikasi katalog almari, augmented reality, GUI, UAT*

PRANGGIH ARDIAN, 17.240.0138

KATALOG ALMARI BERBASIS AUGMENTED REALITY DI MEBEL
MITRA JATI

Under The Guidance of Ichwan Kurniawan, M.Kom and Nurul Amalia, M.Kom

104 + xiv pages / 73 images / 11 tables / 5 attachments / 15 libraries (2005-2020).

ABSTRACT

Application of Augmented Reality-Based Wardrobe Catalog at Furniture Mitra Jati is a furniture store that provides various types of cupboards, which is located at Jl. Youth Gang Wilis Kadilangu Kauman Batang. This application is used as a media aid for consumers in choosing the desired cupboard. This auxiliary media application is made using SketchUp and Vuforia with the multimedia system development method according to Sutopo which consists of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. After doing 6 stages, the next step is testing using the GUI and UAT methods, the results of the GUI testing of all icon functions, buttons, and other components on the display screen work well. The results of the UAT test for the Augmented Reality-Based Closet Catalog Application in Mitra Jati Furniture are worthy of being used as a media to assist consumers in choosing wardrobe models at Mitra Jati Furniture. Through a series of development and testing stages, an Augmented Reality-Based Closet Catalog Application has been produced in Mitra Jati Furniture which almost resembles the original wardrobe and can be used as a Virtual Catalog without having to come directly to the Mitra Jati Furniture store.

Keywords : *wardrobe catalog app, augmented reality, GUI, UAT*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur dipanjatkan Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar walau dengan segala keterbatasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari sumbangsih pemikiran dan dukungan dari berbagai pihak semenjak awal sampai penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada :

1. Satriedi Wahyu Binabar, M.Kom, selaku Ketua STMIK Widya Pratama Pekalongan.
2. Much. Rifqi Maulana, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Pratama Pekalongan.
3. Ichwan Kurniawan, M.Kom, selaku pembimbing I, yang telah banyak memberikan saran dan dorongan dalam pembuatan skripsi.
4. Nurul Amalia, M.Kom, selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan saran dan dorongan dalam pembuatan skripsi.
5. Kepada Bapak Mulyadi selaku pemilik meubel Mitra Jati.
6. Seluruh dosen STMIK Widya Pratama Pekalongan yang telah memberikan ilmu pengetahuan teknologi, pengalaman serta membimbing saya.
7. Segenap staff dan karyawan STMIK Widya Pratama Pekalongan.
8. Kedua orang tua saya yang telah mendukung sepenuh jiwa raga hati dan materi yang tak pernah tiada heti menyertai doa.
9. Rekan kelas P42 dan teman seperjuangan yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun tentunya sangat diharapkan agar menjadi hal yang lebih bermanfaat dikemudian hari.

Pekalongan, 10 Maret 2022



Prangih Ardian