

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN MENGGUNAKAN MEDIA  
BROSUR DENGAN VISUALISASI *AUGMENTED REALITY* PADA  
PRODUK PT. GAGAS ANAGATA NUSANTARA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**Disusun oleh :**

**Danang Aditya**

**16.11.0784**

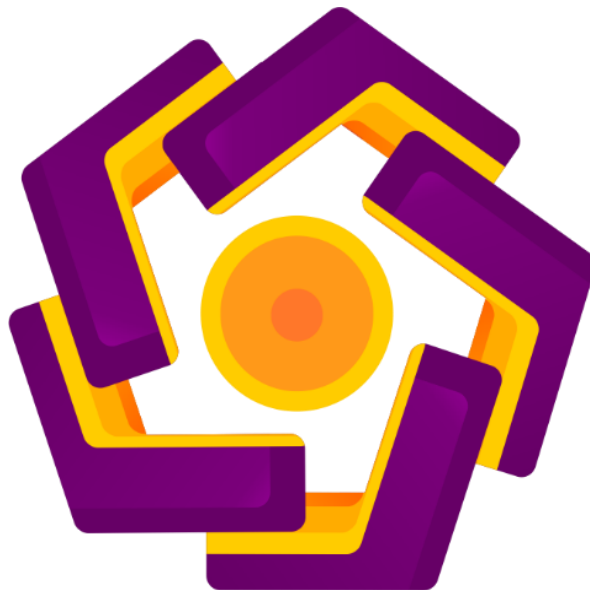
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN MENGGUNAKAN MEDIA  
BROSUR DENGAN VISUALISASI *AUGMENTED REALITY* PADA  
PRODUK PT. GAGAS ANAGATA NUSANTARA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**Disusun oleh :  
Danang Aditya  
16.11.0784**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN MENGGUNAKAN MEDIA BROSUR DENGAN VISUALISASI *AUGMENTED REALITY* PADA PRODUK PT. GAGAS ANAGATA NUSANTARA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Danang Aditya**

**16.11.0784**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 10 October 2019

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

**(NIK : 190302098)**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA BROSUR DENGAN VISUALISASI**  
**AUGMENTED REALITY PADA PRODUK PT. GAGAS**  
**ANAGATA NUSANTARA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Danang Aditya**  
**16.11.0784**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 19 Desember 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**1. M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

**(NIK : 190302098)**

.....

**2. Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom**

**(NIK : 190302392)**

.....

**3. Kusnawi, S.Kom, M. Eng.**

**(NIK : 190302112)**

.....

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer tanggal 3 February 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Danang Aditya**

NIM : **16.11.0784**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI IKLAN MENGGUNAKAN MEDIA BROSUR DENGAN VISUALISASI *AUGMENTED REALITY* PADA PRODUK PT. GAGAS ANAGATA NUSANTARA**

Dosen Pembimbing : **M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali cara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Desember 2022

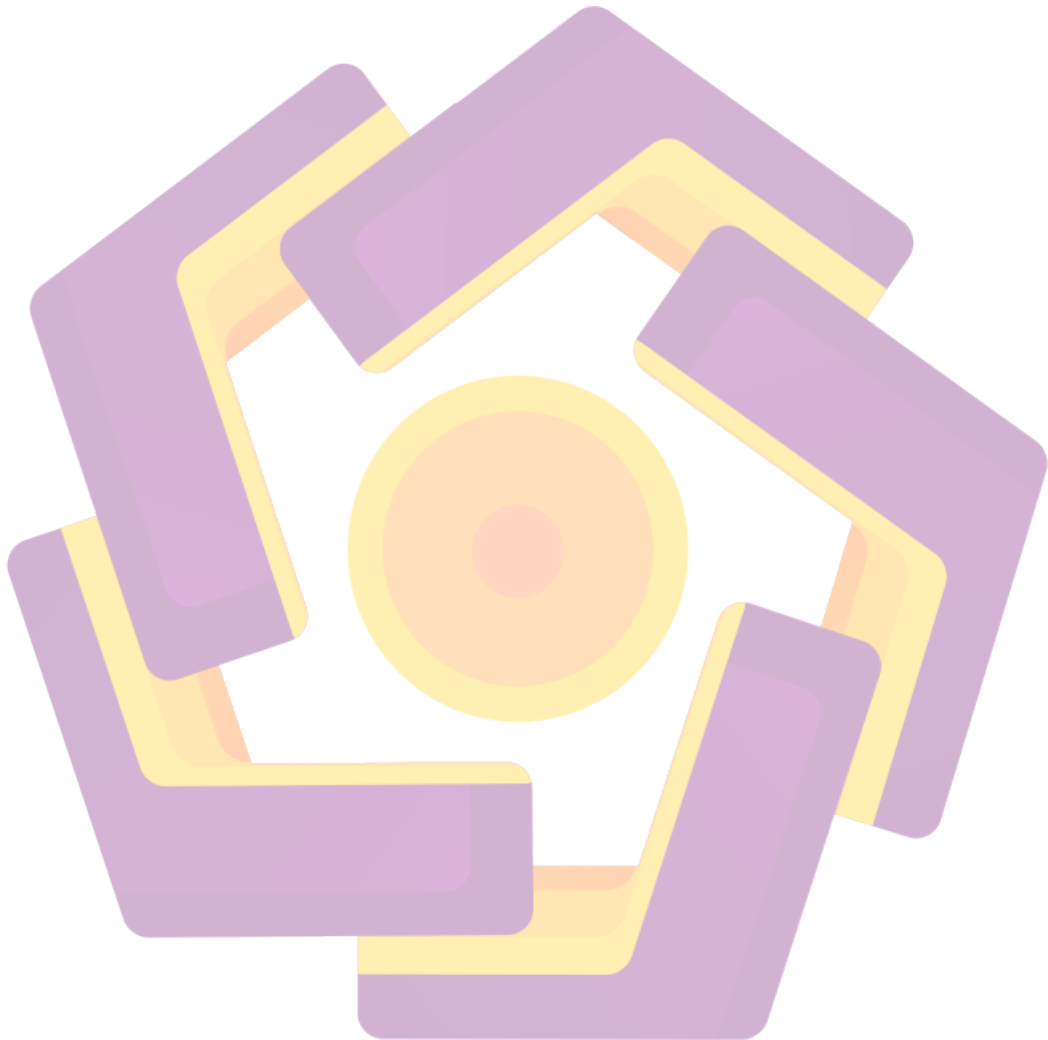
Yang Menyatakan,



Danang Aditya

## Motto

*"Jadilah orang yang baik, maka kebaikan akan datang padamu."*



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa hidayah, kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kedua Orang Tua yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan emosional, penghargaan, instrumental, serta informasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
3. Bapak Angga Priyatmoko A.Md. selaku pemilik PT. Gagas Anagata Nusantara yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Teman-teman kelas Informatika 12 angkatan 2016 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus serta semangat sehingga tugas akhir skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan Program Studi Strata 1 Informatika serta memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan judul “ **Perancangan Media Promosi Iklan Menggunakan Media Brosur Dengan Visualisasi *Augmented Reality* pada Produk PT. Gagas Anagata Nusantara**”. dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir skripsi ini berhasil terselesaikan karena bantuan dan kerjasama seluruh pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Windha Mega PD., M.Kom selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku Dosen Pembimbing, karena bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Angga Priyatmoko A.Md selaku pemilik PT. yang telah memberikan izin penelitian.
6. Orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dan ikut membantu selama proses pengerjaan hingga skripsi ini selesai.



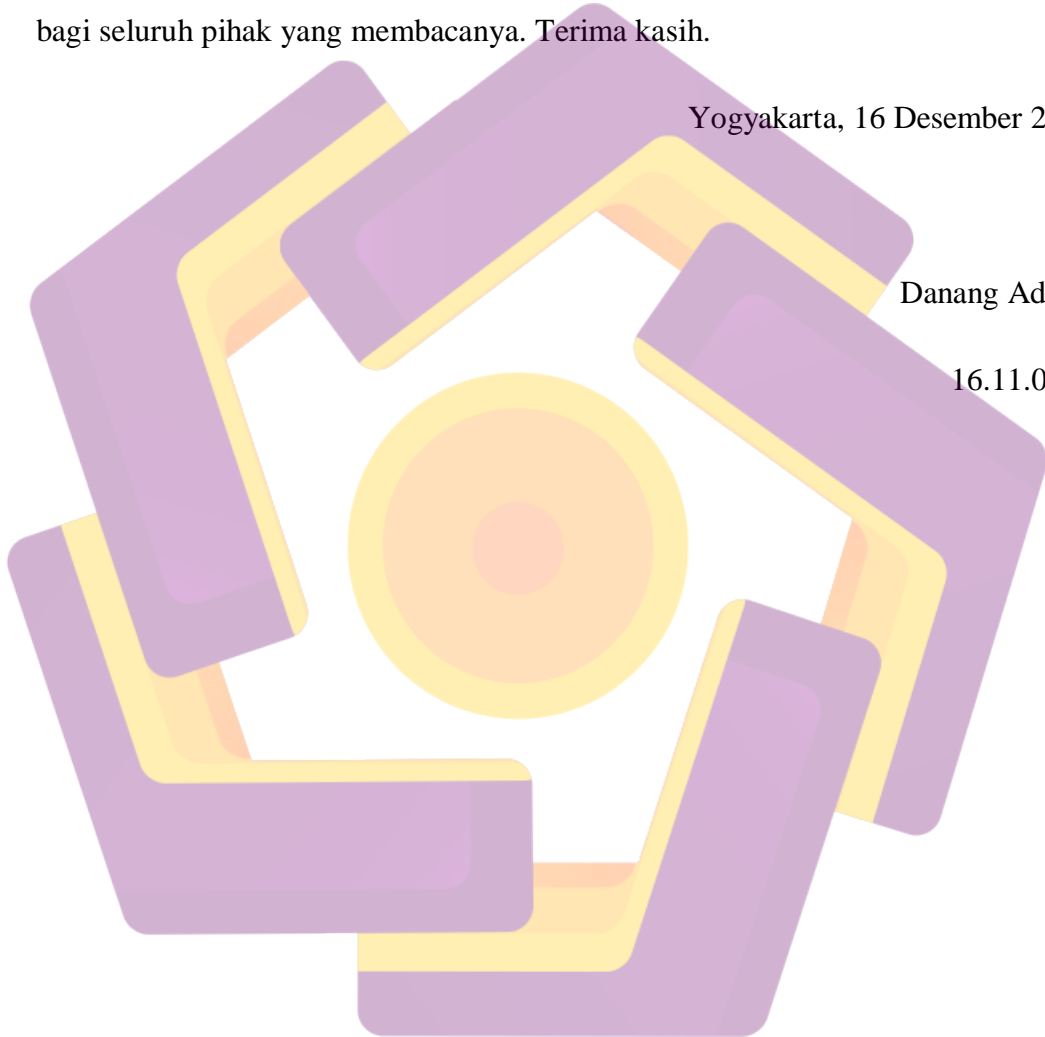
Penulis telah memberikan segala yang terbaik dalam pengerjaan skripsi ini, namun penulis juga menyadari sebagai manusia biasa, skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada seluruh pihak untuk memberikan kritik, dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 16 Desember 2022

Danang Aditya

16.11.0784



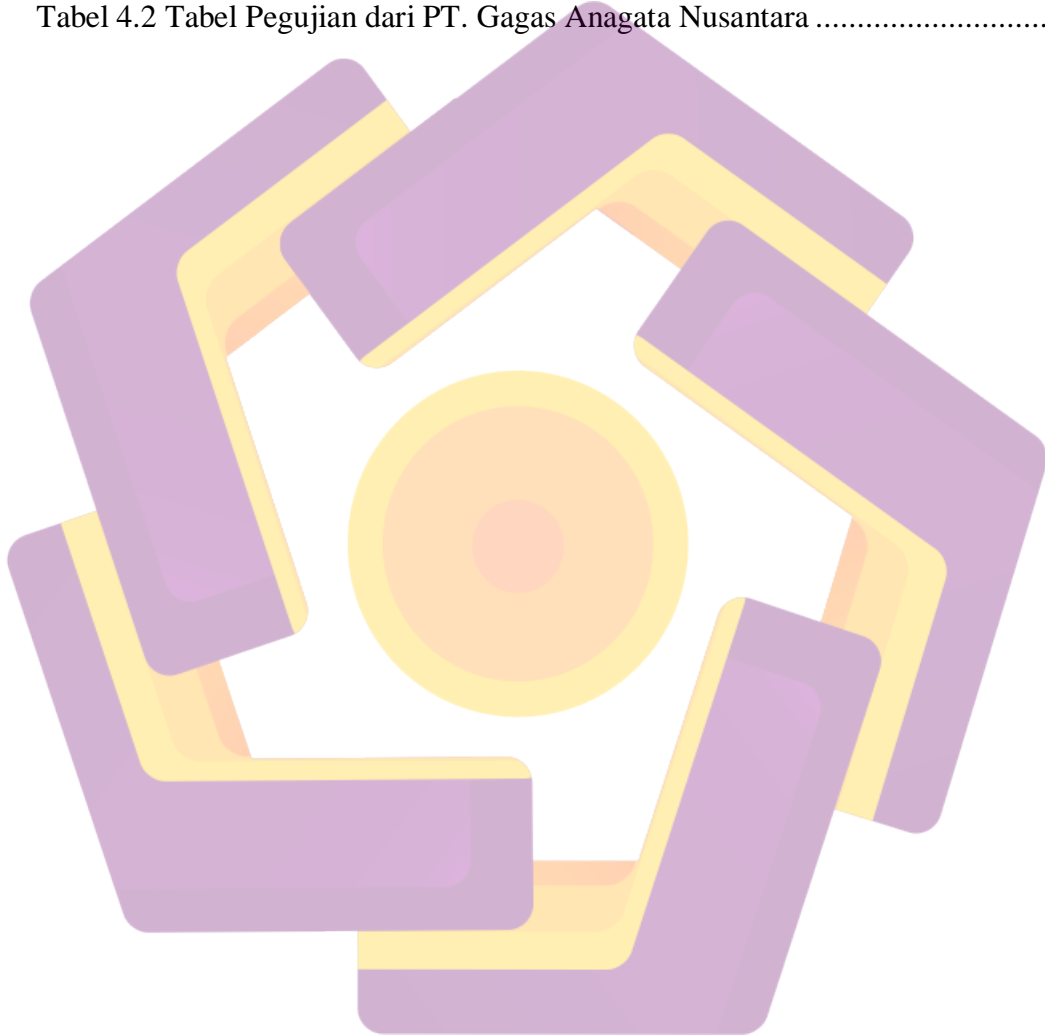
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	
PERSETUJUAN.....	I
PENGESAHAN .....	II
PERNYATAAN .....	III
MOTTO .....	IIIV
PERSEMBAHAN .....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL .....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
INTISARI.....	XII
ABSTRACT .....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3    BATASAN MASALAH.....	3
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5    MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.6    METODE PENELITIAN .....	5
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1    TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.2    DASAR TEORI .....	13
2.2.1    Augmented Reality.....	13
2.2.2    Marker.....	13
2.2.3    Iklan .....	14
2.2.4    Brosur .....	16

2.2.5	Unity 3D .....	16
2.2.6	Vuviria .....	16
2.2.3	Analisis SWOT .....	17
2.4	<b>METODE PENGUJIAN .....</b>	<b>17</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>18</b>
3.1	<b>LOKASI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.2	<b>DATA PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.3	<b>METODE ANALISIS.....</b>	<b>20</b>
3.4	<b>ALAT DAN INSTRUMEN PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	21
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	22
3.5	<b>TAHAP PRA-PRODUKSI.....</b>	<b>25</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	<b>HASIL.....</b>	<b>28</b>
4.2	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.3	<b>TAHAP PENGUJIAN .....</b>	<b>40</b>
4.4	<b>PENGUJIAN DARI PIHAK PT.GAGAS ANAGATA NUSANTARA.....</b>	<b>42</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>45</b>
5.1	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>45</b>
5.2	<b>SARAN.....</b>	<b>45</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>46</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	11
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT .....	20
Tabel 3.2 Tabel Aset.....	23
Tabel 3.3 Tabel Perancangan Interface.....	26
Tabel 4.1 Tabel Pengujian .....	41
Tabel 4.2 Tabel Pegujian dari PT. Gagas Anagata Nusantara .....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo PT. Gagas Anagata Nusantara.....	19
Gambar 3. 2. Alur Pembuatan Aplikasi .....	25
Gambar 4. 1. tampilan menu awal.....	28
Gambar 4. 2. tampilan menu utama.....	29
Gambar 4. 3. tampilan menu about.....	29
Gambar 4. 4. Halaman tampilan scan saat scan marker Ultimate .....	30
Gambar 4. 5. Halaman tampilan scan saat scan marker Rio .....	30
Gambar 4. 6. halaman tampilan scan saan scan marker Ichiduino Basic .....	31
Gambar 4. 7. halaman awal.....	32
Gambar 4. 8. Menu utama.....	32
Gambar 4. 9. QRcode Ultimate 4s.....	33
Gambar 4. 10. QRcode Ichiduino Basic .....	34
Gambar 4. 11. QRcode Rio .....	34
Gambar 4. 12. pembuatan license key di vuvoria .....	35
Gambar 4. 13. pengambilan kode unik yang telah dibuat di Vuvoria .....	35
Gambar 4. 14. Pembuatan database di vuvoria .....	35
Gambar 4. 15. Penambahan database berupa data marker di vuvoria .....	36
Gambar 4. 16 Pengunduhan Databse yang sudah di Upload di Vuvoria.....	36
Gambar 4. 17. objek 3D Rio .....	37
Gambar 4. 18. Objek 3D Ichiduino Basic .....	37
Gambar 4. 19. objek 3D Ultimate 4S .....	37
Gambar 4. 20. Pengkodean tombol pada aplikasi .....	38
Gambar 4. 21. pengkodean tombol exit. ....	38
Gambar 4. 22. pengkodean agar 3D objek berputar .....	39
Gambar 4. 23. menjalankan fungsi info button di Unity .....	39
Gambar 4. 24. menjalankan fungsi keluar di Unity.....	39
Gambar 4. 25. pengisian pada menu About .....	40
Gambar 4. 26. Implementasi Terhadap User .....	40
Gambar 4. 27. Penilaian Terhadap Aplikasi .....	43

## INTISARI

Di era modern ini banyak sekali media yang digunakan untuk memvisualisasikan objek digital, salah satunya menggunakan smartphone media. dengan *Augmented Reality*, kita akan sangat mudah untuk memvisualisasikan objek seperti visualisasi 3D .

Selama ini kita hanya bisa melihatnya dengan gambar datar tanpa tahu seperti apa bentuk aslinya. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi menggunakan media brosur yang telah diberi marker sebagai alat peraga yang diidentifikasi menggunakan kamera webcam untuk memunculkan sebuah objek 3D melalui layar monitor

Dan dengan visualisasi *Augmented Reality* diharapkan mampu meningkatkan inovasi bagi seluruh masyarakat dan akan terus dikembangkan menjadi objek digital media visualisasi yang akan lebih baik kedepannya.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Brosur, Marker.



## **ABSTRACT**

*In this modern era, a lot of media is used to visualize digital objects, one of which is using smartphone media. With Augmented Reality, it will be very easy for us to visualize objects such as 3D visualization.*

*So far we can only see it with flat images without knowing what it actually looks like. The purpose of making this final project is to make an application using brochure media that has been marked as props which are identified using a webcam camera to bring up a 3D object through the monitor screen.*

*And with Augmented Reality visualization it is hoped that it will be able to increase innovation for all people and will continue to be developed into digital media visualization objects that will be better in the future.*

*Keyword : Augmented Reality, Brochure, Marker.*

