

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA  
KATALOG PRODUK ASRAM FURNITURE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Evan Putra Dewanthara**

**15.61.0047**

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

**2020**

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA  
KATALOG PRODUK ASRAM FURNITURE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**Evan Putra Dewanthara**

**15.61.0047**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA  
KATALOG PRODUK ASRAM FURNITURE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Evan Putra Dewanthara**

**15.61.0047**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA  
KATALOG PRODUK ASRAM FURNITURE YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Evan Putra Dewanthara**

**15.61.0047**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**Ainul Yaqin, M.Kom**

**NIK. 190302255**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**

**NIK. 190302286**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 2 Maret 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Desember 2020

METERAI  
TEMPEL  
6C325AHF808063691

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Evan Putra Dewanthara

NIM. 15.61.0047

## MOTTO

“No one is free who has not obtained the empire of himself. No man is free who cannot command himself.”

(Pythagoras)

“It isn't sufficient just to want - you've got to ask yourself what you are going to do to get the things you want.”

(Franklin D. Roosevelt)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayah saya, Suprpto, Ibu saya, Hikma Ilolu , kedua adik saya Fitri Solecha Kusumadewi dan Yulinda Cahya Suryaningrum yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan dukungan kepada saya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Bapak Janitra Adidharma Siswa P sebagai pemilik Asram Furniture Yogyakarta, dan Bapak Setya Adi Pamungkas sebagai arsitek interior Asram Furniture Yogyakarta yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
4. Kepada kedua rekan saya Lilith Kristiani Hanuwa dan Devina Geraldine Hartanto yang telah membagikan ilmu mereka untuk membantu menyelesaikan penelitian.
5. Teman-teman kelas 15 BCI-01, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Produk Asram Furniture Yogyakarta” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika 2015, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Pemodelan 3D Furniture dan Perancangan aplikasi *Augmented Reality*.

Yogyakarta, 1 Desember 2020



Penulis



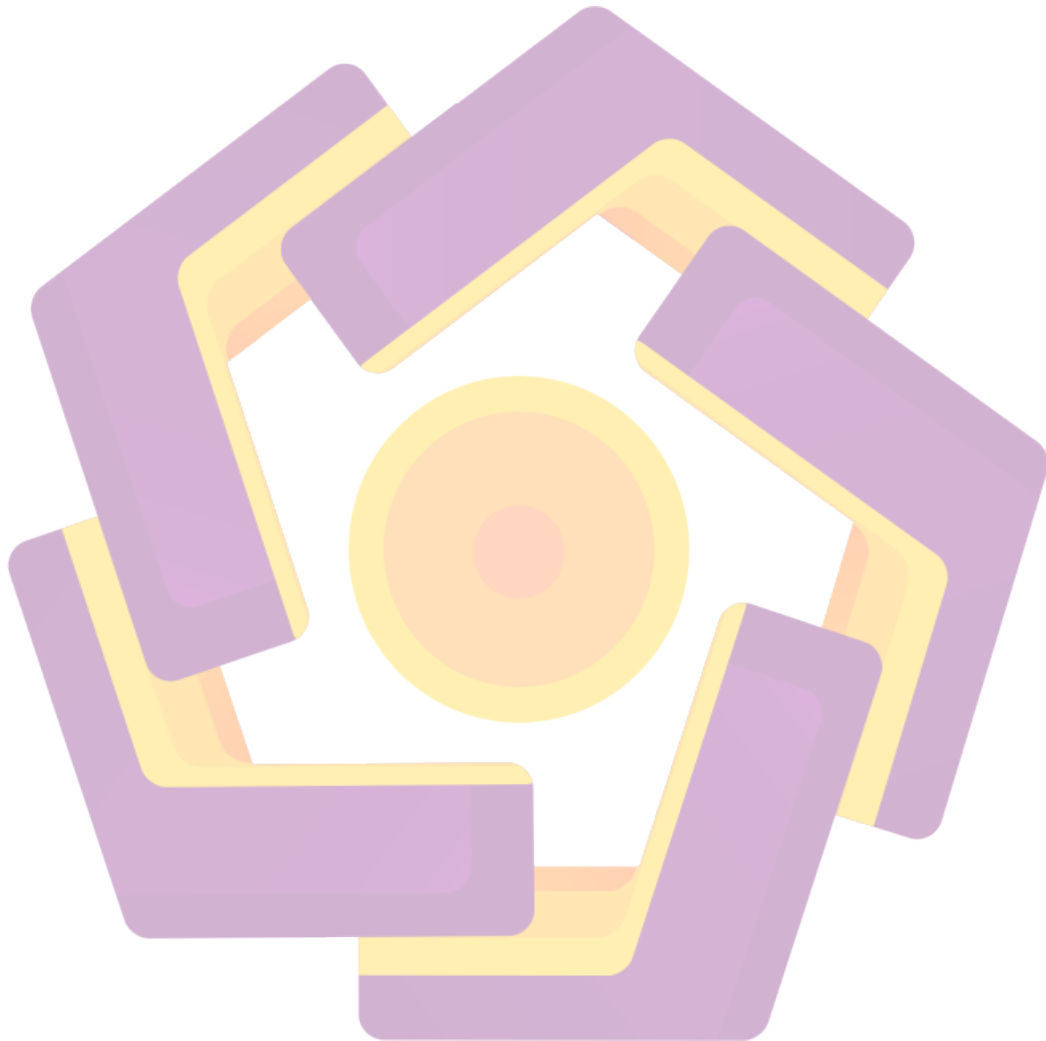
## DAFTAR ISI

|  |          |
|--|----------|
| COVER.....                             | i        |
| PERSETUJUAN.....                       | ii       |
| PENGESAHAN.....                        | iii      |
| PERNYATAAN.....                        | iv       |
| MOTTO.....                             | v        |
| PERSEMBAHAN.....                       | vi       |
| KATA PENGANTAR.....                    | vii      |
| DAFTAR ISI.....                        | viii     |
| DAFTAR TABEL.....                      | xii      |
| DAFTAR GAMBAR.....                     | xiii     |
| INTISARI.....                          | xvii     |
| <i>ABSTRACT</i> .....                  | xviii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>          | <b>1</b> |
| 1.1. Latar Belakang.....               | 1        |
| 1.2. Rumusan Masalah.....              | 2        |
| 1.3. Batasan Masalah.....              | 2        |
| 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 3        |
| 1.5. Metode Penelitian.....            | 4        |
| 1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....    | 4        |
| 1.5.2. Metode Analisis.....            | 5        |
| 1.5.3. Perancangan Aplikasi.....       | 5        |
| 1.5.4. Metode Pengembangan.....        | 5        |
| 1.5.5. Metode Testing.....             | 5        |
| 1.5.6. Implementasi.....               | 5        |
| 1.6. Sistematika Penulisan.....        | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>      | <b>8</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka.....              | 8        |
| 2.2 Dasar Teori.....                   | 10       |
| 2.2.1 Augmented Reality.....           | 10       |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.2.2   | Android .....   | 20        |
| 2.3   | Perangkat Lunak Pembangun Sistem .....                | 29        |
| 2.3.1   | Unity Game Engine.....                                | 29        |
| 2.3.2   | ARCore .....  | 30        |
| 2.3.3   | Android SDK .....                                     | 31        |
| 2.3.4   | Blender .....   | 32        |
| 2.3.5   | Adobe Photoshop .....                                 | 32        |
| 2.3.6   | Adobe Illustrator .....                               | 33        |
| 2.4   | Konsep Pemodelan Data .....                           | 33        |
| 2.4.1   | UML (Unified Modeling Language) .....                 | 33        |
| 2.5   | Metode Analisis.....                                  | 40        |
| 2.5.1   | Analisis SWOT .....                                   | 40        |
| 2.5.2   | Analisis Kualitatif .....                             | 43        |
| 2.5.3   | Analisis Kebutuhan Sistem .....                       | 44        |
| 2.6   | Metode Pengembangan .....                             | 45        |
| 2.6.1   | SDLC ( <i>Software Development Life Cycle</i> ) ..... | 45        |
| 2.6.2   | Waterfall .....                                       | 45        |
| 2.7   | Metode Pengujian.....                                 | 48        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |   | <b>50</b> |
| 3.1   | Tinjauan Umum Instansi.....                           | 50        |
| 3.1.1   | Deskripsi Singkat Asram Furniture Yogyakarta.....     | 50        |
| 3.2   | Analisis Kebutuhan Kualitatif.....                    | 50        |
| 3.2.1   | Observasi.....  | 50        |
| 3.2.2   | Wawancara.....  | 52        |
| 3.2.3   | Dokumentasi .....                                     | 52        |
| 3.3   | Analisis SWOT .....                                   | 53        |
| 3.4   | Analisa Kebutuhan.....                                | 55        |
| 3.4.1   | Kebutuhan Fungsional .....                            | 55        |
| 3.4.2   | Kebutuhan Non-Fungsional .....                        | 55        |
| 3.5   | Perancangan Sistem Aplikasi.....                      | 57        |
| 3.5.1   | Use Case Diagram.....                                 | 58        |
| 3.5.2   | Activity Diagram .....                                | 60        |

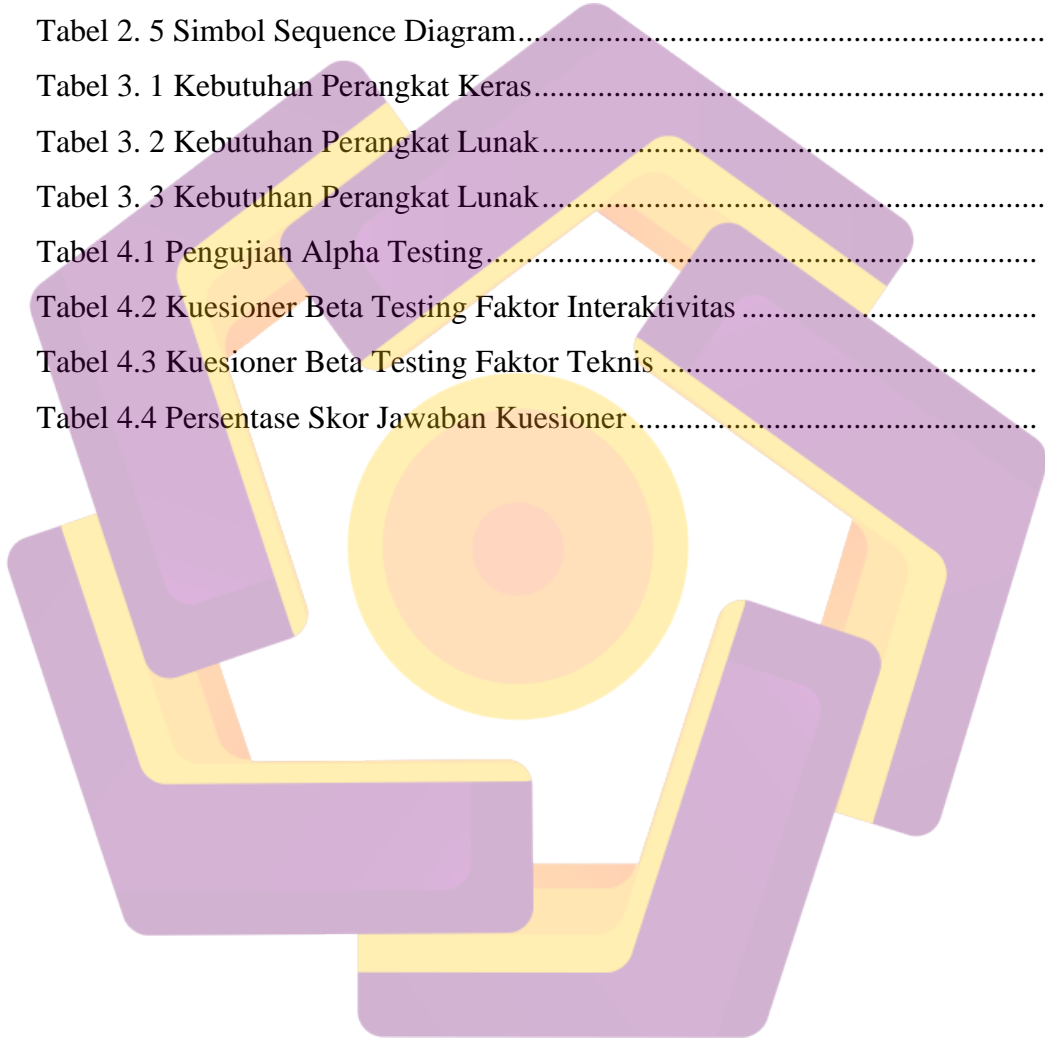
|                       |  |     |
|-----------------------|--|-----|
| 3.5.3                 | Sequence Diagram .....   | 65  |
| 3.5.4                 | Class Diagram .....  | 69  |
| 3.5.5                 | Perancangan Tampilan Antarmuka ( <i>User Interface</i> ) ..... | 70  |
| BAB IV                | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....                              | 77  |
| 4.1                   | Desain Interface dan Asset Aplikasi .....                      | 77  |
| 4.1.1                 | Desain Asset Tombol Aplikasi .....                             | 77  |
| 4.1.2                 | Desain Background Aplikasi .....                               | 84  |
| 4.1.3                 | Desain Halaman Interface Aplikasi .....                        | 87  |
| 4.1.4                 | Perancangan Model 3D Kitchen Set .....                         | 95  |
| 4.2                   | Coding dan Pembuatan Aplikasi Augmented Reality .....          | 102 |
| 4.2.1                 | Proses Import ARCore .....                                     | 102 |
| 4.2.2                 | Pembuatan Halaman Main Menu .....                              | 103 |
| 4.2.3                 | Pembuatan Halaman Panduan .....                                | 106 |
| 4.2.4                 | Pembuatan Halaman Tentang .....                                | 108 |
| 4.2.5                 | Pembuatan Halaman Keluar .....                                 | 109 |
| 4.2.6                 | Pembuatan Halaman Spesifikasi .....                            | 113 |
| 4.2.7                 | Pembuatan Halaman Mode AR .....                                | 115 |
| 4.2.8                 | Proses Build Aplikasi .....                                    | 118 |
| 4.3                   | Implementasi .....   | 121 |
| 4.3.1                 | Hasil Implementasi .....                                       | 121 |
| 4.3.2                 | Manual Program .....   | 121 |
| 4.3.3                 | Manual Instalasi .....   | 122 |
| 4.4                   | Maintenance .....  | 123 |
| 4.5                   | Testing Aplikasi .....   | 123 |
| 4.5.1                 | Alpha Testing .....  | 123 |
| 4.5.2                 | Beta Testing .....   | 127 |
| BAB V                 | PENUTUP .....  | 135 |
| 5.1                   | Kesimpulan .....   | 135 |
| 5.2                   | Saran .....  | 135 |
| DAFTAR PUSTAKA        | .....  | 137 |
| LAMPIRAN              | .....  | 141 |
| SURAT IZIN PENELITIAN | .....  | 141 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| SURAT PENYERAHAN .....               | 142 |
| WAWANCARA .....                      | 143 |
| SOURCE CODE.....                     | 146 |
| KUISIONER FAKTOR TEKNIS .....        | 148 |
| KUISIONER FAKTOR INTERAKTIVITAS..... | 158 |



## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....                      | 9   |
| Tabel 2. 2 Simbol Use Case Diagram.....                     | 34  |
| Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram.....                     | 36  |
| Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram.....                        | 38  |
| Tabel 2. 5 Simbol Sequence Diagram.....                     | 39  |
| Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....                   | 56  |
| Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....                   | 56  |
| Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....                   | 59  |
| Tabel 4.1 Pengujian Alpha Testing.....                      | 124 |
| Tabel 4.2 Kuesioner Beta Testing Faktor Interaktivitas..... | 127 |
| Tabel 4.3 Kuesioner Beta Testing Faktor Teknis.....         | 129 |
| Tabel 4.4 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....            | 130 |



## DAFTAR GAMBAR

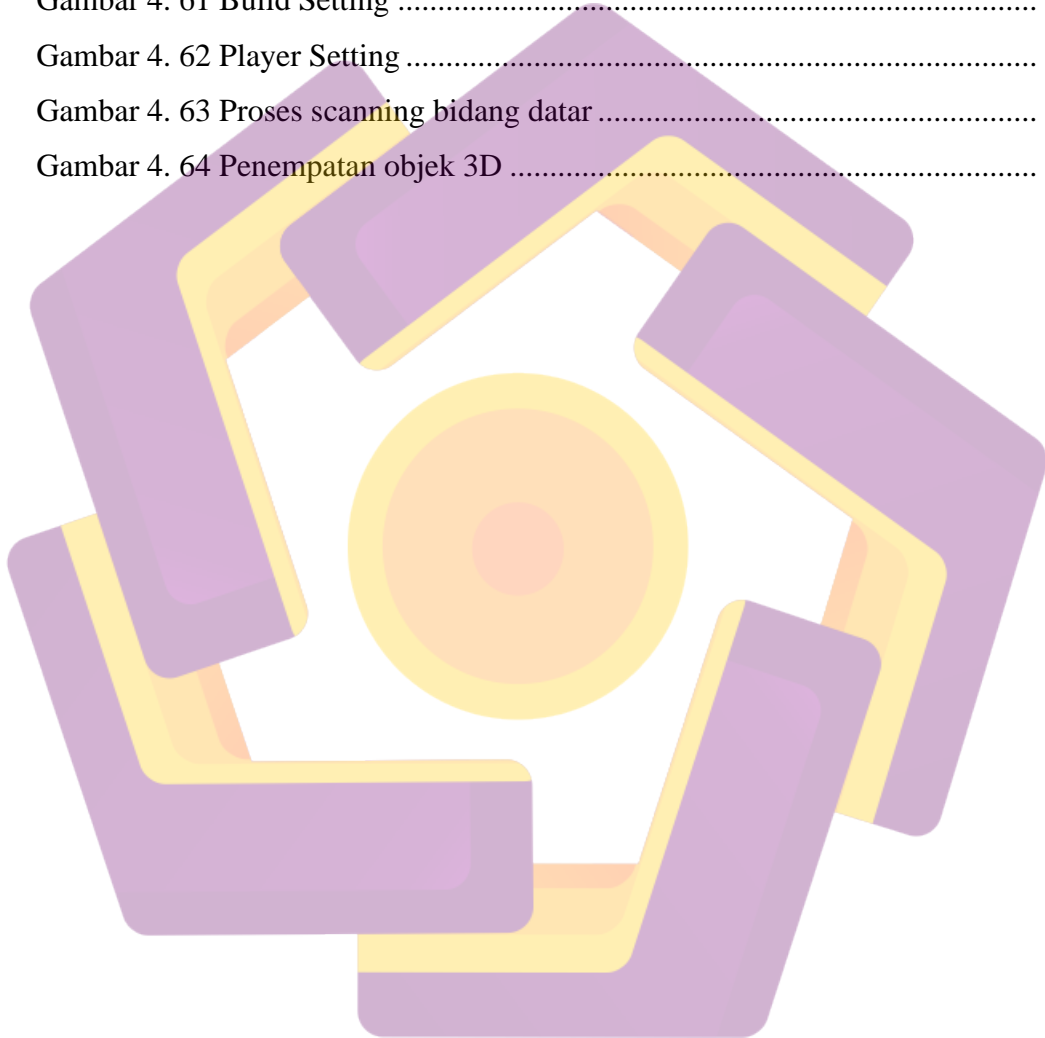
|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Marker Based Tracking.....                          | 13 |
| Gambar 2. 2 Simultaneous Localization And Mapping (SLAM).....   | 15 |
| Gambar 2. 3 Penggunaan AR dalam Arsitektur dan Konstruksi.....  | 16 |
| Gambar 2. 4 Penggunaan AR dalam Penerbangan dan Dirgantara..... | 17 |
| Gambar 2. 5 Penggunaan AR dalam Pendidikan.....                 | 18 |
| Gambar 2. 6 Penggunaan AR dalam Inspeksi dan Pemeliharaan.....  | 19 |
| Gambar 2. 7 Penggunaan AR dalam Industri Pabrik.....            | 20 |
| Gambar 2. 8 Arsitektur Android.....                             | 22 |
| Gambar 2. 9 Modell Waterfall.....                               | 46 |
| Gambar 3. 1Media Brosur yang digunakan Asram Furniture.....     | 51 |
| Gambar 3. 2 Dokumentasi blueprint furniture.....                | 53 |
| Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....                               | 58 |
| Gambar 3. 4 Activity Diagram Splash Screen.....                 | 60 |
| Gambar 3. 5 Activity Diagram Panduan.....                       | 61 |
| Gambar 3. 6 Activity Diagram Daftar Kitchen Set.....            | 61 |
| Gambar 3. 7 Activity Diagram Spesifikasi.....                   | 62 |
| Gambar 3. 8 Activity Diagram Mode AR.....                       | 63 |
| Gambar 3. 9 Activity Diagram Panduan.....                       | 64 |
| Gambar 3. 10 Activity Diagram Tentang.....                      | 64 |
| Gambar 3. 11 Activity Diagram Keluar.....                       | 65 |
| Gambar 3. 12 Sequence Diagram Main Menu.....                    | 66 |
| Gambar 3. 13 Sequence Diagram Daftar Kitchen Set.....           | 66 |
| Gambar 3. 14 Sequence Diagram Spesifikasi.....                  | 67 |
| Gambar 3. 15 Sequence Diagram Mode AR.....                      | 67 |
| Gambar 3. 16 Sequence Diagram Panduan.....                      | 68 |
| Gambar 3. 17 Sequence Diagram Tentang.....                      | 68 |
| Gambar 3. 18 Sequence Diagram Keluar.....                       | 69 |
| Gambar 3. 19 Class Diagram Aplikasi Asram AR Catalog.....       | 70 |
| Gambar 3. 20 Wireframe Splash Screen.....                       | 71 |
| Gambar 3. 21 Wireframe Main Menu.....                           | 72 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3. 22 Wireframe Halaman Tentang .....               | 72 |
| Gambar 3. 23 Wireframe Halaman Panduan .....               | 73 |
| Gambar 3. 24 Wireframe Halaman Daftar Kitchen Set .....    | 74 |
| Gambar 3. 25 Wireframe Halaman Mode AR .....               | 74 |
| Gambar 3. 26 Wireframe Halaman Spesifikasi .....           | 75 |
| Gambar 3. 27 Wireframe Halaman Keluar .....                | 76 |
| Gambar 4. 1 Membuat Dokumen Baru .....                     | 77 |
| Gambar 4. 2 Membuat Rounded Rectangle .....                | 78 |
| Gambar 4. 3 Properti Rounded Rectangle .....               | 78 |
| Gambar 4. 4 Menambahkan Teks pada Rounded Rectangle .....  | 79 |
| Gambar 4. 5 Asset Tombol yang Sudah Jadi .....             | 79 |
| Gambar 4. 6 Pembuatan Rounded Rectangle .....              | 80 |
| Gambar 4. 7 Proses Metode Subtract Shape .....             | 81 |
| Gambar 4. 8 Proses Metode Subtract Shape .....             | 81 |
| Gambar 4. 9 Hasil Metode Subtract Shape .....              | 82 |
| Gambar 4. 10 Hasil Akhir Metode Subtract Shape .....       | 82 |
| Gambar 4. 11 Hasil Akhir Metode Subtract Shape .....       | 83 |
| Gambar 4. 12 Asset icon dan tombol yang sudah jadi .....   | 84 |
| Gambar 4. 13 Membuat Dokumen Baru .....                    | 85 |
| Gambar 4. 14 Memasukkan Gambar Pada Layer Pertama .....    | 85 |
| Gambar 4. 15 Memasukkan Shape Pada Layer Kedua .....       | 86 |
| Gambar 4. 16 Mengatur Opacity Shape .....                  | 86 |
| Gambar 4. 17 Hasil Akhir Proses Pembuatan Background ..... | 87 |
| Gambar 4. 18 Desain Halaman Splash Screen .....            | 88 |
| Gambar 4. 19 Desain Halaman Main Menu .....                | 89 |
| Gambar 4. 20 Desain Halaman Daftar Kitchen Set .....       | 90 |
| Gambar 4. 21 Desain Halaman Spesifikasi .....              | 91 |
| Gambar 4. 22 Desain Halaman Spesifikasi .....              | 92 |
| Gambar 4. 23 Desain Halaman Tentang .....                  | 93 |
| Gambar 4. 24 Desain Halaman panduan .....                  | 94 |
| Gambar 4. 25 Desain Halaman Keluar .....                   | 95 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 26 Proses modelling 3D .....  | 96  |
| Gambar 4. 27 Objek setelah di merger .....                                      | 96  |
| Gambar 4. 28 Objek tambahan .....   | 97  |
| Gambar 4. 29 Semua objek setelah di merger .....                                | 97  |
| Gambar 4. 30 Proses seleksi objek .....   | 98  |
| Gambar 4. 31 Proses seleksi objek .....   | 98  |
| Gambar 4. 32 Proses pemberian shader .....                                      | 99  |
| Gambar 4. 33 Proses detail shader .....   | 99  |
| Gambar 4. 34 Texture coordinate, mapping dan image texture .....                | 100 |
| Gambar 4. 35 Objek setelah di beri texture image .....                          | 101 |
| Gambar 4. 36 Hasil akhir model 3D setelah proses texturing .....                | 101 |
| Gambar 4. 37 Tampilan Import package arcade .....                               | 102 |
| Gambar 4. 38 Tampilan Import Multiplayer HLAPI dan XR Legacy Input Helper ..... | 103 |
| Gambar 4. 39 Pembuatan objek halaman main menu .....                            | 104 |
| Gambar 4. 40 Susunan halaman main menu .....                                    | 104 |
| Gambar 4. 41 Modifikasi button .....  | 105 |
| Gambar 4. 42 Menambah fungsi button .....                                       | 106 |
| Gambar 4. 43 Memilih objek tujuan button .....                                  | 106 |
| Gambar 4. 44 Susunan halaman panduan .....                                      | 107 |
| Gambar 4. 45 Tampilan halaman panduan .....                                     | 108 |
| Gambar 4. 46 Susunan halaman tentang .....                                      | 108 |
| Gambar 4. 47 Tampilan halaman tentang .....                                     | 109 |
| Gambar 4. 48 Susunan halaman keluar .....                                       | 110 |
| Gambar 4. 49 Refensi ke object controller .....                                 | 111 |
| Gambar 4. 50 Proses penambahan komponen ke object controller .....              | 111 |
| Gambar 4. 51 Penambahan komponen scroll rect .....                              | 112 |
| Gambar 4. 52 Rect transform viewport .....                                      | 113 |
| Gambar 4. 53 Tampilan halaman daftar kitchen set .....                          | 113 |
| Gambar 4. 54 Susunan halaman spesifikasi .....                                  | 114 |
| Gambar 4. 55 Tampilan halaman spesifikasi .....                                 | 115 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 56 Susunan halaman modeAR .....         | 116 |
| Gambar 4. 57 Plane discovery .....                | 116 |
| Gambar 4. 58 Plane Generator .....                | 117 |
| Gambar 4. 59 Object manipulation controller ..... | 117 |
| Gambar 4. 60 AR Controller .....                  | 118 |
| Gambar 4. 61 Build Setting .....                  | 119 |
| Gambar 4. 62 Player Setting .....                 | 119 |
| Gambar 4. 63 Proses scanning bidang datar .....   | 120 |
| Gambar 4. 64 Penempatan objek 3D .....            | 120 |



## INTISARI

*Augmented Reality* adalah teknologi yang digunakan untuk menggabungkan objek atau lingkungan virtual dengan dunia nyata, yang bisa digunakan pada berbagai *platform* salah satunya adalah *android*. Teknologi *Augmented Reality* juga bisa diterapkan pada berbagai bidang, salah satunya adalah bidang arsitektur dan konstruksi. Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* pada katalog produk *furniture* yang mempunyai aspek interaktivitas sehingga pengguna dapat melihat produk dari segala sisi dan bisa mendapatkan informasi lebih detail terkait produk yang dipilih.

Dalam industri produksi interior masih banyak pelaku industri yang masih menggunakan media brosur atau katalog untuk merepresentasikan produk mereka, media tersebut hanya menyediakan gambar, deskripsi singkat, dan harga produk, hal ini membatasi pelanggan untuk mendapatkan informasi lebih dari produk. Dengan adanya masalah tersebut maka penulis mengusulkan untuk mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan *platform android* untuk membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail terkait produk yang di tawarkan.

Dengan menggunakan *Augmented Reality* pelanggan dapat melakukan simulasi dengan meletakkan model 3D produk pada ruangan model 3D dapat dirotasi, diperbesar, dan digeser sesuai keinginan pengguna, aplikasi juga dapat menampilkan luas, dimensi, dan kapasitas produk yang dipilih pengguna. Penulis menggunakan Blender 2.81a untuk merancang model 3D produk, Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Illustrator CC 2019 untuk merancang *interface* aplikasi dan Unity 2019. 3.0f6 dengan *plugin ARCore* untuk merakit dan melakukan proses *build* dan *compile* aplikasi.

**Kata kunci** : *Augmented Reality*, ARCore, Unity, Blender, 3D, Android, Katalog, Media Promosi

## **ABSTRACT**

*Augmented Reality is a technology used to combine virtual objects or environments with the real world, which can be used on various platforms, one of which is Android. Augmented Reality technology can also be applied to various fields, one of which is architecture and construction. By utilizing Augmented Reality technology in the furniture product catalog that has an interactivity aspect so that users can see the product from all sides and can get more detailed information regarding the selected product.*

*In the interior industry, there are still many industry players who still use brochures or catalogs to represent their products, these media only provide pictures, brief descriptions, and product prices, this limits customers to get more information from the product. With this problem, the authors propose to implement Augmented Reality technology using the Android platform to help customers get more detailed information regarding the products offered.*

*By using Augmented Reality customers can do simulations by placing the 3D model of the product in the room which the 3D model can be rotated, enlarged, and shifted according to the user's wishes, the application can also display the area, dimensions, and capacity of the product that the user has selected. The author uses Blender 2.81a to design product 3D models, Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Illustrator CC 2019 to design application interfaces and Unity 2019. 3.0f6 with the ARCore plugin to assemble and carry out the process of building and compiling applications.*

**Keywords:** *Augmented Reality, ARCore, Unity, Blender, 3D, Android, Catalog, Media Promotion*