

**PENERAPAN PLAYBACK VIDEO PADA UNDANGAN AUGMENTED  
REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI D-PRODUCTIONS  
TEMANGGUNG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhamad Risani Margangga**

**18.21.1234**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PENERAPAN PLAYBACK VIDEO PADA UNDANGAN AUGMENTED  
REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI D-PRODUCTIONS  
TEMANGGUNG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhamad Risani Margangga**

**18.21.1234**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN PLAYBACK VIDEO PADA UNDANGAN AUGMENTED  
REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI D-PRODUCTIONS  
TEMANGGUNG**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**MUHAMAD RISANI MARGANGGA**

**18.21.1234**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Juli 2019

Dosen Pembimbing,

  
**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**  
**NIK. 190302047**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN PLAYBACK VIDEO PADA UNDANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI D-PRODUCTIONS TEMANGGUNG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**MUHAMAD RISANI MARGANGGA**

**18.21.1234**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Mei P. Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187

Ali Mustopa, M.Kom.  
NIK. 190302192

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini mnyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 10 Agustus 2019



Muhamad Risani Margangga

18.21.1234

## MOTTO

*Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik dihari tua*

*(Aristoteles)*

*Anda tidak bisa mengubah orang lain,*

*Anda harus menjadi perubahan yang Anda harapkan dari orang lain*

*(Mahatma Gandhi)*

*“I Believe, I can do everything with ALLAH”*

*“It’s ok to be Slow, but you must to be continue”*

*“Ketika kamu percaya dengan kemampuan yang ada pada dirimu, disitulah kamu harus menempa kerja kerasmu dan jangan pernah lalai untuk melibatkan-NYA”*

*“Keberhasilan adalah sebuah proses”*

*“Niatmu adalah awal keberhasilan, peluh keringatmu adalah penyedapnya”*

*“Tetesan air matamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang isekitarmu adalah bara api yang mematangkanny”.*

*“Kegagalan di setiap langkahmu adalah pengawetnya. aka dari itu, bersabarlah!*

*Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam proses menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana*

*cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan”*

*(San Khamerun)*

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Ibu dan Bapak tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta Ibu dan Bapak yang telah diberikan kepadaku.
2. Kakak-kakakku Romadhin, Rohyati, dan Sri Rubiyanti yang telah memberikan semangat dan mendukung saya hingga jenjang pendidikan tinggi.
3. Mas Satri dosen Amikom sekaligus kakak yang selalu memotivasi dan mengomentari saya selama kuliah.
4. Keluarga besar D-Productins Temanggung yang telah memberikan izin penelitian dan selalu memotivasi supaya skripsi ini cepat terselesaikan.
5. Iwan Susanto yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini sekaligus tempat curahan hati dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sudono teman duwet saya dalam keluh kesah selama kuliah di Amikom.
7. Joko Dwi Hartanto sahabat seperjuangan yang selalu menyediakan kostnya untuk istirahat kerja, mengerjakan skripsi, dan menyediakan konsumsi kopi hitam.
8. Sahabat-sahabatku seperjuangan S1-Tranfer Universitas Yogyakarta dan teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu persatu, "*Just Show If We're The Best*".

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT, Alhamdulillahirobbil al'aamiin segala puji Bagi Allah SWT serta junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, atas limpahan Rahmat serta Hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "*Penerapan Playback Video Pada Undangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi D-Productins Temanggung*" dapat terselesaikan dengan baik. Atas dukungan motivasi maupun dukungan yang lainnya, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Sri Budiyaniti dan Bapak Ribut Wagino selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiel kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing.
5. Mas Yahya Subakti Selaku ketua D-Productions Temanggung.
6. Segenap karyawan D-Productions.
7. Mas Rizqi Satris dosen Amikom beserta keluarga selaku motivator dan selalu mendukung dalam pengerjaan skripsi.
8. Bapak Purnomo selaku bapak Kost Kuning yang sudah saya tempati selama enam tahun yang selalu membantu secara langsung dan do'anya.



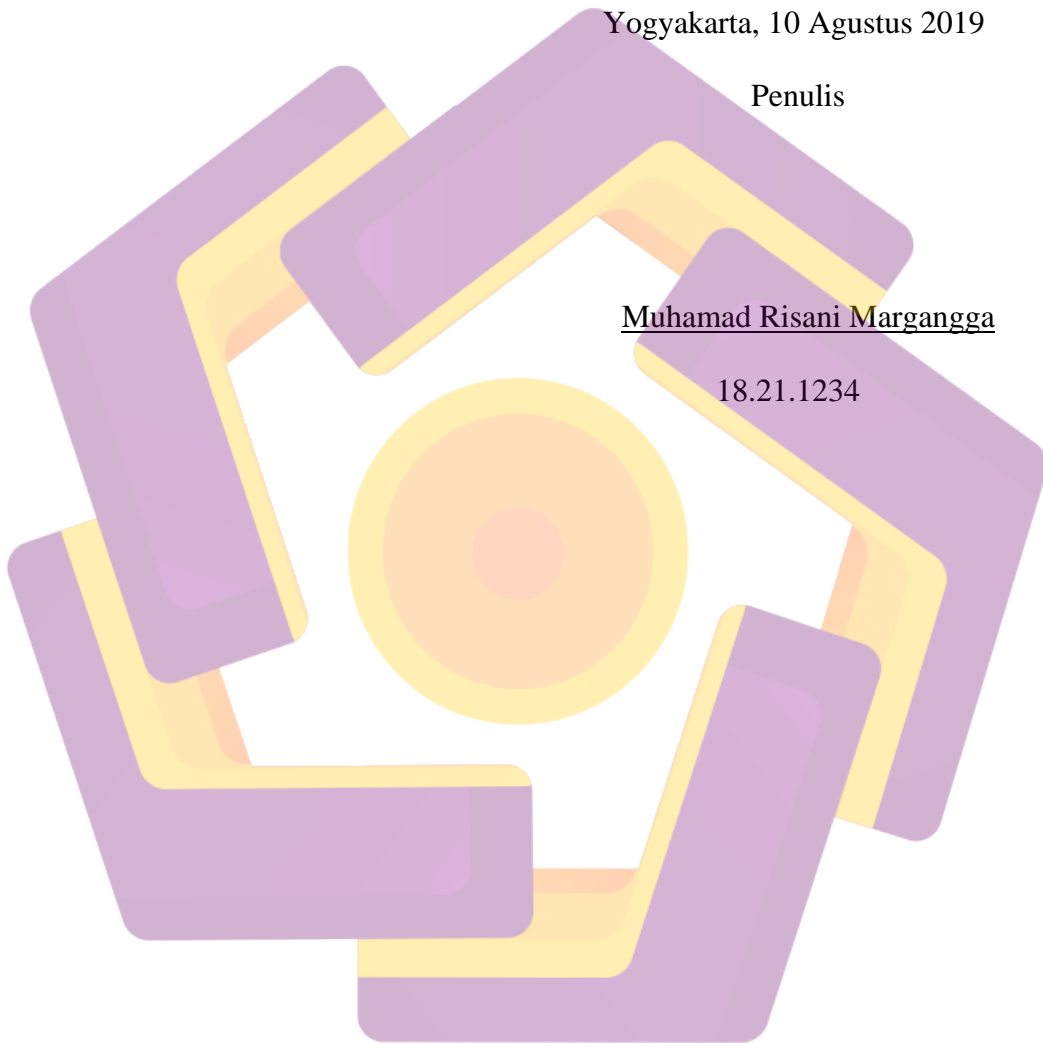
Penulis sadar bahwa laporan skripsi ini, jauh dari sempurna, maka saran dan kritik amatlah penulis harapkan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membutuhkannya. *Aamiin*

Yogyakarta, 10 Agustus 2019

Penulis

Muhamad Risani Margangga

18.21.1234



## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| JUDUL .....                            | i     |
| PERSETUJUAN .....                      | ii    |
| PENGESAHAN .....                       | iii   |
| PERNYATAAN.....                        | iv    |
| MOTTO .....                            | v     |
| PERSEMBAHAN.....                       | vi    |
| KATA PENGANTAR .....                   | vii   |
| DAFTAR ISI.....                        | ix    |
| DAFTAR TABEL.....                      | xix   |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | xv    |
| INTISARI.....                          | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> .....                  | xix   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>               |       |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....       | 1     |
| 1.2. Rumusan Masalah.....              | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah .....              | 2     |
| 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian ..... | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....           | 3     |
| 1.6 Metode Penelitan .....             | 4     |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan data .....    | 4     |
| 1.6.1.1 Metode Deskriptif .....        | 4     |
| 1. 6.1.2 Metode Uji Coba .....         | 4     |
| 1.6.1.3 Metode Studi Pustaka.....      | 4     |
| 1.6.2 Metode Analisi .....             | 5     |
| 1.6.3 Metode Perancangan.....          | 5     |
| 1.6.4 Metode Pengembangan .....        | 5     |
| 1.6.5 Metode Testing .....             | 6     |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....        | 6     |

## BAB II LANDASAN TEORI

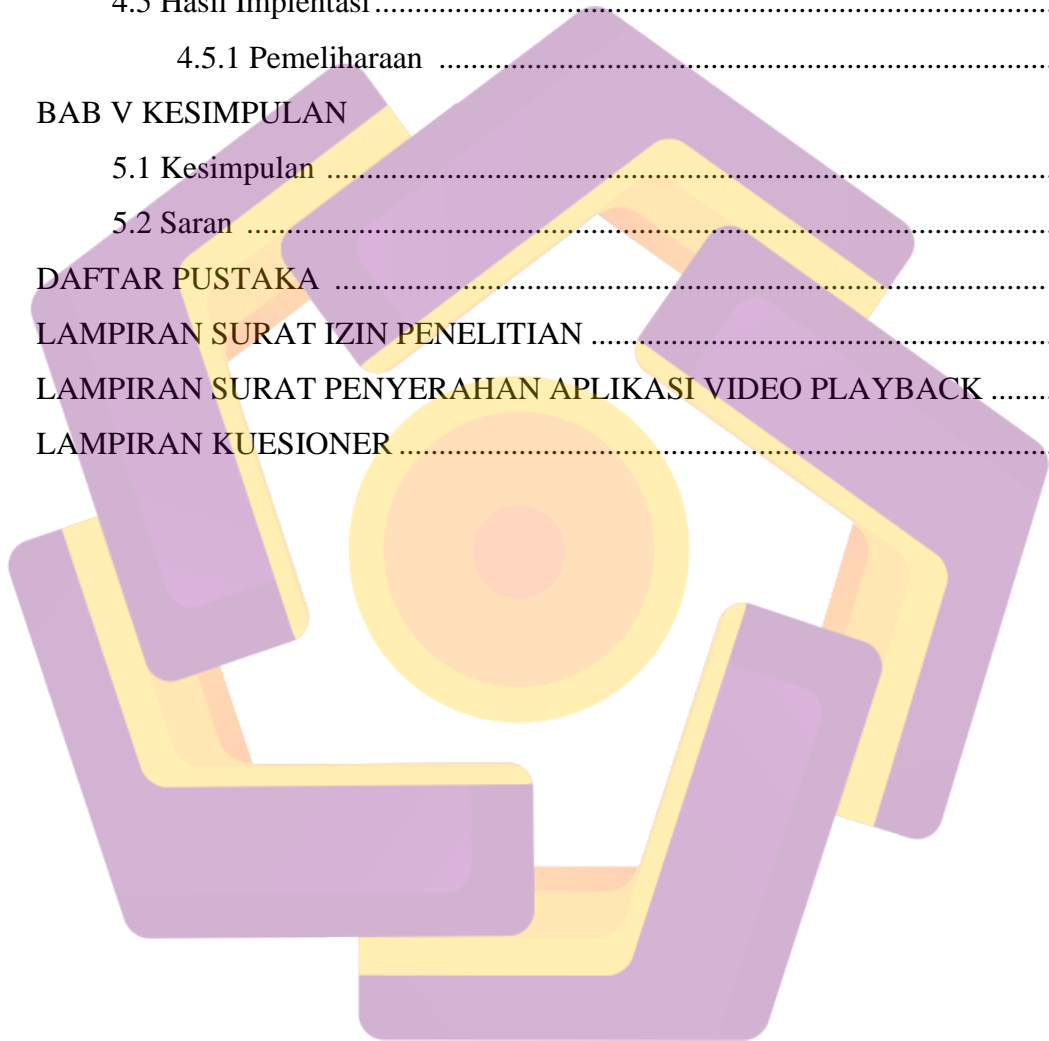
|   |    |
|---|----|
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                      | 8  |
| 2.2 Dasar Teori .....                           | 10 |
| 2.2.1 <i>Augmented Reality</i> .....            | 11 |
| 2.2.1.1 Pengaplikasian AR dalam kehidupan ..... | 12 |
| 2.2.2 <i>Markeles Augmented Reality</i> .....   | 16 |
| 2.2.2.1 <i>Image Target</i> .....               | 17 |
| 2.2.3 <i>Qualcomm Vuforia</i> .....             | 19 |
| 2.2.4 <i>PlayBack Video Vuforia</i> .....       | 22 |
| 2.2.5 Media informasi.....                      | 22 |
| 2.2.6 <i>Android</i> .....                      | 23 |
| 2.2.7 <i>Unity</i> .....                        | 24 |
| 2.2.8 <i>Adobe Premiere</i> .....               | 24 |
| 2.2.9 <i>Adobe After Effec</i> .....            | 25 |
| 2.2.10 <i>Adobe Photoshop</i> .....             | 25 |
| 2.2.11 <i>C# (C sharp)</i> .....                | 26 |
| 2.3 SDLC .....                                  | 26 |
| 2.3.1 <i>Warerfall Model</i> .....              | 26 |
| 2.4 Analisa Kebutuhan .....                     | 27 |
| 2.4.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i> .....         | 27 |
| 2.4.2 <i>Kebutuhan Non Fungsional</i> .....     | 28 |
| 2.5 Metode Pungujian Sistem .....               | 28 |
| 2.5.1 <i>White Box Testing</i> .....            | 28 |
| 2.5.2 <i>Black Box Testing</i> .....            | 29 |
| 2.6 UML .....                                   | 29 |
| 2.6.1 <i>Konsep Dasar UML</i> .....             | 30 |
| 2.6.2 <i>Use Case Diagram</i> .....             | 31 |
| 2.6.3 <i>Activity Diagram</i> .....             | 33 |
| 2.6.4 <i>Squence Diagram</i> .....              | 33 |

## BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

|   |    |
|---|----|
| 3.1 Tinjauan Umum.....  | 36 |
| 3.1.1 <i>D-Productions</i> Temanggung .....                         | 36 |
| 3.2. Analisa Masalah.....   | 37 |
| 3.2.1 Solusi-Solusi.....  | 37 |
| 3.2.3 Solusi Yang dipilih .....                                     | 38 |
| 3.3 Analisa Sistem .....  | 39 |
| 3.3.1 Analisa Kebutuhan Sistem.....                                 | 39 |
| 3.3.2 Kebutuhan Fungsional.....                                     | 39 |
| 3.3.3 Kebutuhan Non Fungsional.....                                 | 40 |
| 3.3.4 Kebutuhan Pengguna/ <i>Brainware</i> .....                    | 42 |
| 3.4 Analisis Kelayakan Sistem .....                                 | 42 |
| 3.4.1 Kelayakan Teknologi.....                                      | 42 |
| 3.4.2 Kelayakan Hukum .....   | 43 |
| 3.4.5 Kelayakan Oprasional.....                                     | 43 |
| 3.5 SDLC .....  | 43 |
| 3.5.1 <i>System Engineering And Modeling</i> .....                  | 44 |
| 3.5.2 <i>Requitment Analisis</i> .....                              | 45 |
| 3.5.3 <i>Design</i> .....   | 46 |
| 3.5.4 <i>Coding</i> .....   | 46 |
| 3.5.5 <i>Testing</i> .....  | 46 |
| 3.5.6 <i>Maintenance</i> .....                                      | 47 |
| 3.6 Perancangan <i>interface / Antar Muka</i> .....                 | 47 |
| 3.6.1 <i>Flowchat</i> .....   | 47 |
| 3.6.2 <i>UML (Unifed Modeling Language)</i> .....                   | 48 |
| 3.6.3 <i>Use Case Diagram</i> .....                                 | 48 |
| 3.6.4 <i>Use Case Desripton</i> .....                               | 49 |
| 3.6.5 <i>Activity Diagram</i> .....                                 | 49 |
| 3.6.6 <i>Activity Diagram Aplikasi Descriptions</i> .....           | 50 |
| 3.6.7 <i>Activity Diagram Peta D-Productions</i> .....              | 50 |
| 3.6.8 <i>Activity Diagram Peta D-Productions Descriptions</i> ..... | 51 |

|   |    |
|---|----|
| 3.6.9 <i>Activity Diagram</i> Tentang .....                       | 51 |
| 3.6.10 <i>Activity Diagram</i> Tentang <i>Descriptions</i> .....  | 52 |
| 3.6.11 <i>Activity Diagram</i> Petunjuk .....                     | 52 |
| 3.6.12 <i>Activity Diagram</i> Petunjuk <i>Descriptions</i> ..... | 53 |
| 3.6.13 <i>Class Diagram</i> .....                                 | 53 |
| 3.6.14 <i>Sequence Diagram</i> .....                              | 54 |
| 3.7 Perancangan Tampilan Antar Muka Aplikasi .....                | 54 |
| 3.7.1 Main Menu Aplikasi .....                                    | 55 |
| 3.7.2 Tampilan Halaman <i>Playback Video</i> .....                | 55 |
| 3.7.3 Tampilan Halaman <i>D-productions</i> .....                 | 56 |
| 3.7.4 Tampilan Halaman Tentang .....                              | 56 |
| 3.7.5 Tampilan Halaman Petunjuk .....                             | 57 |
| 3.7.6 Tampilan Rancangan Cover Undangan .....                     | 57 |
| 3.7.8 Tampilan Rancangan Isi Undangan .....                       | 58 |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>                         |    |
| 4.1 Implementasi .....  | 59 |
| 4.1.1 Pembuatan <i>Aset Background</i> .....                      | 59 |
| 4.1.2 Pembuatan <i>Aset Video</i> .....                           | 61 |
| 4.1.3 Pembangunan Aplikasi .....                                  | 66 |
| 4.1.4 Membuat <i>Scene</i> Menu utama .....                       | 66 |
| 4.1.5 Membuat <i>Scene Peta D-Productions</i> .....               | 67 |
| 4.1.6 Membuat <i>Scene</i> Tentang .....                          | 68 |
| 4.1.7 Membuat <i>Scene</i> Petunjuk .....                         | 68 |
| 4.1.8 Membuat <i>Scene Playback Video</i> .....                   | 69 |
| 4.1.9 Membuat <i>Button</i> .....                                 | 71 |
| 4.1.10 Proses <i>Activity Lecency unity</i> .....                 | 71 |
| 4.1.11 Rancangan <i>Marker</i> .....                              | 72 |
| 4.1.12 Pembuatan <i>Marker</i> .....                              | 73 |
| 4.1.13 Membuat <i>Splash Screen</i> .....                         | 75 |
| 4.1.14 Kompilasi Program .....                                    | 76 |
| 4.2 Pembuatan <i>Barcode</i> .....                                | 80 |

|  |     |
|--|-----|
| 4.3 Pembuatan Undangan .....                                   | 82  |
| 4.4 Pembahasan .....   | 84  |
| 4.4.1 <i>Source Code Tombol</i> .....                          | 87  |
| 4.4.2 <i>Black Box Testing</i> .....                           | 88  |
| 4.4.2 <i>Beta Testing</i> .....                                | 90  |
| 4.5 Hasil Implentasi .....                                     | 96  |
| 4.5.1 Pemeliharaan .....                                       | 97  |
| <b>BAB V KESIMPULAN</b>  |     |
| 5.1 Kesimpulan .....   | 98  |
| 5.2 Saran .....  | 99  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                                    | 100 |
| <b>LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN</b> .....                    | 1   |
| <b>LAMPIRAN SURAT PENYERAHAN APLIKASI VIDEO PLAYBACK</b> ..... | 2   |
| <b>LAMPIRAN KUESIONER</b> .....                                | 3   |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian .....  | 9  |
| Tabel 2.2 Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....                       | 31 |
| Tabel 2.3 Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i> .....                       | 33 |
| Tabel 2.4 Daftar Simbol <i>Squence Diagram</i> .....                        | 34 |
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....                                   | 40 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....                                   | 41 |
| Tabel 3.3 Use Case Menampilkan Produk AR .....                              | 49 |
| Tabel 3.4 Deskripsi <i>Activity</i> Aplikasi .....                          | 50 |
| Tabel 3.5 Deskripsi <i>Activity Diagram</i> Peta <i>D-Productions</i> ..... | 51 |
| Tabel 3.6 <i>Deskripsi Activity Diagram</i> Tentang .....                   | 52 |
| Tabel 3.7 <i>Deskripsi Activity Diagram</i> Petunjuk .....                  | 53 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....                    | 89 |
| Tabel 4.2 Penentuan Interval .....  | 90 |
| Tabel 4.3 Kuesioner Aspek Informatif .....                                  | 91 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Aspek Informatif .....                                  | 92 |
| Tabel 4.5 Kuesioner Aspek Desain dan Animasi .....                          | 94 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Aspek Desain dan Aplikasi .....                         | 95 |
| Tabel 4.7 Pengujian Aplikasi Pada <i>Smartphone</i> .....                   | 97 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Contoh <i>Augemented Reality</i> dibidang kedokteran .....     | 12 |
| Gambar 2.2 Contoh <i>Augemented Reality</i> dibidang Hiburan .....        | 13 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Augemented Reality</i> dibidang Militer .....        | 14 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Augemented Reality</i> dibidang Teknik.....          | 14 |
| Gambar 2.5 Contoh <i>Augemented Reality</i> dibidang Robotiks.....        | 15 |
| Gambar 2.6 Contoh <i>Augemented Reality</i> dibidang Desain Konsumen..... | 16 |
| Gambar 2.7 Contoh Marker <i>Gambar Augmented Reality</i> .....            | 17 |
| Gambar 2.8 Marker Lama <i>Augmented Reality</i> .....                     | 18 |
| Gambar 2.9 <i>Image Target Rendering</i> .....                            | 19 |
| Gambar 2.10 <i>Diagram Pengembangan Vuforia</i> .....                     | 20 |
| Gambar 2.11 <i>Diagram Alur Data Vuforia</i> .....                        | 21 |
| Gambar 2.12 Contoh <i>Playback video Vuforia</i> .....                    | 22 |
| Gambar 2.13 Proses Alur <i>Waterfall</i> .....                            | 27 |
| Gambar 3.1 <i>Waterfall Diagram</i> Aplikasi.....                         | 44 |
| Gambar 3.2 <i>Flowchat</i> .....  | 47 |
| Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> .....                                  | 48 |
| Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi.....                          | 49 |
| Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Peta <i>D-Productins</i> .....         | 50 |
| Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Tentang.....                           | 51 |
| Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Petunjuk.....                          | 50 |
| Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i> Aplikasi .....                            | 53 |
| Gambar 3.9 <i>Squence Diagram</i> Aplikasi.....                           | 54 |
| Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Main Menu .....                            | 55 |
| Gambar 3.11 Tampilan Halaman <i>Aplikasi Playback Video</i> .....         | 55 |
| Gambar 3.12 Tampilan <i>Peta D-Productions</i> .....                      | 56 |
| Gambar 3.13 Tampilan Rancangan Tentang.....                               | 56 |
| Gambar 3.14 Tampilan Rancangan Petunjuk.....                              | 57 |
| Gambar 3.15 Rancangan <i>Cover</i> undangan.....                          | 57 |



|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.16 Rancangan Isi Undangan .....                         | 58 |
| Gambar 4.1 Membuat Ukuran <i>Canvas Background</i> .....         | 59 |
| Gambar 4.2 Pewarnaan <i>Background</i> .....                     | 60 |
| Gambar 4.3 Membuat Tombol.....                                   | 60 |
| Gambar 4.4 Membuat Aset Denah.....                               | 61 |
| Gambar 4.5 Proses <i>Export</i> Format PNG.....                  | 61 |
| Gambar 4.6 Mengatur <i>Compostion Setting Video</i> .....        | 62 |
| Gambar 4.7 Proses Edit Teks dan Foto.....                        | 63 |
| Gambar 4.8 Animasi <i>Motions Tracking</i> Peta.....             | 63 |
| Gambar 4.9 Proses Edit <i>Audio</i> .....                        | 63 |
| Gambar 4.10 Proses <i>Render Video</i> .....                     | 64 |
| Gambar 4.11 <i>Setting Squence Present</i> .....                 | 65 |
| Gambar 4.12 <i>Time Line Premiere Pro</i> .....                  | 65 |
| Gambar 4.13 Proses <i>Export</i> MP4 Video.....                  | 66 |
| Gambar 4.14 Proses Membuat <i>Scene Menu</i> Utama.....          | 67 |
| Gambar 4.15 Proses Membuat <i>Scene Peta D-Productions</i> ..... | 67 |
| Gambar 4.16 Proses Membuat <i>Scene</i> Tentang.....             | 68 |
| Gambar 4.17 Proses Membuat <i>Scene</i> Petunjuk.....            | 69 |
| Gambar 4.18 Proses Membuat <i>Image Target</i> .....             | 69 |
| Gambar 4.19 Proses Membuat <i>Playback Behavior</i> .....        | 70 |
| Gambar 4.20 Membuat <i>Icon Play</i> .....                       | 70 |
| Gambar 4.21 Proses Membuat <i>Button</i> .....                   | 71 |
| Gambar 4.22 Aktivasi <i>License</i> .....                        | 72 |
| Gambar 4.22 Membuat <i>Database</i> .....                        | 72 |
| Gambar 4.23 Sempel <i>Marker Foto Customer</i> .....             | 73 |
| Gambar 4.24 <i>Form Login</i> .....                              | 73 |
| Gambar 4.25 Membuat <i>Database</i> .....                        | 73 |
| Gambar 4.26 Menambahkan <i>License</i> .....                     | 74 |
| Gambar 4.27 <i>License Key</i> .....                             | 74 |
| Gambar 4.28 Menambah <i>Target</i> .....                         | 75 |
| Gambar 4.29 Membuat <i>Splash Screen</i> .....                   | 76 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.30 Mengatur JDK .....                          | 77 |
| Gambar 4.31 Mengatur Jalur JDK .....                    | 77 |
| Gambar 4.32 Menentukan Folder JDK .....                 | 78 |
| Gambar 4.33 Mengatur <i>Android SDK</i> .....           | 78 |
| Gambar 4.34 Mengatur <i>Player Setting</i> .....        | 79 |
| Gambar 4.35 Mengatur <i>Company Name</i> .....          | 79 |
| Gambar 4.36 Menyimpan Hasil Kompilasi .....             | 80 |
| Gambar 4.37 Tampilan <i>Add Code</i> .....              | 81 |
| Gambar 4.38 Tampilan <i>Create QR Code</i> .....        | 81 |
| Gambar 4.39 Tampilan Proses <i>Export Barcode</i> ..... | 82 |
| Gambar 4.40 Cover Undangan .....                        | 83 |
| Gambar 4.41 Tampilan Isi Undangan .....                 | 84 |
| Gambar 4.42 Tampilan Menu Utama .....                   | 84 |
| Gambar 4.43 Tampilan Peta <i>D-Productions</i> .....    | 85 |
| Gambar 4.44 Tampilan Tentang .....                      | 85 |
| Gambar 4.45 Tampilan Petunjuk .....                     | 86 |
| Gambar 4.43 Tampilan <i>Cover Undangan</i> .....        | 86 |
| Gambar 4.44 Tampilan Isi Undangan .....                 | 87 |

## INTISARI

*D-Production* adalah usaha yang bergerak dibidang percetakan, usaha yang dijalankan seperti percetakan undangan pernikahan, spanduk, cetak kartu nama, dan cetak nota penjualan. Menanggapi persamaan dan ketatnya persaingan usaha percetakan, *D- Production* ingin membuat undangan pernikahan khususnya, yang berbeda dari pada yang lain.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat terlebih lagi dibidang penyampaian informasi menggunakan *smartphone*. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah memaksimalkan *smartphone* sebagai sarana menyampaikan informasi, adapun salah satu media yang digunakan berupa video. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar yang bergerak, yang keseluruhannya mencakup penglihatan dan pendengaran, adapun pembuatan video menggunakan *software adobe collection*.

*Augmented Reality* sebagai metode penyampaian menggunakan *Android* saat ini bisa menjadi cara yang tepat untuk menyampaikan informasi. *Augmented Reality* berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini diberbagai bidang termasuk usaha percetakan. Kelebihan *Augmented Reality* adalah kita bisa menggabungkan antara kertas undangan pernikahan dengan *smartphone*. Dengan cara ini kita bisa berinteraksi dengan objek video yang keluar di layar *Smartphone* berdasarkan marker dikertas undangan.

**Kata Kunci :** Undangan Pernikahan , Video, dan *Augmented Reality*.

## ABSTRACT

*D-Production is a business that engages in printing, businesses run such as printing wedding invitations, banners, business card printing, and printing sales notes. Responding to the similarity and the tight competition of the printing business, D-Production wants to make wedding invitations in particular, which are different from the others.*

*Current technological developments are very rapid especially in the field of information delivery using a smartphone. One way that can be done is to maximize smartphones as a means of conveying information, while one of the media used is video. Video is an electronic signal processing technology that represents moving images, all of which include vision and hearing, while making videos using adobe collection software.*

*Augmented Reality as a method of delivering using Android today can be the right way to convey information. Augmented Reality is growing so rapidly that it allows the development of this application in various fields including printing business. The advantage of Augmented Reality is that we can combine wedding invitation papers with smartphones. In this way we can interact with the video object that comes out on the Smartphone screen based on the invitation paper marker.*

**Keywords:** *Wedding Invitations, Videos, and Augmented Reality.*