

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan suatu proses penjabaran dari suatu sistem informasi dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan pengembangan atau membangun sebuah sistem baru yang dapat mengatasi permasalahan pada sistem lama dengan tujuan agar hasil pengembangan sesuai dengan yang diharapkan.

4.1.1 Analisa Sistem Lama

Analisa sistem lama diperlukan untuk mengetahui prosedur-prosedur awal dalam kasus yang sedang diteliti, agar dapat dibuatkan sistem baru yang diharapkan akan menyempurnakan sistem lama. Pada sistem lama promosi yang dilakukan pada ruang *gift* hanya menggunakan brosur yang dimana hal tersebut membuat pembeli kurang tertarik.

4.1.2 Analisa Sistem Baru

Tahapan selanjutnya dengan menganalisa sistem baru yang akan diteliti dan dalam pembuatan sistem ini menggunakan pengumpulan data berupa studi literatur untuk menganalisa kebutuhan sistem yang akan diperlukan. Sistem atau cara kerja aplikasi *Augmented Reality* ini adalah pembeli sebagai pengguna dapat melihat *3D* produk-produk dari ruang *gift* melalui *smartphone* mereka masing-masing dengan meng-scan pada *image target* yang sudah disediakan.

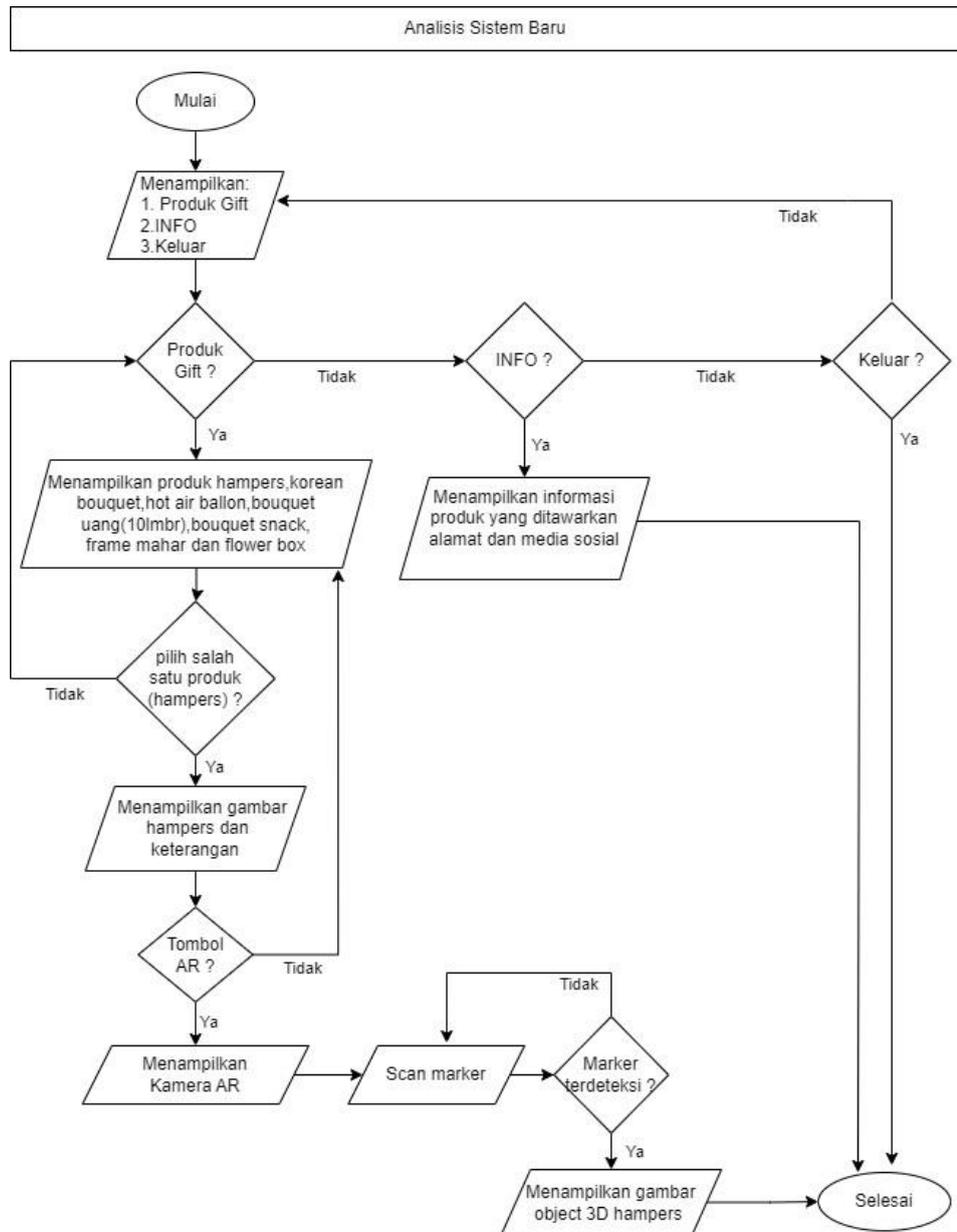
4.1.3 Analisa Sistem *Flowchart*

Untuk gambaran proses yang terjadi pada aplikasi *Augmented reality* dengan digambarkan menggunakan *flowchart*. Proses dari *flowchart* adalah membuka aplikasi lalu *user*. Pada perancangan analisa sistem baru ini dibuat dengan 1 *user*. Aplikasi ini dimulai dari menampilkan halaman utama, pada tampilan halaman terdapat menu produk *gift*, info dan keluar. Jika dimulai dari menu produk *gift* maka akan tampil produk *hampers*, *korean bouquet*, *hot air ballon*, *bouquet* uang(10lmbr), *bouquet snack*, *frame mahar* dan *flower box*.

.Kemudian pilih salah satu produk (*hampers*) lalu akan menampilkan gambar *hampers* serta keterangan dari produk. Setelah itu tekan tombol *AR* lalu akan beralih menampilkan kamera *AR*,kemudian *user* akan melakukan *scan marker* dengan mengarahkan kamera *AR* pada *image target* jika *marker* terdeteksi maka akan menampilkan *hampers* dalam bentuk *3D*. Namun jika *marker* tidak terdeteksi maka *user* akan melakukan *scan marker* kembali.

Sedangkan jika memilih menu info maka akan menampilkan tampilan info yang berisi informasi, produk yang ditawarkan alamat dan media sosial dari ruang *gift*. Kemudian jika ingin mengakhiri atau keluar dari aplikasi maka klik keluar.

Penjelasan mengenai alur *flowchart* dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 4. 1 Flowchart Augmented Reality sebagai media promosi pada Ruang Gift

4.2 Perancangan Sistem

Sistem yang akan dirancang yaitu perancangan data, struktur menu dan *interface*. Dari proses data masukan hingga menghasilkan data keluaran akan digambarkan meliputi *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*

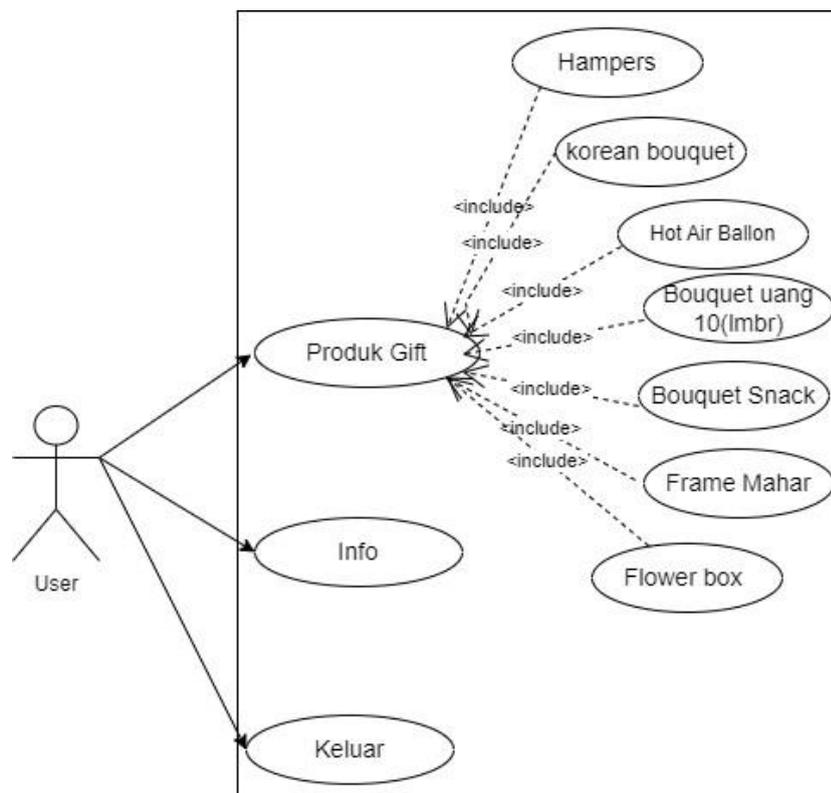
kemudian juga untuk mempermudah penggunaan sistem perlu dirancang suatu *interface*.

4.2.1 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi dan menspesifikasikan dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *object oriented*.

4.2.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah sesuatu atau proses merepresentasikan hal-hal yang dapat dilakukan oleh *user* dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. Berikut dibawah ini merupakan *use case diagram* dari aplikasi :



Gambar 4. 2 Use Case Diagram

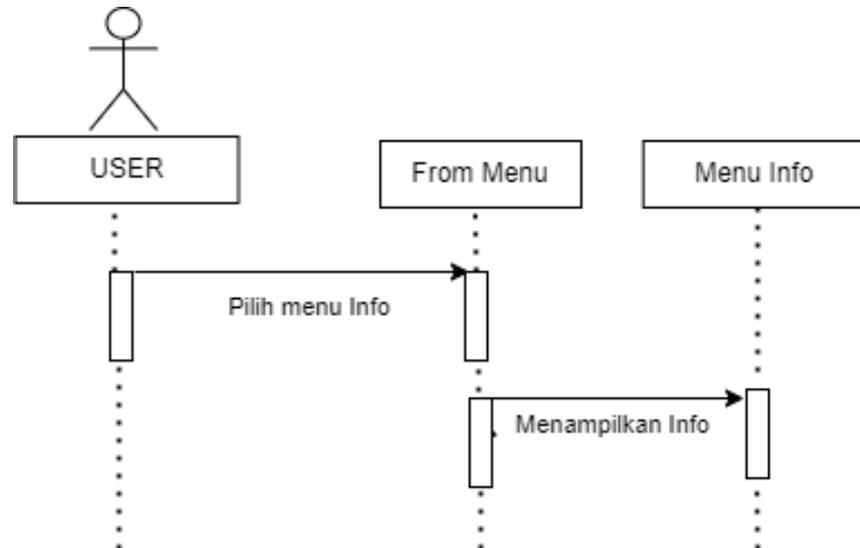
Tabel 4. 1 Use Case Diagram Aplikasi Augmented Reality Ruang Gift

| Aktor | Proses | Deskripsi |
|-------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>User</i> | Buka Aplikasi/Login | <p>Setelah dibuka aplikasi/login. <i>User</i> akan dihadapkan pada beberapa menu berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produk <i>Gift</i> Pada menu ini <i>user</i> dapat memilih prduk-produk dari Ruang <i>Gift</i> yaitu hampers, <i>korean bouquet</i>, <i>hot air ballon</i>, <i>bouquet</i> uang(10lmb), <i>bouquet snack</i>, <i>frame</i> mahar dan papan bunga akan keluar dari aplikasi ini. Pada menu ini <i>user</i> dapat mengetahui keterangan dari produk yang dipilih serta dapat melihat objek 3D pada kamera yang diarahkan pada <i>image target</i>. 2. Info Pada menu ini <i>user</i> dapat mengetahui alamat toko, nomor kontak dan media sosial dari Ruang <i>Gift</i>. 3. Keluar Pada menu ini <i>user</i> akan keluar dari aplikasi ini. |

4.2.3 Sequence Diagram

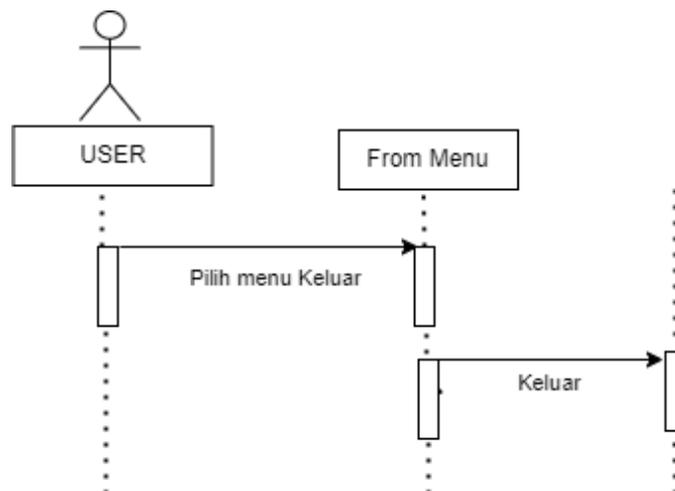
Sequence diagram yaitu salah satu jenis diagram pada *UML* yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *sequence diagram*

juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti *pada use case diagram*.



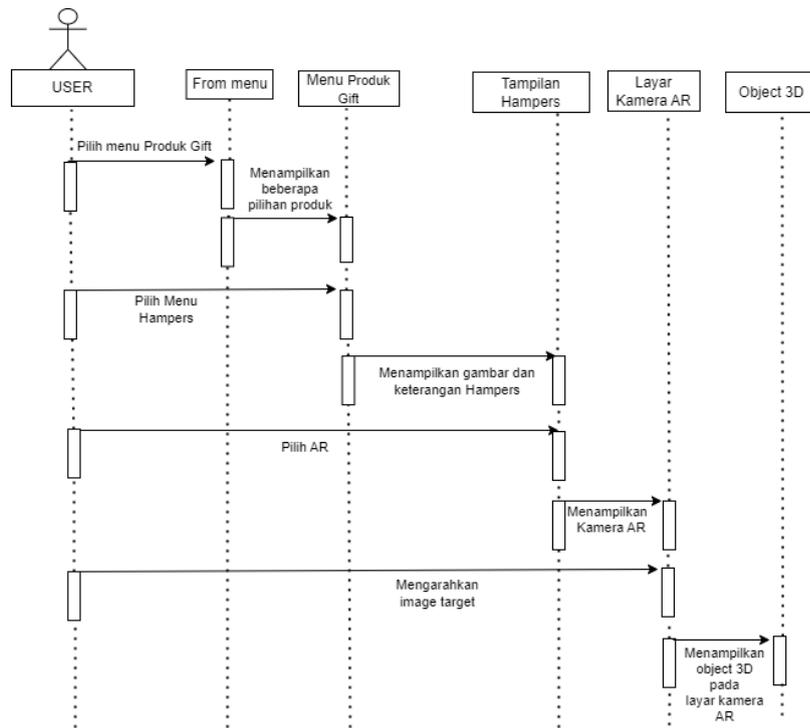
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Menu Info

Pada gambar 4.3 menunjukkan *sequence diagram* menu info. Ketika *user* mengklik menu info maka menu utama akan beralih ke tampilan menu info yang berisikan keterangan dan media sosial Ruang *Gift*.



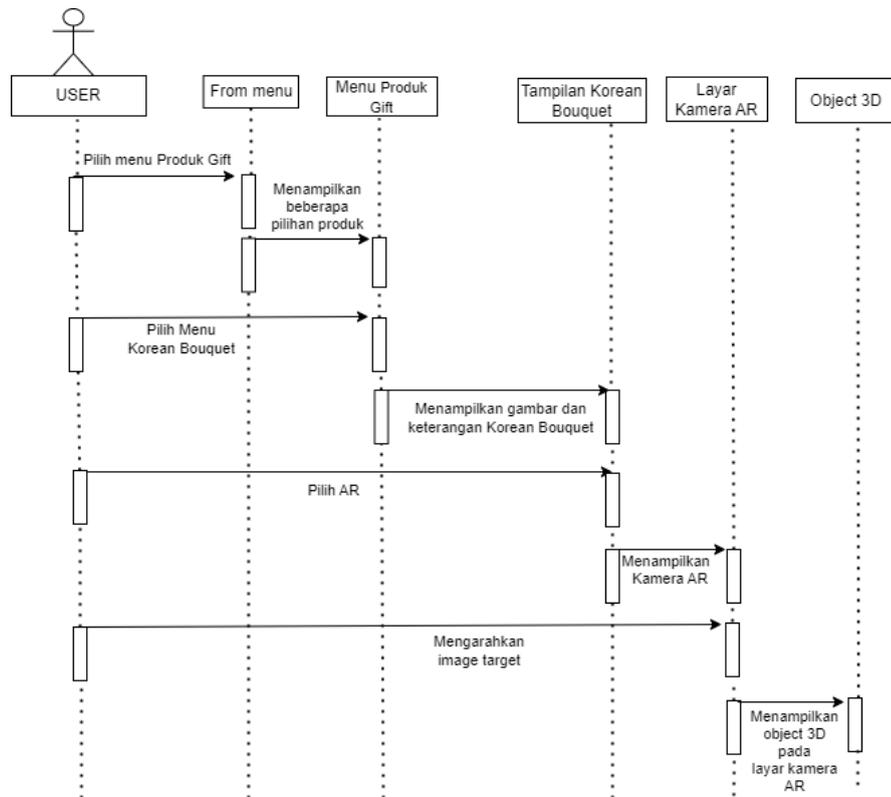
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Menu Keluar

Pada gambar 4.4 menunjukkan *sequence diagram* menu keluar. Ketika *user* mengklik menu keluar maka aplikasi ini akan keluar.



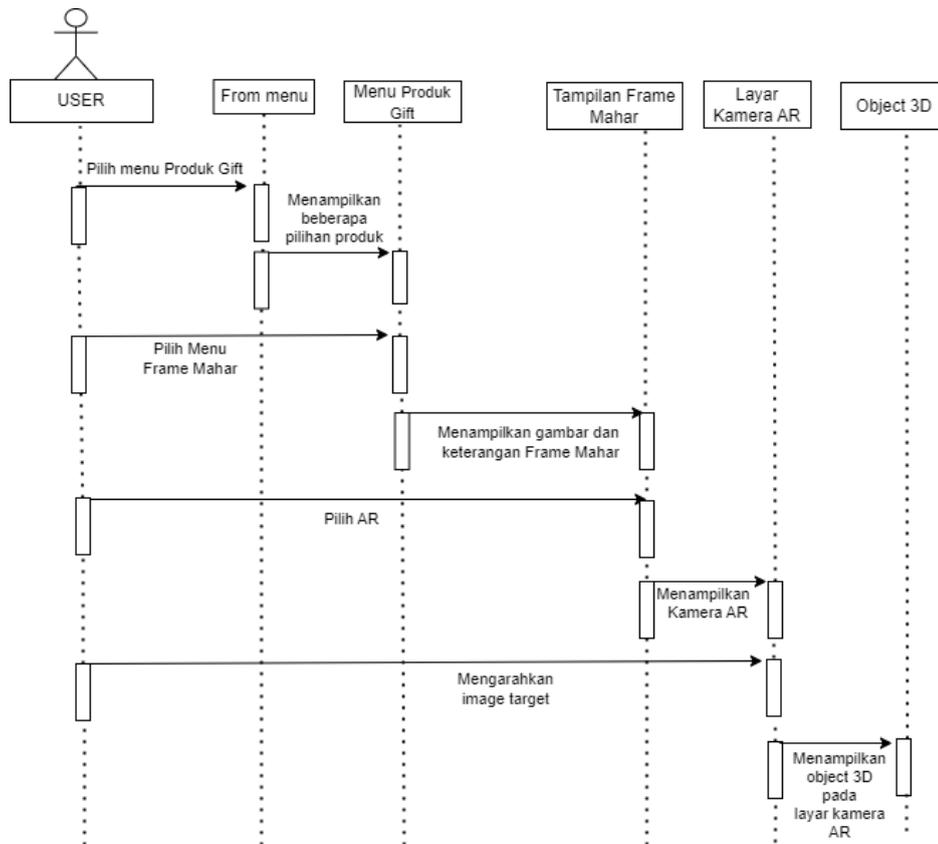
Gambar 4.5 Sequence Diagram Menu Produk Gift (Hampers)

Pada gambar 4.5 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu hampers. Setelah dipilih menu hampers maka akan muncul tampilan dari menu hampers. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari hampers.



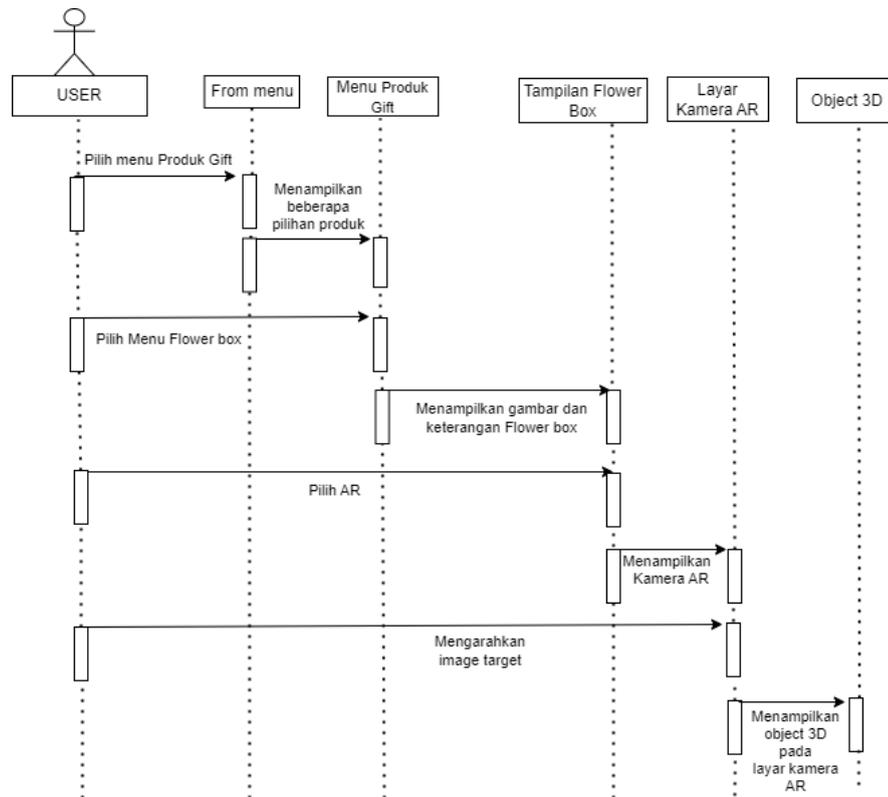
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Menu Produk Gift (Korean Bouquet)

Pada gambar 4.6 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *korean bouquet*. Setelah dipilih menu korean bouquet maka akan muncul tampilan dari menu *korean bouquet*. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari *korean bouquet*.



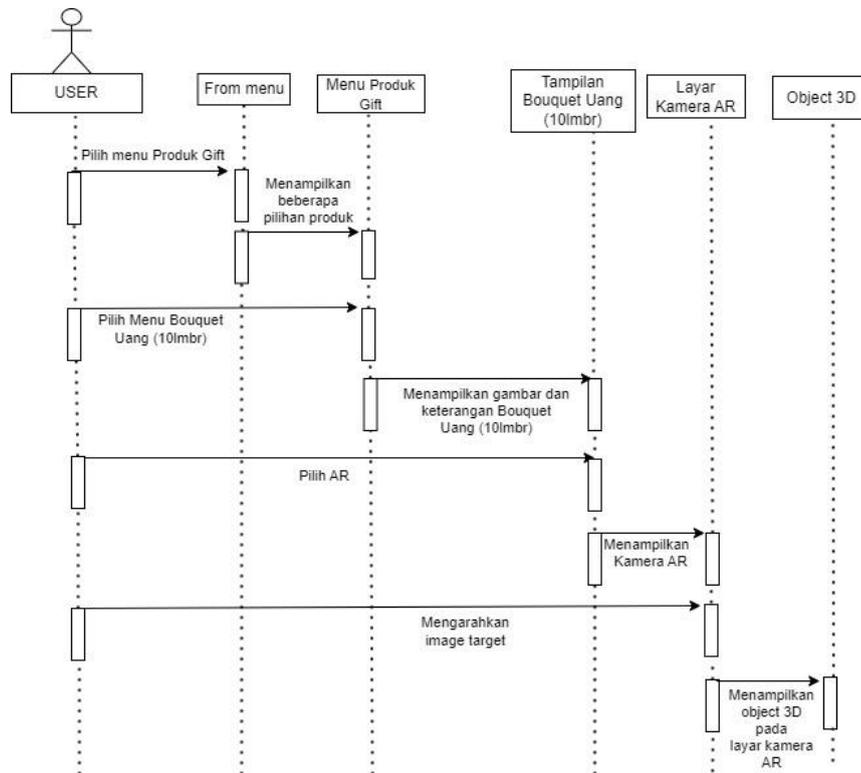
Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Menu Produk Gift (Frame Mahar)

Pada gambar 4.7 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *frame* mahar. Setelah dipilih menu *frame* mahar maka akan muncul tampilan dari menu *frame* mahar. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari *frame* mahar.



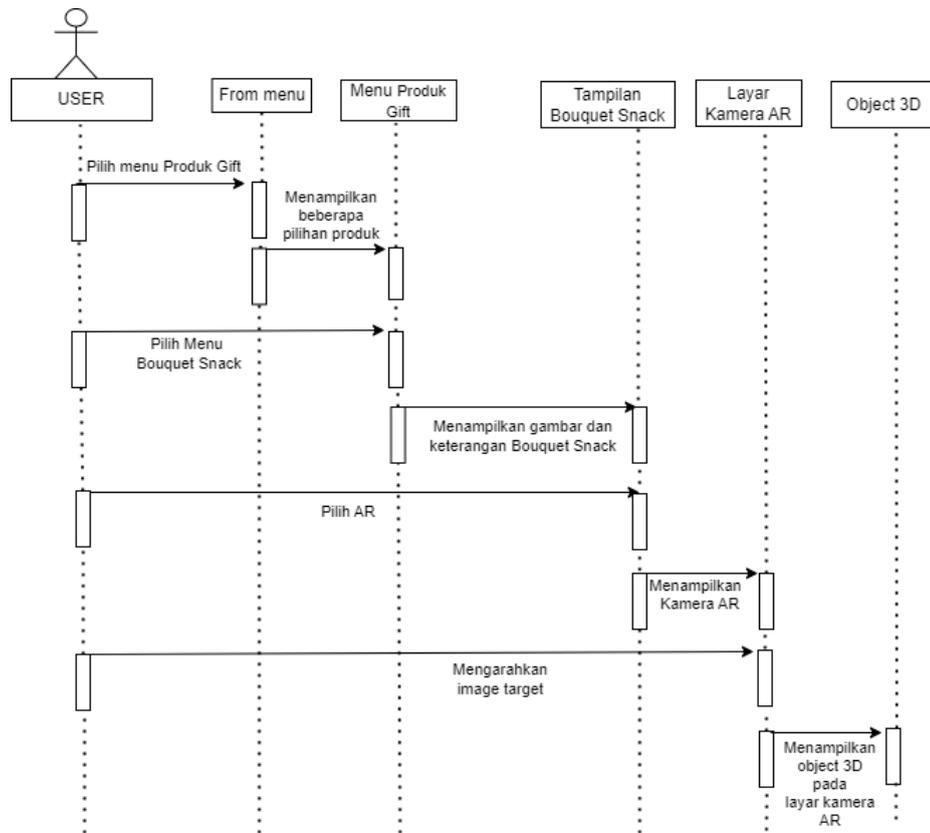
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Menu Produk Gift (Flower Box)

Pada gambar 4.8 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *flower box*. Setelah dipilih menu *flower box* maka akan muncul tampilan dari menu *flower box*. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari *flower box*.



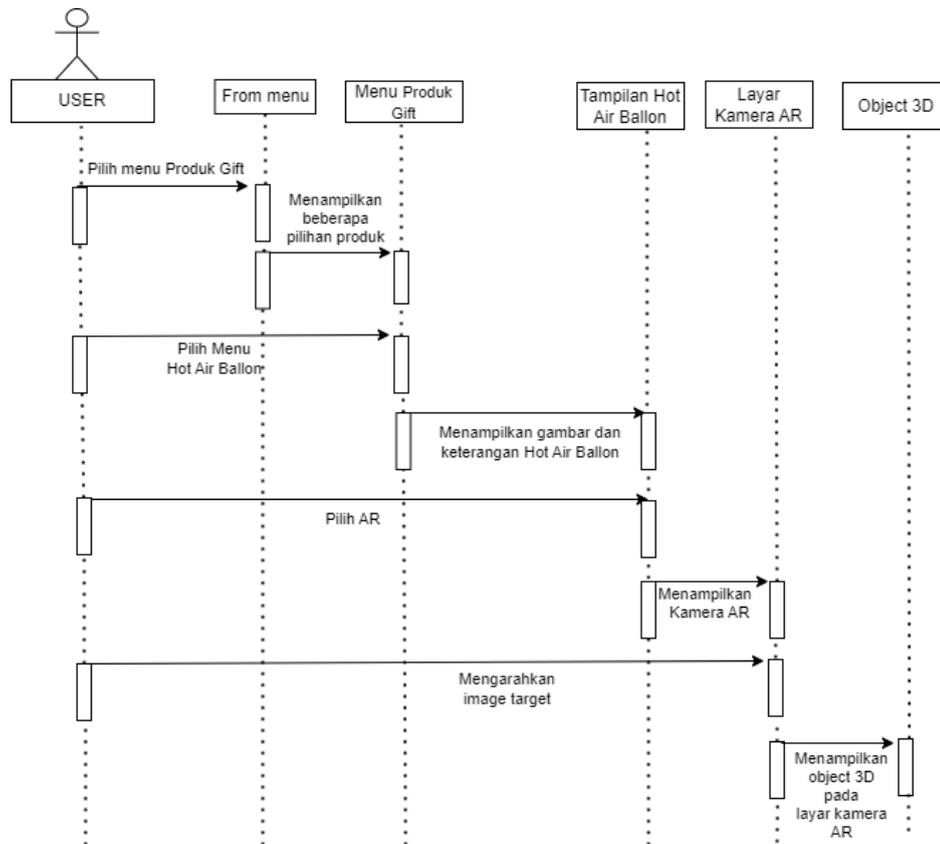
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Menu Produk Gift (Bouquet uang (10Lmbr)

Pada gambar 4.9 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih *bouquet* uang (10Lmbr). Setelah dipilih menu *bouquet* uang (10Lmbr) maka akan muncul tampilan dari menu bouquet uang(10Lmbr). Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari *bouquet* uang(10Lmbr).



Gambar 4. 10 Sequence Diagram Menu Produk Gift (Bouquet Snack)

Pada gambar 4.10 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih *bouquet snack*. Setelah dipilih menu *bouquet snack* maka akan muncul tampilan dari menu *bouquet snack*. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih akan beralih ke layar kamera AR, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari *bouquet snack*.



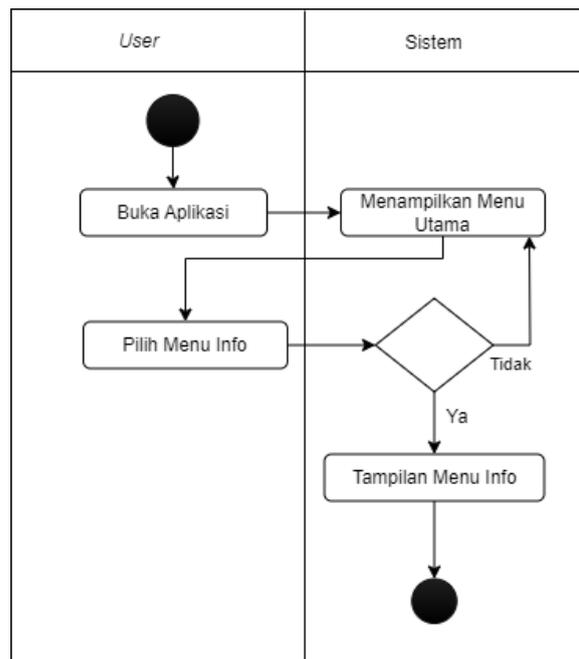
Gambar 4. 11 *Sequence Diagram* Menu Produk Gift (Hot Air Ballon)

Pada gambar 4.11 menunjukkan *sequence diagram* menu Produk Gift. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih hot air ballon. Setelah dipilih menu *hot air ballon*. maka akan muncul tampilan dari menu *hot air ballon*. Lalu kemudian pilih menu AR maka akan beralih akan beralih ke layar kamera AR dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D dari *hot air ballon*.

4.2.4 Activity Diagram

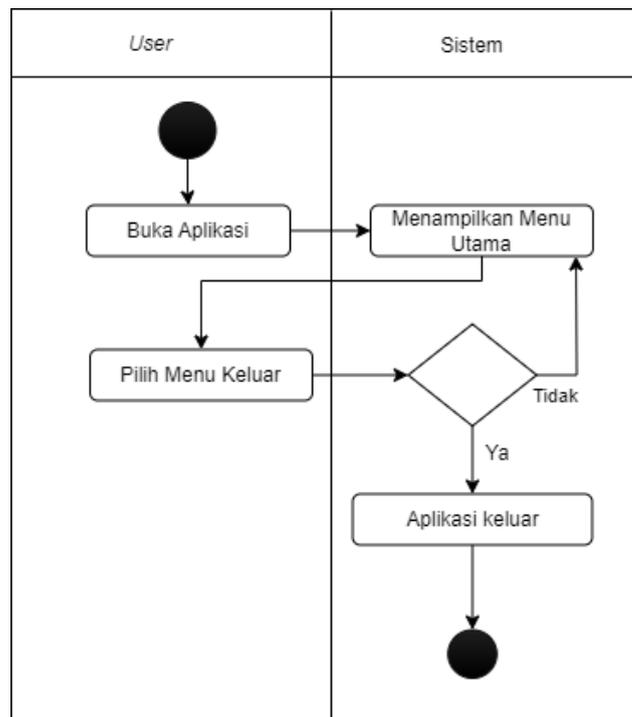
Activity Diagram adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan *concurrency*.

Dalam *UML*, diagram *activity* dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi dan diagram aktifitas menggambarkan sistem bukan apa yang dilakukan oleh *user*, jadi aktifitas yang dilakukan sistem adalah sebagai berikut :



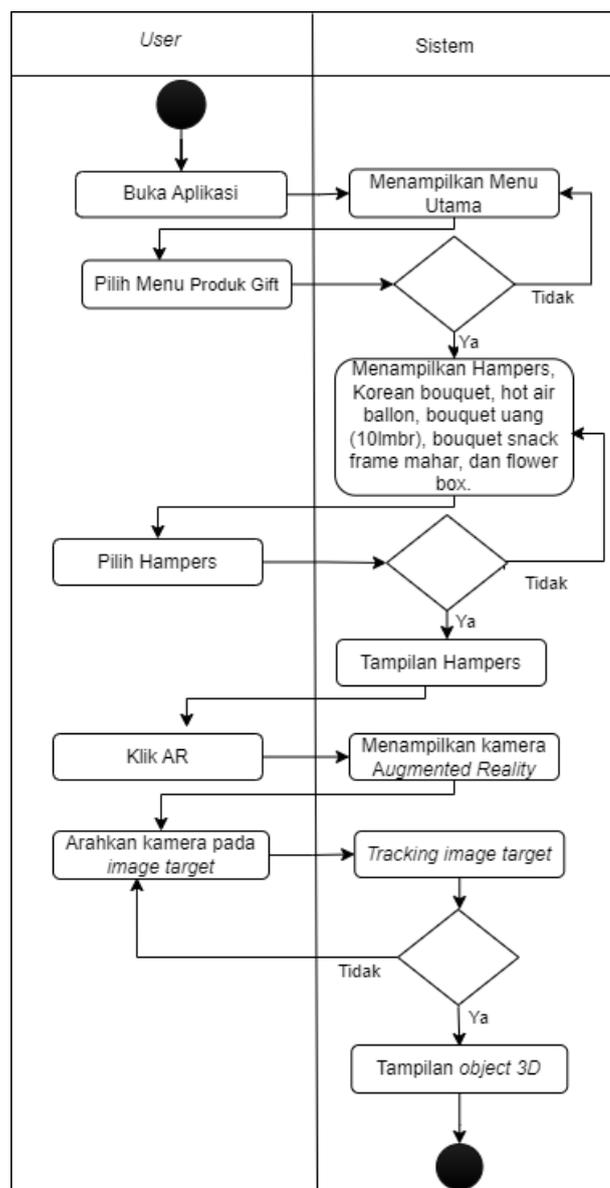
Gambar 4. 12 Activity Diagram Info

Gambar 4.12 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu info maka menu utama akan beralih ke tampilan menu info yang berisikan keterangan dan media sosial Ruang Gift.



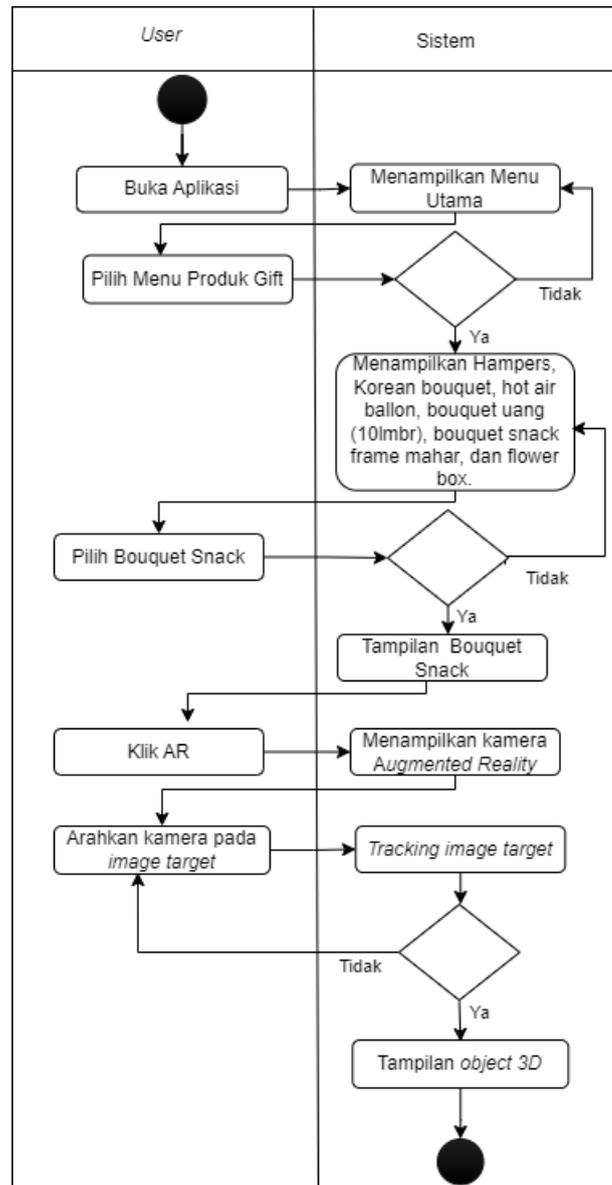
Gambar 4. 13 Activity Diagram keluar

Gambar 4.13 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu keluar maka aplikasi ini akan keluar.



Gambar 4. 14 Activity Diagram Produk Gift (hampers)

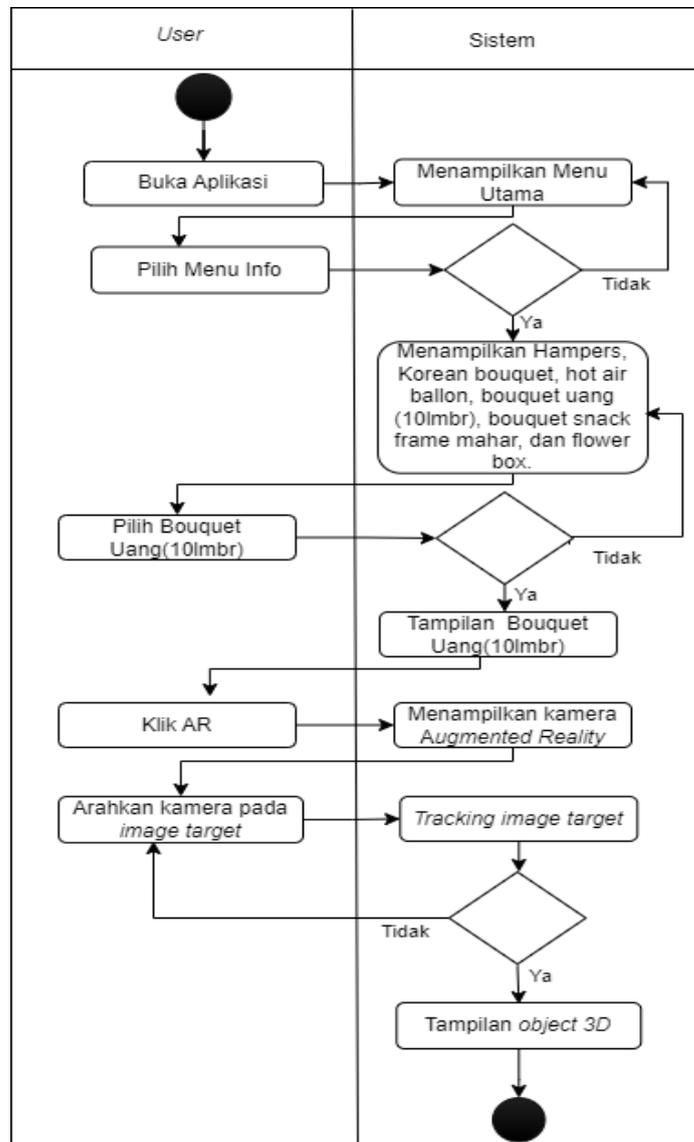
Gambar 4.14 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu hampers. Setelah dipilih menu hampers maka akan muncul tampilan dari menu hampers. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek 3D hampers.



Gambar 4. 15 Activity Diagram Produk Gift (Bouquet snack)

Gambar 4.15 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *bouquet snack*. Setelah dipilih menu *bouquet snack* maka akan muncul tampilan dari menu *bouquet snack*. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar kamera AR, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk

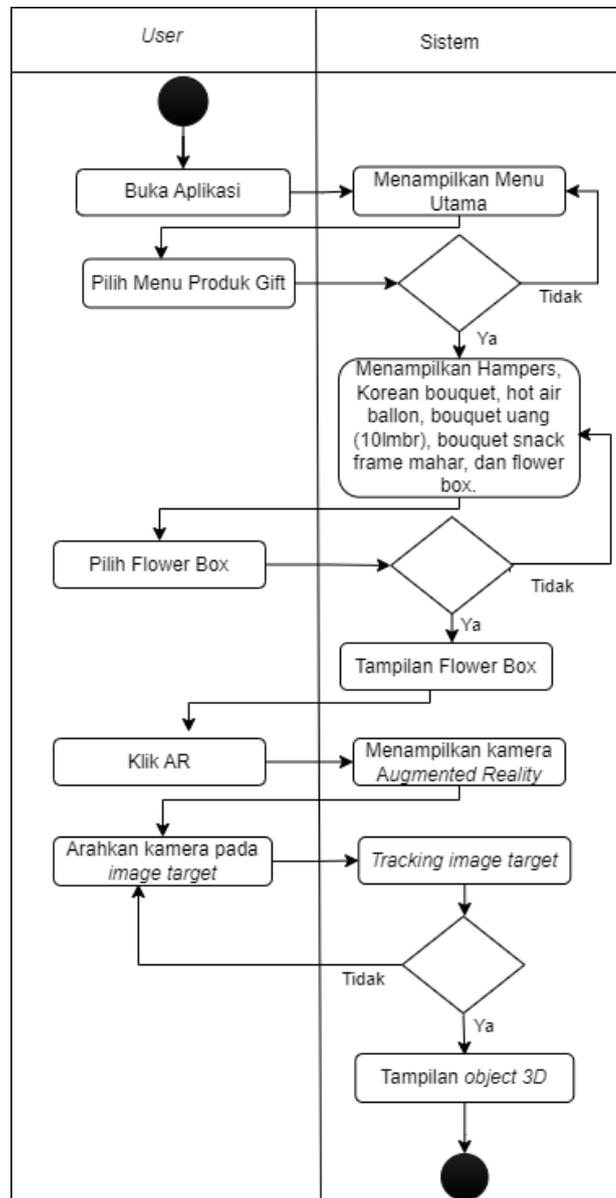
menampilkan objek 3D dari *bouquet snack*.



Gambar 4. 16 Activity Diagram Produk Gift (*bouquet uang (10Lmbr)*)

Gambar 4.16 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *bouquet uang (10Lmbr)*. Setelah dipilih menu *bouquet uang (10Lmbr)* maka akan muncul tampilan dari menu *bouquet uang (10Lmbr)*. Lalu kemudian klik tombol AR maka akan beralih ke layar

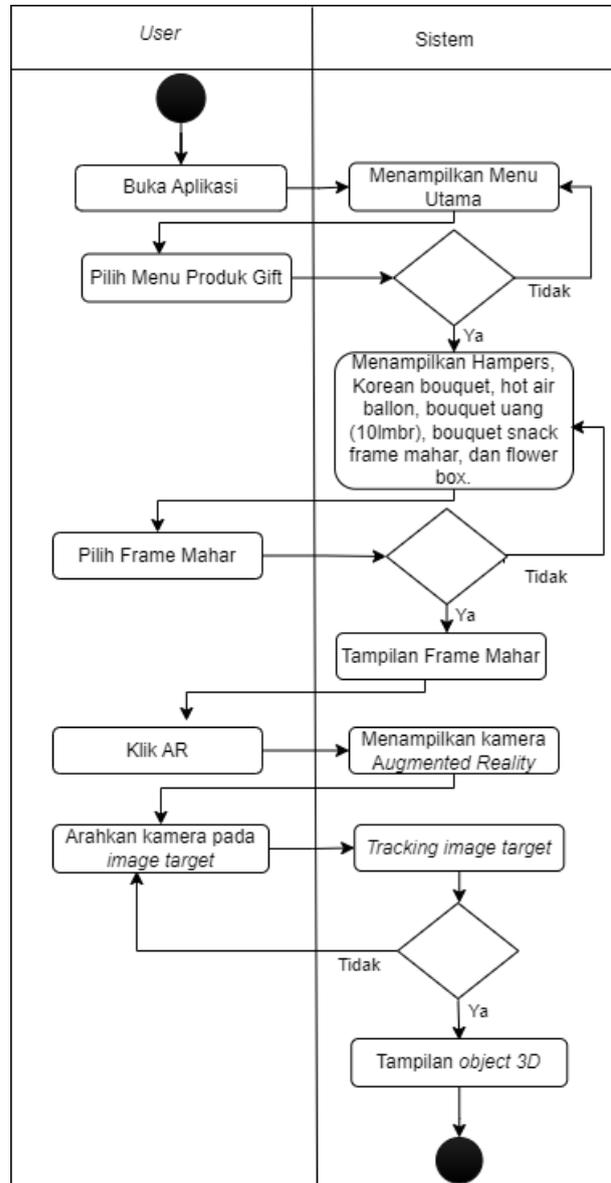
kamera *AR*, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek *3D* dari *bouquet* uang(10Lmbr).



Gambar 4. 17 Activity Diagram Produk Gift (Flower box)

Gambar 4.17 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *flower box*. Setelah dipilih menu *flower box* maka akan muncul tampilan dari menu *flower box*. Lalu kemudian klik tombol *AR*

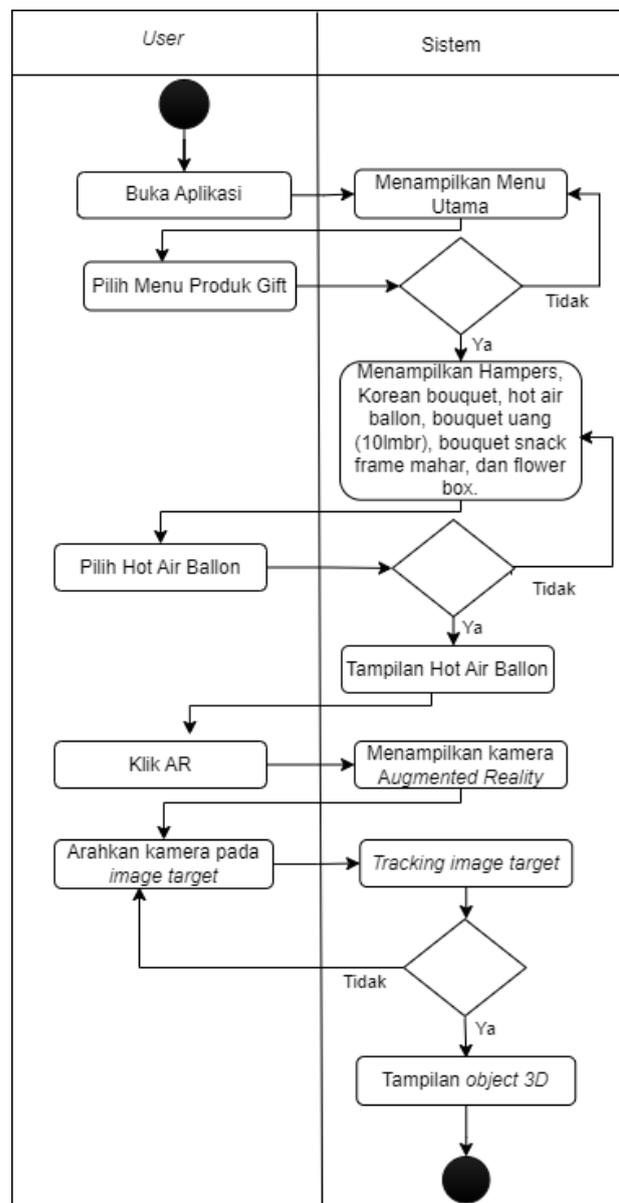
maka akan beralih ke layar kamera *AR*, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek *3D* dari *flower box*.



Gambar 4. 18 Activity Diagram Produk Gift (Frame mahar)

Gambar 4.18 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu Produk Gift maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang Gift lalu kemudian pilih menu *Frame* mahar. Setelah dipilih menu *Frame* mahar maka akan muncul tampilan dari menu *Frame* mahar. Lalu kemudian klik

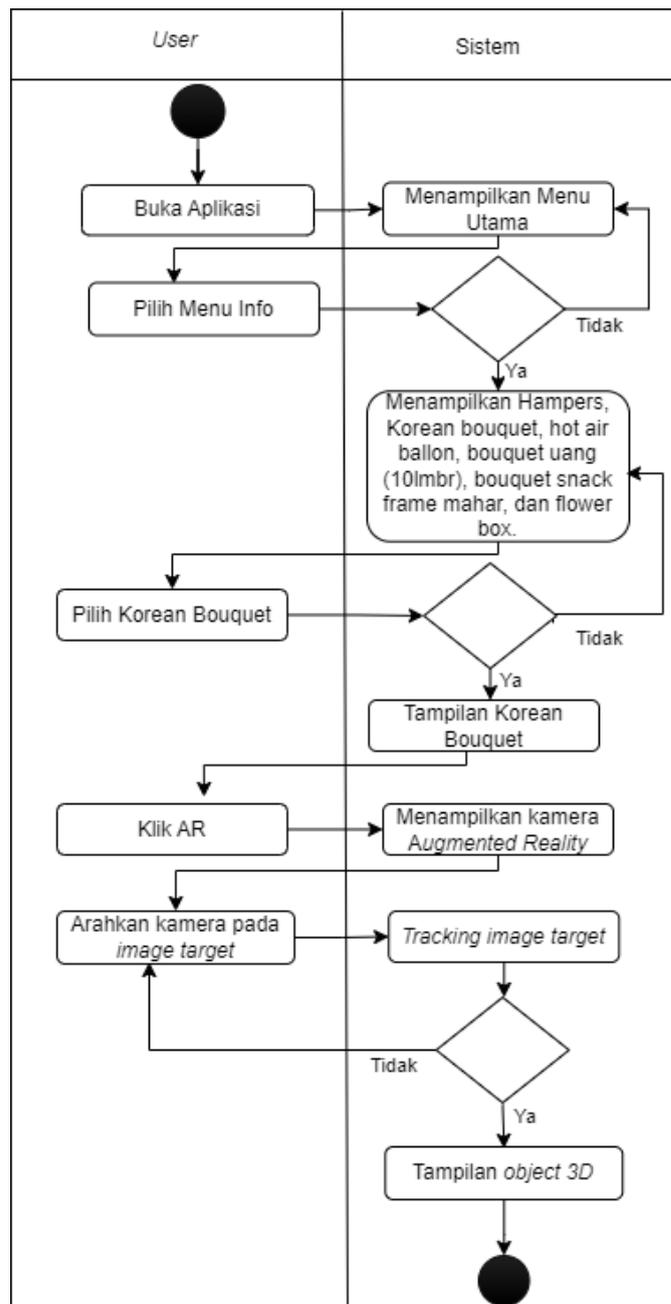
tombol *AR* maka akan beralih ke layar kamera *AR*, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek *3D* dari *Frame* mahar.



Gambar 4. 19 Activity Diagram Produk Gift (Hot Air Ballon)

Gambar 4.19 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu info Produk *Gift* maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang *Gift* lalu kemudian pilih menu *hot air ballon*. Setelah dipilih menu *hot*

air ballon maka akan muncul tampilan dari menu *hot air ballon*. Lalu kemudian klik tombol *AR* maka akan beralih ke layar kamera *AR*, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek *3D* dari *hot air ballon*.

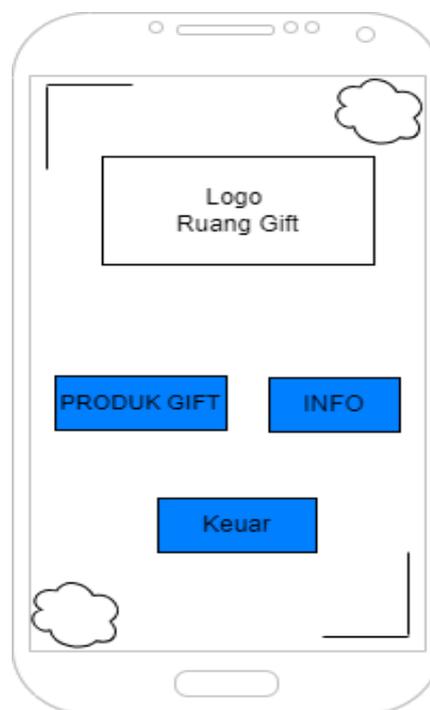


Gambar 4. 20 Activity Diagram Produk Gift (Korean Bouquet)

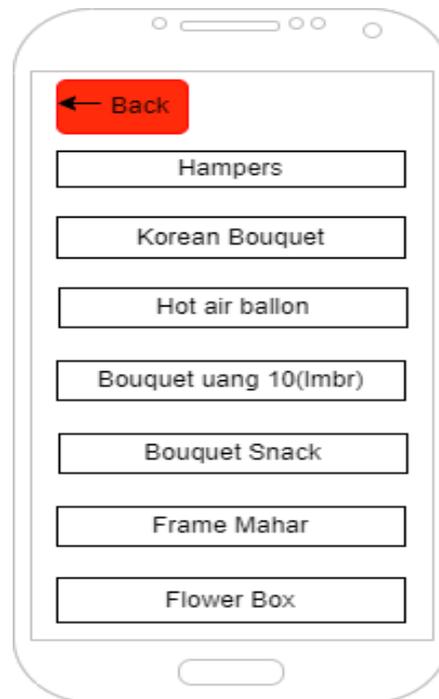
Gambar 4.20 menunjukkan *activity diagram* penggunaan aplikasi. Ketika *user* mengklik menu Produk *Gift* maka akan menampilkan beberapa produk dari Ruang *Gift* lalu kemudian pilih menu *korean bouquet*. Setelah dipilih menu *korean bouquet* maka akan muncul tampilan dari menu *korean bouquet*. Lalu kemudian klik tombol *AR* maka akan beralih ke layar kamera *AR*, dan pada saat itu juga *user* mengarahkan kamera pada *image target* untuk menampilkan objek *3D* dari *korean bouquet*.

4.2.5 *Design interface*

Tampilan desain antarmuka (*Design Interface*) dirancang secara efektif untuk pembuatan aplikasi secara efektif artinya siap digunakan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan.



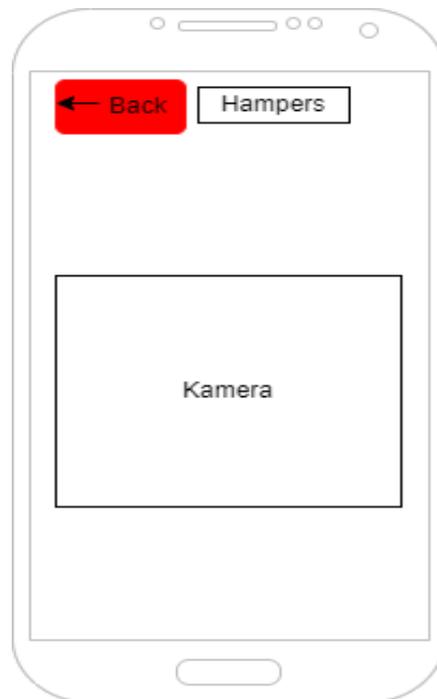
Gambar 4. 21 Desain Interface Menu Utama



Gambar 4. 22 Desain *Interface* Menu Produk *Gift*



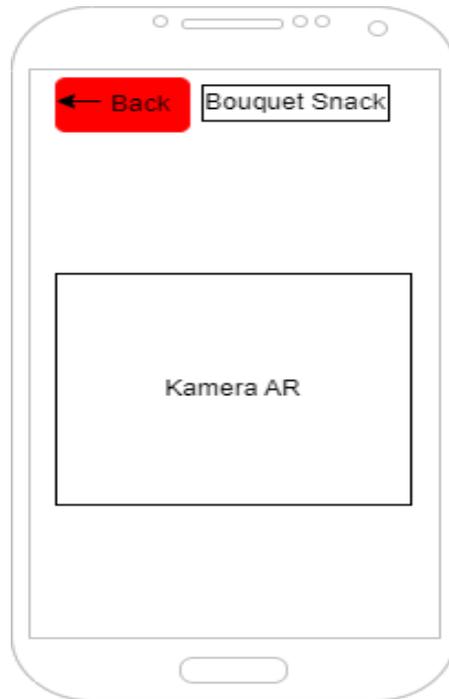
Gambar 4. 23 Desain *Interface* Menu Produk *Gift* (*Hampers*)



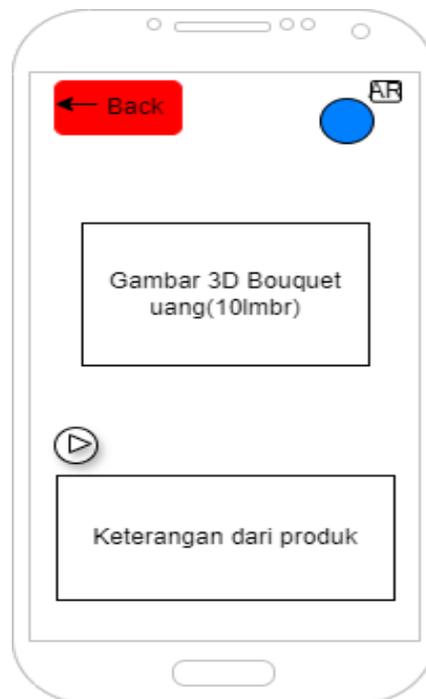
Gambar 4. 24 Desain *Interface* Kamera AR Hampers



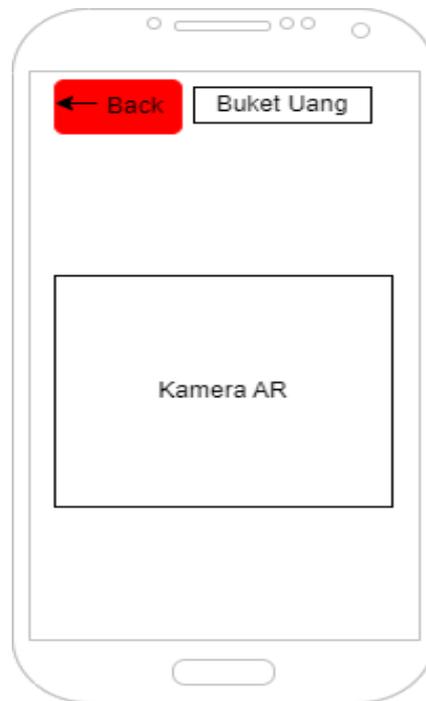
Gambar 4. 25 Desain *Interface* Menu Produk Gift (*Bouquet Snack*)



Gambar 4. 26 Desain *Interface* Kamera AR Bouquet Snack



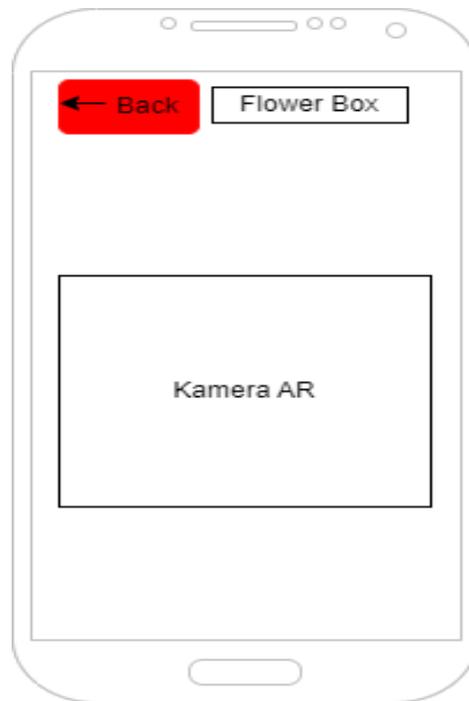
Gambar 4. 27 Desain *Interface* Menu Produk Gift (bouquet uang (10Lmbr))



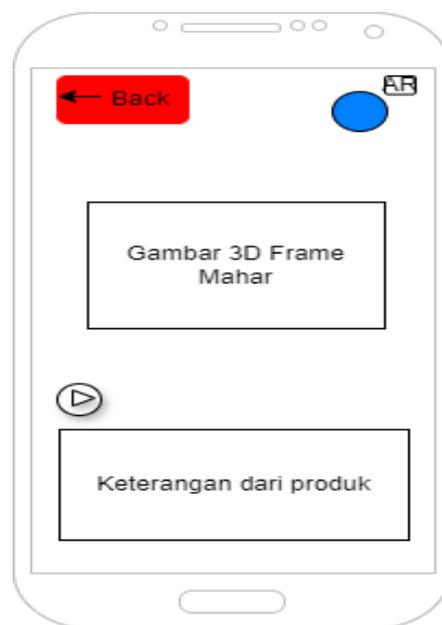
Gambar 4. 28 Desain *Interface* Kamera AR *Bouquet* uang(10Lmbr)



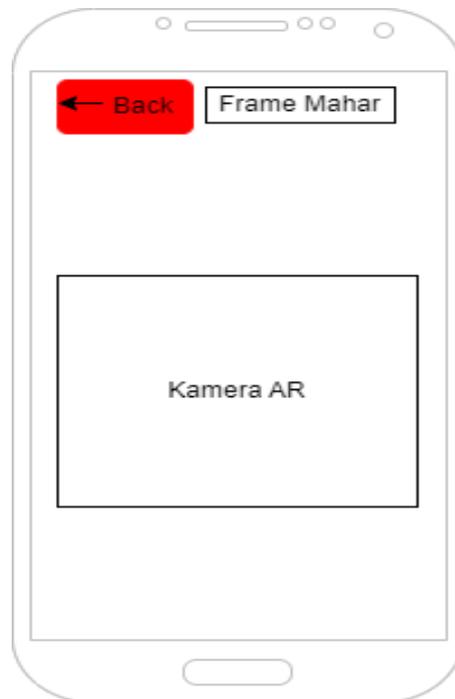
Gambar 4. 29 Desain *Interface* Menu Produk *Gift* (flower box)



Gambar 4. 30 Desain *Interface* Kamera AR Flower Box



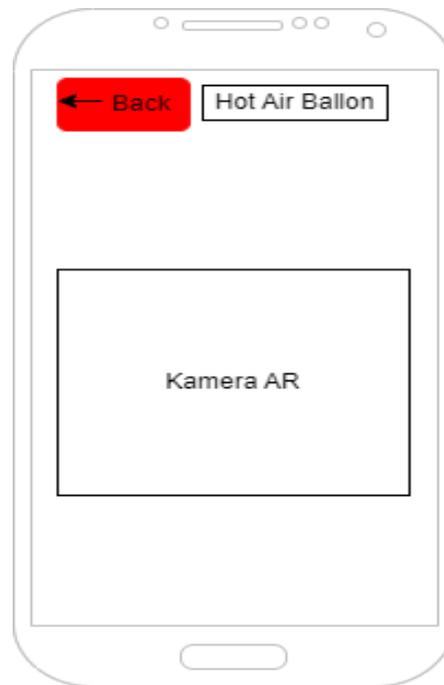
Gambar 4. 31 Desain *Interface* Menu Produk Gift (Frame Mahar)



Gambar 4. 32 Desain *Interface Kamera AR frame mahar*



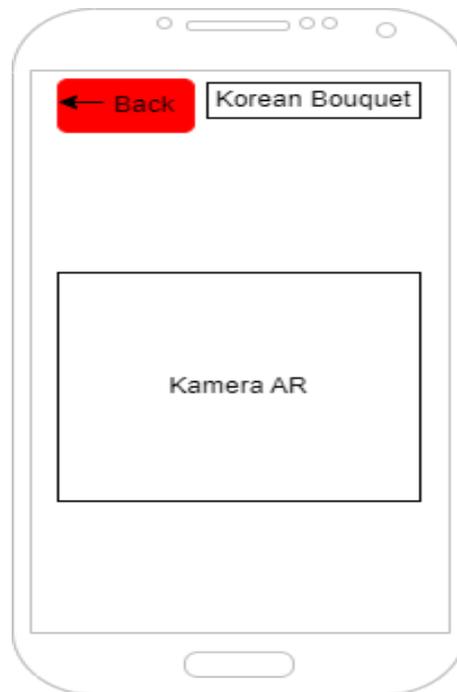
Gambar 4. 33 Desain *Interface Menu Produk Gift (Hot Air Ballon)*



Gambar 4. 34 Desain *Interface Kamera AR Hot Air Ballon*



Gambar 4. 35 Desain *Interface Menu Produk Gift (Korean Bouquet)*



Gambar 4. 36 Desain *Interface* Kamera AR (*Korean bouquet*)



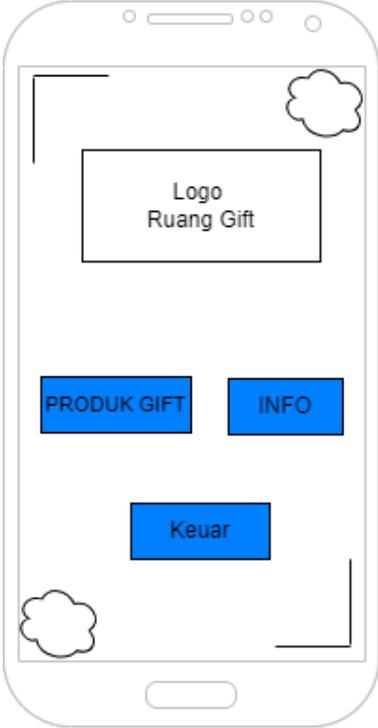
Gambar 4. 37 Desain *Interface* Menu Info

4.2.6 *Storyboard* Aplikasi

Storyboard merupakan desain atau sketsa suatu gambar berdasarkan apa

yang ingin dicapai. sebelum merancang suatu aplikasi, kita harus membuat storyboard agar apa yang dicapai sesuai dengan apa yang kita inginkan [18].

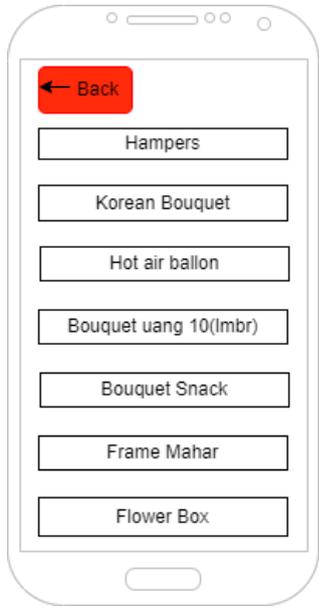
Tabel 4. 2 Storyboard Tampilan Menu Utama Aplikasi

| Keterangan | Gambar |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Pada menu ini terdapat logo Ruang <i>Gift</i> dan 3 buah tombol yaitu tombol menu produk <i>gift</i>, info dan keluar yang font tulisannya berukuran 14pt. Tombol menu produk <i>gift</i> berfungsi untuk menampilkan beberapa produk dari Ruang <i>Gift</i> kemudian pilih salah satu produk lalu tekan tombol AR setelah itu untuk menampilkan objek menggunakan scan <i>marker</i> dan memunculkan objek <i>3D</i>. Tombol menu Info untuk menampilkan informasi produk apa saja yang ditawarkan, alamat toko serta media sosial dari Ruang <i>Gift</i>. Tombol Keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi tersebut.</p> |  |

Tabel 4. 3 StoryBoard Tampilan Menu Info

| Keterangan | Gambar |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Pada menu Info tombol ,yaitu <i>back</i>, FB, IG dan Tiktok. Tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu sebelumnya. Tombol IG, FB serta Tiktok berfungsi untuk menghubungkan media sosial dengan aplikasi.</p> |  |

Tabel 4. 4 Storyboard Tampilan Menu Produk Gift

| Keterangan | Gambar |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Pada menu ini produk <i>gift</i> terdapat beberapa produk dari Ruang <i>Gift</i> yaitu Hampers, <i>Korean bouquet</i>, <i>hot air ballon</i>, <i>bouquet</i> uang (10lmbr), bouquet snack, frame mahar, dan <i>flower box</i>. Tombol <i>back</i> berfungsi untuk kembali ke halaman utama aplikasi.</p> |  |

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Tahap ini merupakan tahap penerapan sekaligus pengujian bagi sistem baru serta merupakan tahap dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, efektifitas sistem juga akan diketahui untuk kelebihan dan kekurangan sistem dan program aplikasi.

5.1 Implementasi Perangkat Lunak

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem yang merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya dan merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan dengan membuat dan menguji dan pemasangan pada android. Tahapan yang dilakukan pada implementasi ini diantaranya adalah :

1. Membuat dan menguji penerapan sistem yang baru.
2. untuk siklus pengembangan sistem yang spesifik bagi programmer.
Bertujuan untuk mengembangkan secara rinci dalam pengembangan dan pengujian program yang baru.
3. Mengirim sistem baru kedalam sistem operasi aplikasi dengan tujuan untuk mengubah secara perlahan sistem lama menjadi sistem baru.

5.1.1 Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi aplikasi ini terdiri dari dua lingkungan yaitu, lingkungan perangkat keras dan perangkat lunak. Komponen *hardware* pendukung yang memiliki peran yang sangat penting dalam implementasi sistem yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (*hardware*) laptop, antara lain :

Processor : Intel Corei5-3320M CPU @ 2.60GHz (4CPUs)

Memory : 4096MB RAM

System type : 64-bit operating system

DISK : 240 GB

2. Perangkat keras (*hardware*) *smartphone*, antara lain :

smartphone : Vivo Y12

Memory : 128/6

Chipset : MediaTek Helio P22

Versi Android : 11

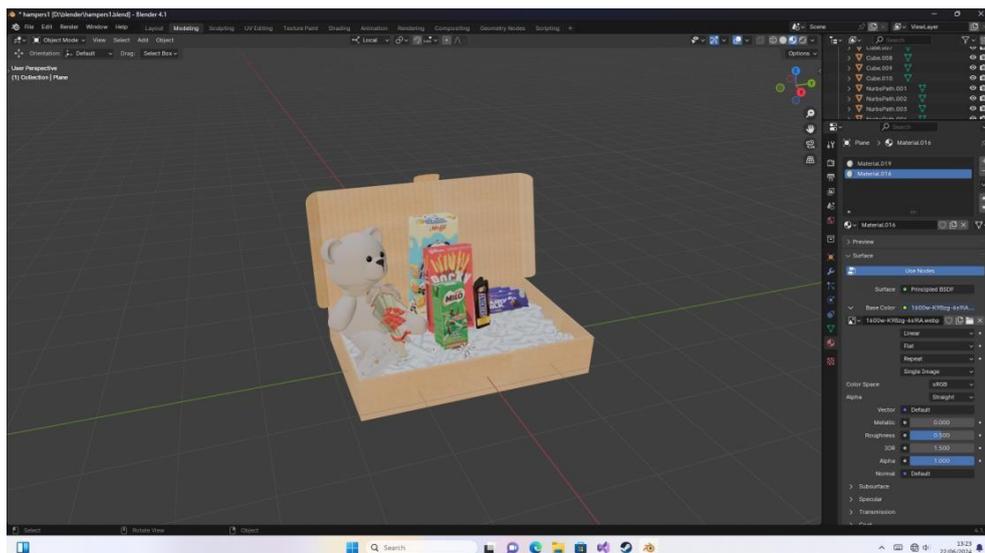
5.1.2 Hasil Impelementasi

5.1.2.1 *Image Target* dan objek 3D Hampers

Hampers merupakan kumpulan berbagai barang atau makanan yang dikemas dalam sebuah tempat. Hampers biasanya diisi makanan ringan, coklat, boneka dan lain-lain. Hampers ini sangat cocok untuk *gift* ulang tahun, *anniversary*, wisuda dan acara spesial lainnya.



Gambar 5. 1 Image Target Hampers



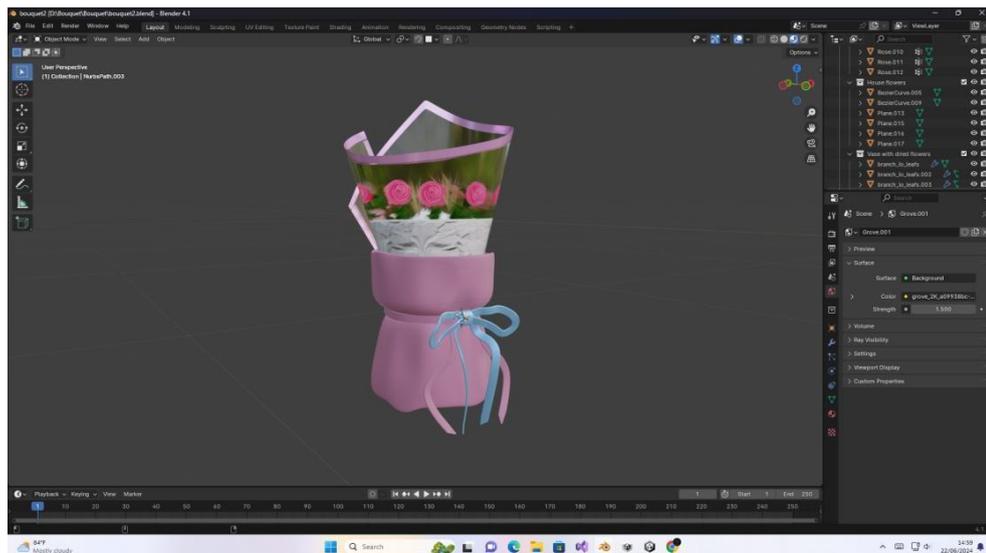
Gambar 5. 2 Objek 3D Hampers

5.1.2.2 Image Target dan objek 3D Korean Bouquet

Korean Bouquet merupakan buket yang sangat banyak diminati karena bentuknya yang begitu bagus dan menarik. Bentuk buket seperti *style* buket bunga *korean drama*. *Korean bouquet* ini sering digunakan dalam berbagai acara, seperti pernikahan, perayaan dan sebagai hadiah spesial lainnya.



Gambar 5. 3 Image Target Korean Bouquet



Gambar 5. 4 Objek 3D Korean Bouquet

5.1.2.3 Image Target dan Objek 3D Hot Air Ballon

Hot Air Ballon merupakan kreasi terbaru dari buket yang memiliki keindahan dan keunikan bentuknya. *Hot Air Ballon* ini seringkali digunakan sebagai *gift* seperti wisuda, *grand opening*, ulang tahun dan acara spesial lainnya.



Gambar 5. 5 Gambar 5. 4 Objek 3D Korean Bouquet



Gambar 5. 6 Objek 3D Hot Air Ballon

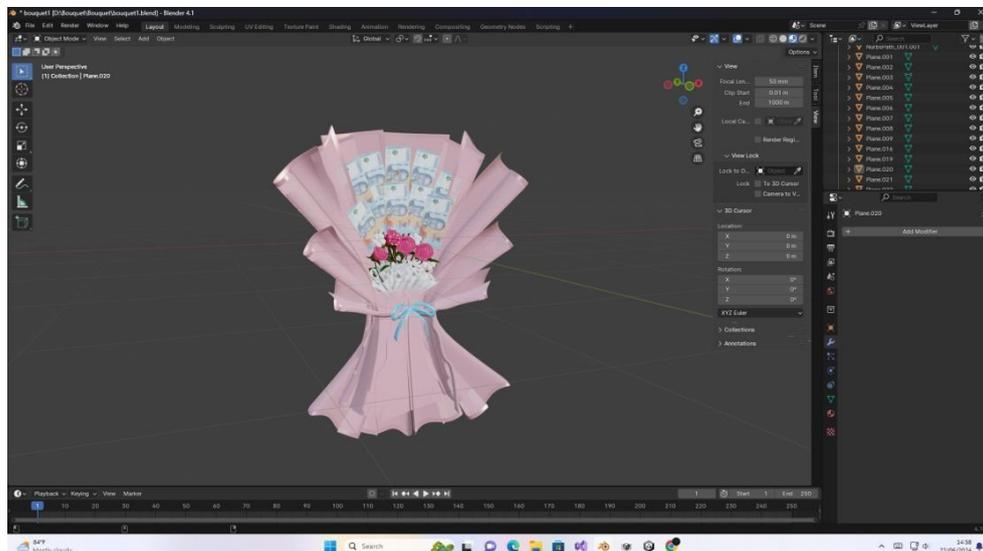
5.1.2.4 Image Target dan objek 3D Bouquet Uang (10Lmbr)

Buket uang merupakan kumpulan uang yang dibungkus dengan plastik buket dan disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan kado yang cantik. Buket uang ini seringkali digunakan sebagai *gift* seperti wisuda, *grand opening*, ulang tahun, pernikahan, perpisahan sekolah dan acara spesial lainnya. Untuk

buket uang ini kamu bisa request warna kertas dan juga banyak lembar uang untuk isian buket tersebut.



Gambar 5.7 Image Target Bouquet Uang (10Lmbr)



Gambar 5.8 Objek 3D Bouquet Uang (10Lmbr)

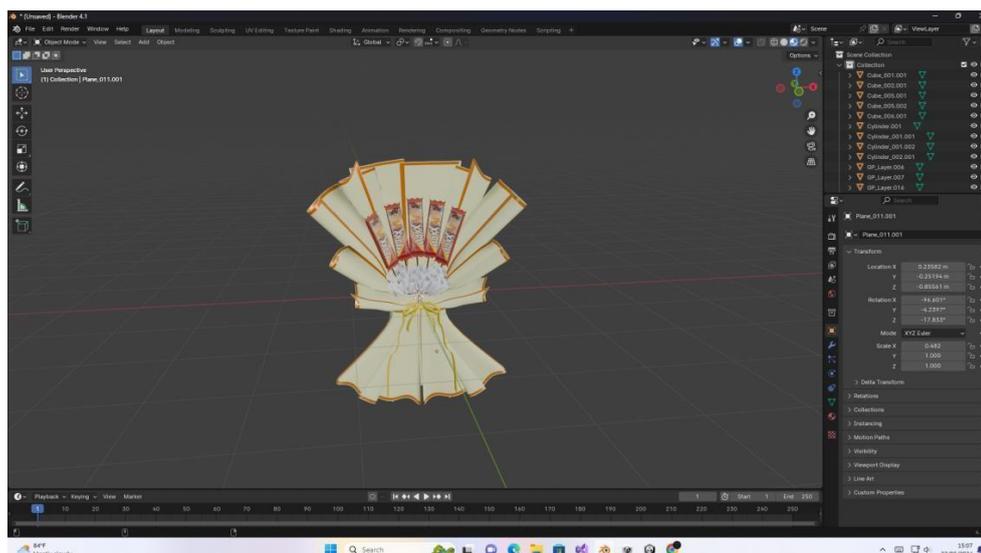
5.1.2.5 Image Target dan Objek 3D Bouquet Snack

Buket *snack* merupakan pengembangan lebih lanjut dari ide karangan bunga yang berisi berbagai makanan atau minuman ringan. Aneka jajanan yang

dibalut cantik dalam sebuah buket menjadi ide kado yang menarik bagi sebagian orang. Oleh karena itu, tak jarang mereka yang menerimanya merasa sangat puas dengan aneka jajanan tersebut. *Bouquet snack* ini seringkali digunakan sebagai *gift* seperti wisuda, *grand opening*, ulang tahun, pernikahan, perpisahan sekolah dan acara spesial lainnya.



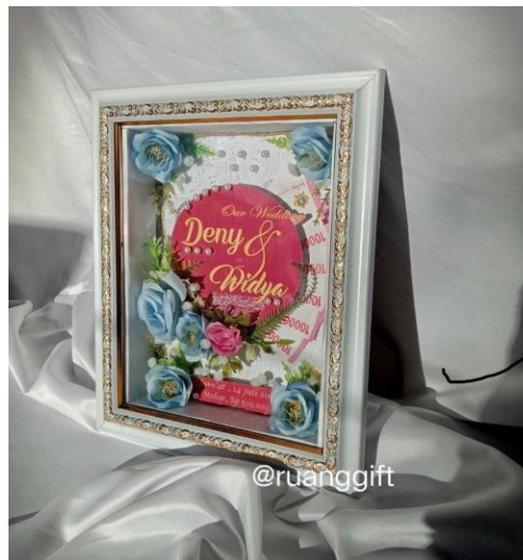
Gambar 5. 9 Image Target Bouquet Snack



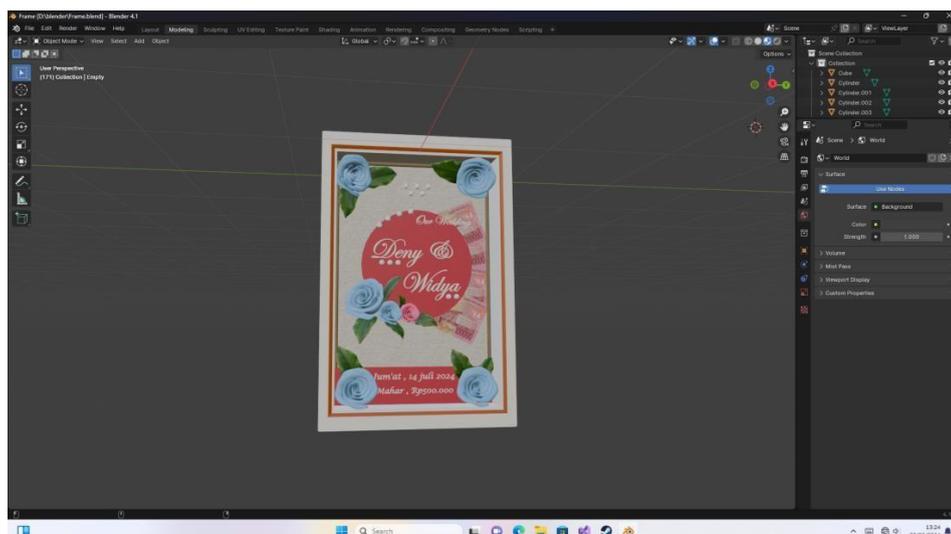
Gambar 5. 10 Objek 3D Bouquet Snack

5.1.3.6 *Image Target* dan *Objek 3D Frame Mahar*

Frame mahar adalah pilihan sempurna untuk mengabadikan momen berharga dalam pernikahan dan acara lainnya. Dengan desain yang mewah dan kualitas unggulan, produk ini tidak hanya menjadi saksi bisu dari janji suci tetapi juga menjadi hiasan rumah yang memukau.



Gambar 5. 11 *Image Target Frame Mahar*



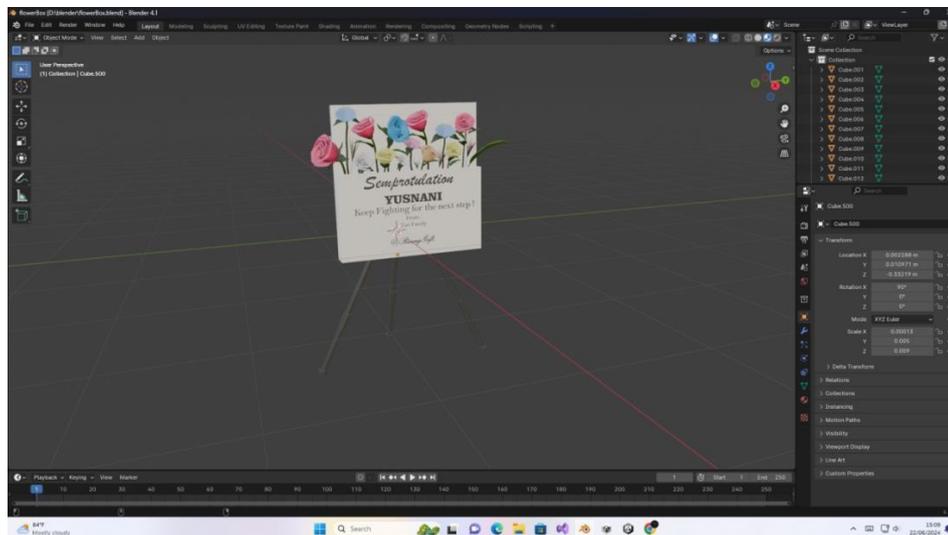
Gambar 5. 12 *Objek Frame Mahar*

5.1.2.6 Image Target dan Objek 3D Flower Box

Papan bunga adalah pajangan khas Indonesia untuk memberikan ucapan selamat untuk pernikahan, kelahiran, wisuda dan perayaan lainnya. Seiringan dengan perkembangan tren, kini papan bunga sudah memiliki banyak bentuk seperti papan bunga akrilik, papan bunga rustik, papan bunga *flower box* dan lainnya.



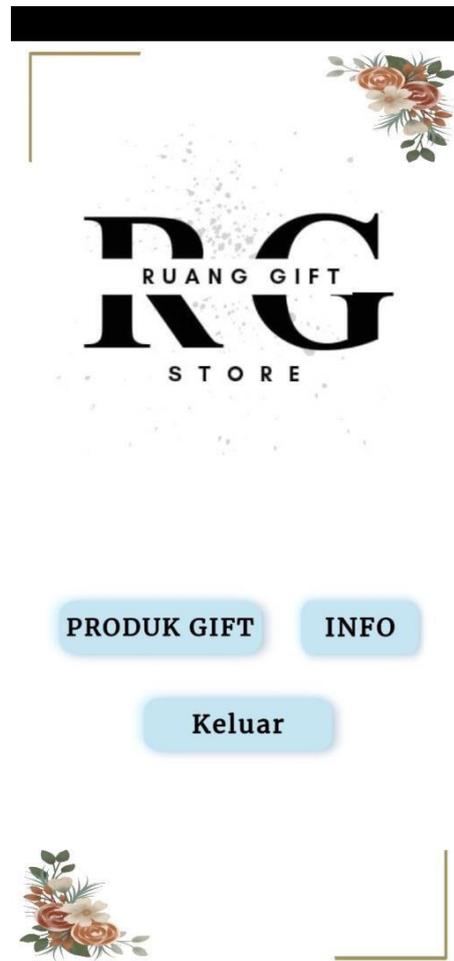
Gambar 5. 13 Image Target Flower Box



Gambar 5. 14 Objek 3D Flower Box

5.1.3.8 Tampilan Utama Aplikasi

Pada menu utama terdapat 3 tombol yang dapat diklik oleh *user*, yaitu berupa produk *gift*, info dan keluar.



Gambar 5. 15 Tampilan Utama Aplikasi

5.1.3.9 Tampilan Menu Produk *Gift*

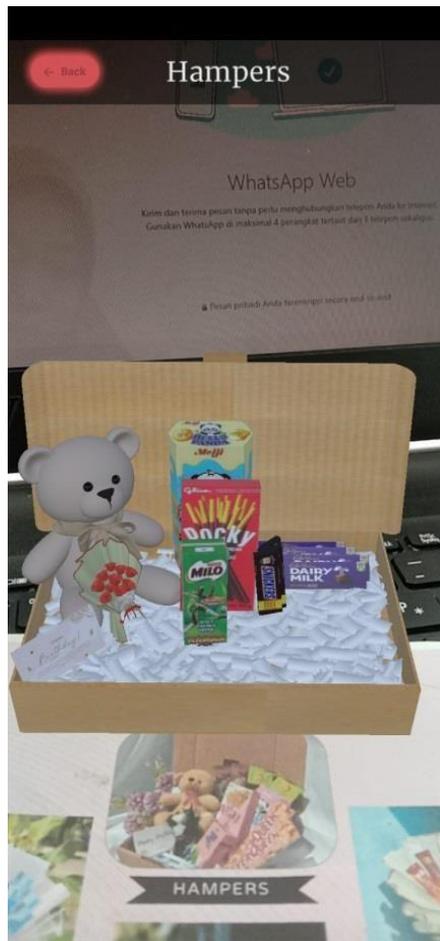
Pada menu ini akan tampil beberapa produk dari Ruang *Gift* yaitu hampers *korean bouquet*, *hot air ballon*, *bouquet uang* (10lmbr), *bouquet snack*, *frame mahar* dan *flower box*.



Gambar 5. 16 Tampilan Menu Produk *Gift*

5.1.3.10 Tampilan *AR* Hampers

Pada layar kamera *AR* akan tampil sebuah *Augmented Reality* dari hampers ketika *user* mengarahkan kamera pada *image target* hampers. Berikut tampilan *Augmented Reality* dari Hampers :



Gambar 5. 17 AR Hampers

5.1.3.11 Tampilan AR Korean Bouquet

Pada layar kamera AR akan tampil sebuah *Augmented Reality* dari *Korean Bouquet* ketika user mengarahkan kamera pada *image target Korean Bouquet*. Berikut tampilan *Augmented Reality* dari *Korean Bouquet* :



Gambar 5. 18 AR Korean Bouquet

5.1.3.12 Tampilan AR Hot Air Ballon

Pada layar kamera AR akan tampil sebuah *Augmented Reality* dari *Hot Air Ballon* ketika *user* mengarahkan kamera pada *image target Hot Air Ballon*. Berikut tampilan *Augmented Reality* dari *Hot Air Ballon*:



Gambar 5. 19 AR Hot Air Ballon

5.1.3.13 Tampilan AR Bouquet Uang (10lmb)

Pada layar kamera AR akan tampil sebuah *Augmented Reality* dari *Bouquet* uang (10lmb) ketika *user* mengarahkan kamera pada *image target* *Bouquet* Uang (10lmb). Berikut tampilan *Augmented Reality* dari *Bouquet* uang (10lmb) :



Gambar 5. 20 AR Bouquet Uang (10lmb)

5.1.3.14 Tampilan AR Bouquet Snack

Pada layar kamera AR akan tampil sebuah *Augmented Reality* dari *Bouquet Snack* ketika *user* mengarahkan kamera pada *image target Bouquet Snack*. Berikut tampilan *Augmented Reality* dari *Bouquet Snack* :



Gambar 5. 21 AR Bouquet Snack

5.1.3.15 Tampilan AR Frame Mahar

Pada layar kamera AR akan tampil sebuah sebuah *Augmented Reality* dari *Frame Mahar* ketika *user* mengarahkan kamera pada *image target Frame Mahar*.

Berikut tampilan *Augmented Reality* dari *Frame Mahar* :



Gambar 5. 22 AR Frame Mahar

5.1.3.16 Tampilan AR Flower Box

Pada layar kamera AR akan tampil sebuah *Augmented Reality* dari *Flower Box* ketika *user* mengarahkan kamera pada *image target Flower Box*.

Berikut tampilan *Augmented Reality* dari *Flower Box*:



Gambar 5. 23 AR Flower Box

5.1.3.17 Tampilan Menu Info

Pada menu ini berisi informasi berupa produk, alamat serta media sosial dari ruang *gift*



Gambar 5. 24 Tampilan Menu Info

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk mencari error atau kesalahan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan agar ketika aplikasi diterapkan atau digunakan tidak bermasalah sesuai dengan yang telah dirancang dan dibangun berdasarkan analisa yang telah diuraikan. Adapun model dan cara pengujian yang akan dilakukan adalah dengan cara menggunakan *black box* dan *UAT (User Acceptance Test)*.

5.2.1 Pengujian Dengan Menggunakan *Black Box*

Pengujian dengan menggunakan *black box* yaitu pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan

bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data berjalan dengan baik.

Tabel 5. 1 Pengujian Menggunakan *Black Box*

| Deskripsi | Prosedur pengujian | Masukan | Output yang diharapkan | Hasil yang didapatkan | Kesimpulan |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------------|-------------------|
| Pengujian Menu Pilih | <i>User</i> memilih produk dari ruang <i>gift</i> lalu kemudian mengklik | <i>User</i> mengarahkan kamera <i>AR</i> pada <i>image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D</i> | Diterima |
| Pengujian <i>AR</i> objek Hampers | <i>User</i> mengarahkan kamera <i>AR</i> pada <i>image target</i> | <i>User</i> mengarahkan kamera <i>AR</i> pada <i>image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D</i> hampers | Diterima |
| Pengujian <i>AR</i> objek <i>Korean Bouquet</i> | <i>User</i> mengarahkan kamera <i>AR</i> pada <i>image target</i> | <i>User</i> mengarahkan kamera <i>AR</i> pada <i>image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D</i> <i>Korean Bouquet</i> | Diterima |
| Pengujian <i>AR</i> objek <i>Hot Air</i> | <i>User</i> mengarahkan kamera | <i>User</i> mengarahkan kamera | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D</i> <i>Hot Air</i> | Diterima |

| Deskripsi | Prosedur pengujian | Masukan | Output yang diharapkan | Hasil yang didapatkan | Kesimpulan |
|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------|
| <i>Ballon</i> | <i>AR pada image target</i> | <i>AR pada image target</i> | | <i>Ballon</i> | |
| Pengujian AR objek <i>Bouquet</i> Uang (<i>10Lmbr</i>) | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D Bouquet</i> Uang(<i>10Lmbr</i>) | Diterima |
| Pengujian AR objek <i>Bouquet</i> Snack | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D Bouquet</i> Snack | Diterima |
| Pengujian AR objek <i>Frame</i> Mahar | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D Frame</i> Mahar | Diterima |
| Pengujian AR objek <i>Flower</i> Box | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | <i>User mengarahkan kamera AR pada image target</i> | Objek <i>3D</i> muncul | Tampil objek <i>3D Flower</i> Box | Diterima |

| Deskripsi | Prosedur pengujian | Masukan | Output yang diharapkan | Hasil yang didapatkan | Kesimpulan |
|---------------------|---------------------------|---------------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------|
| Pengujian Menu Info | User mengklik tombol info | User mengklik tombol info | Tampil layar info | Tampil layar info | Diterima |

5.2.2 Pengujian *User Acceptance Test (UAT)*

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian aplikasi ini diterapkan kepada 25 pembeli. Kegiatan pengujian ini dilakukan dengan cara mendemokan aplikasi. Setelah *user* mencoba aplikasi tersebut, *user* diberikan kuisioner berisi tentang pertanyaan yang berkaitan tentang aplikasi yang dibuat, mulai dari tampilan sampai dengan kelayakan aplikasi tersebut. Pengujian diawali dengan menentukan tabel skala pembobotan seperti yang terlihat pada tabel 5.2, sebagai berikut [33] :

Tabel 5. 2 Skala Pembobotan

| Skala | Keterangan | Skor | Presentase |
|--------------|---------------------|-------------|-------------------|
| SS | Sangat Setuju | 5 | 80 – 100% |
| S | Setuju | 4 | 60 – 79 % |
| CS | Cukup Setuju | 3 | 40 – 59 % |
| TS | Tidak Setuju | 2 | 20 – 39 % |
| STS | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 – 19 % |

Berikut ini adalah rumus perhitungan presentase berdasarkan skor dari skala yang sudah ditentukan :

$$P = \frac{s}{skor} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai presentase

S = Jumlah frekuensi dikalikan dengan skor jawaban

Skor = Skor tertinggi dikali dengan jumlah ideal sampel

Tabel 5. 3 Hasil Pengujian Dengan Kuisisioner

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | 17 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | 15 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | 4 | 12 | 4 | 0 | 0 |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | 19 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | 3 | 11 | 6 | 0 | 0 |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | 19 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | 16 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Dari skenario pengujian kuisisioner tersebut maka didapat hasil sebagai

berikut :

1. Penilaian dari pertanyaan 1 adalah 95%

$$P = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$$

2. Penilaian dari pertanyaan 2 adalah 95%

$$P = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$$

3. Penilaian dari pertanyaan 3 adalah 80%

$$P = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$$

4. Penilaian dari pertanyaan 4 adalah 99%

$$P = \frac{99}{100} \times 100\% = 99\%$$

5. Penilaian dari pertanyaan 5 adalah 77%

$$P = \frac{77}{100} \times 100\% = 77\%$$

6. Penilaian dari pertanyaan 6 adalah 99%

$$P = \frac{99}{100} \times 100\% = 99\%$$

7. Penilaian dari pertanyaan 7 adalah 96%

$$P = \frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$$

Berikut ini adalah hasil total presentase pengujian UAT

$$(95\%+95\%+80\%+99\%+77\%+99\%+96\%)/7 = 734/7 = 91,57\%$$

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu telah berhasil dirancang dan dibangun Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Pada Ruang Gift. Sistem yang dibangun berisi produk serta keterangan produk dari Ruang Gift.

Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Pada Ruang Gift dengan menggunakan metode *marker based tracking* menghasilkan *output* berupa objek *3D* produk, keterangan produk, alamat toko serta media sosial dari Ruang Gift. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pengujian dengan *black box* dilakukan dengan cara mendemokan aplikasi, setelah *user* mencoba aplikasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *output* berupa objek *3D* produk, keterangan produk, alamat toko serta media sosial dari Ruang Gift sudah sesuai dan akurat. Pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* dengan 20 responden kemudian mengakumulasikan persentase dari setiap pernyataan dan menghasilkan 91,57% dengan kriteria sangat setuju.

6.2 Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan untuk pengembangan Aplikasi Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Pada Ruang Gift adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dihasilkan masih bisa dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur, lebih detail dan tampilan desain yang lebih menarik bagi pengguna.
2. Aplikasi juga dapat ditambahkan lebih banyak objek 3D produk dari Ruang *Gift*, tidak hanya 7 produk saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Arifin and M. Rizaldy, “Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal Sarjanawiyata Tamansiswa Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal,” *Reslaj Relig. Educ. Soc. Laa Roiba J.*, vol. 5, no. 1, pp. 168–184, 2023, doi: 10.47476/reslaj.v6i4.1178.
- [2] A. W. Prayugha and F. Zuli, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *Jakarta*, vol. 4, no. 1, pp. 12–17, 2021.
- [3] R. F. Ajiputra and R. Roedavan, “Pembuatan Fitur Augmented Reality Aplikasi Proses Pelayanan Jasa Pt. Balai Besar Bahan Dan Barang Teknik (B4T) Berbasis Unity Augmented Reality Application For The Services Process Of Pt. Balai Besar Bahan Dan Barang Teknik (B4T) Based On Unity,” vol. 9, no. 3, pp. 1376–1382, 2023.
- [4] P. B. A. A. Putra, “Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 142–149, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [5] R. R. Wijayanti, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog Food and Beverage Pada Hokcafe,” *JIKA (Jurnal Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 73–83, 2019, doi: 10.31000/.v2i2.1519.
- [6] I. Isamuddin, F. Faisal, M. Maisah, L. Hakim, and K. Anwar Us, “Implementasi Analisis Swot Pada Manajemen Strategik Dalam Perencanaan Peningkatan Mutu Pendidikan Di Madrasah Tsanawiyah

- Nurul Islam Muara Bungo,” *J. Manaj. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 2, pp. 1034–1050, 2021, doi: 10.38035/jmpis.v2i2.770.
- [7] S. Maryam, Nuswantari, and W. Kokotiasa, “Impelementasi nilai-nilai demokrasi pada mata pelajaran PKndalam pembentukan karakter demokratis siswa kelas 8 di SMPNegeri 11 Madiun,” *Senassdra*, vol. 1, pp. 538–546, 2022.
- [8] A. F. Rojiq and B. R. Fajri, “Rancang Bangun Augmented Reality 3 Dimensi untuk Promosi Perumahan Archivelo,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 976–981, 2023.
- [9] S. Kasma, “Augmented Reality sebagai Alat Promosi Properti : Studi Kasus Pt . Fatihah Permata Propertindo di Platform Android Pendahuluan,” vol. 02, no. 01, pp. 65–74, 2024.
- [10] A. K. Harjanto, A. Pramono, T. Informatika, M. Pumpungan, and J. Timur, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENJUALAN KERUDUNG PADA INSTAGRAM,” vol. 8, no. 2, pp. 1665–1672, 2024.
- [11] J. Barat, R. Aryanto, and S. Sofiana, “Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Pengenalan Panca Indra Pada Manusia (Studi Kasus : SDN Ratu Jaya 3 Kec . Cipayung Kel . Ratu,” vol. 2, no. 11, pp. 3074–3086, 2023.
- [12] A. S. Hidayatullah, “Rancang Bangun Media Promosi Perumahan Bukit Kemiling Permai Berbasis Aplikasi Augmented Reality,” *Teknologipintar.org*, vol. 2, no. 3, pp. 2022–2023, 2022.

- [13] Y. Cahyaningsih, "Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android," *J. Comput. Sci. Eng.*, vol. 1, no. 2, pp. 90–115, 2020, doi: 10.36596/jcse.v1i2.60.
- [14] O. Prasetyo and W. G. Aedi, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Bisnis Properti Rumah Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus CV. Tomsland)," *J. Inform. Multi*, vol. 1, no. 4, pp. 275–284, 2023.
- [15] B. O. Tafakkur, L. P. I. Kharisma, A. A. Rizal, and A. Abdurahim, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Lesehan Kalisari Dengan Metode Based Marker Tracker," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 5, no. 1, pp. 10–21, 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i1.331.
- [16] R. A. Krisdiawan, R. Priantama, E. Praramdani, and H. Artikel, "Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 38–48, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2341>
- [17] V. Miyanti, A. Muhidin, and D. Ardiatma, "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android," *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 71–77, 2023, doi: 10.57152/malcom.v4i1.1019.
- [18] S. Wahyuni and R. Doni, "472-484 472 Penerapan Augmented Reality Sebagai MetodeJenis-Jenis Gunung Di Sumatera Utara Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android Implementation Of

- Augmented Reality To Know The Types Of Mountains In North Sumatera With Marker Based Tra,” no. 2, pp. 472–484, 2024, [Online]. Available: <http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JID>
- [19] P. W. Yuhanto and A. S. Miyosa, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3D,” *J. Nawala Vis.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.35886/nawalavisual.v4i1.337.
- [20] M. A. Efendi *et al.*, “Pengembangan Media Promosi Sekolah SMKS Al-Muhajirin Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis,” vol. 5, no. 36, pp. 36–44, 2023.
- [21] I. Ahmad, S. Samsugi, and Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 46, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.1521.
- [22] N. Abidin and A. F. Haq, “Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 95–102, 2023, doi: 10.32672/jnkti.v6i1.5807.
- [23] S. Sintaro, A. Surahman, and N. Khairandi, “APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” vol. 1, no. 1, pp. 22–31, 2020.
- [24] J. A. S. Siregar and K. Handoko, “Aplikasi Pengenalan perangkat keras komputer,” *J. Comasie*, vol. 6, no. 2, pp. 40–51, 2021.

- [25] S. Saputri and A. J. P. Sibarani, "Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android," *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 15–24, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i1.2362.
- [26] "APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE (Studi Kasus : SDN 1 Muara Satu , Kota Lhokseumawe) SKRIPSI Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar ," 2023.
- [27] D. Deslianti and R. Anugrah, "PEMBUATAN VIDEO 3D KAMPUS IV UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN BLENDER," vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020.
- [28] R. A. Azdy, Y. Sriyeni, and Y. Aprizal, "Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah," *J. GEMBIRA (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 3, pp. 556–561, 2023.
- [29] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022, [Online]. Available: <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- [30] D. S. Puspitarini and R. Nuraeni, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi," *J. Common*, vol. 3, no. 1, pp. 71–80, 2019, doi: 10.34010/common.v3i1.1950.

- [31] L. Hermalena, M. Noer, N. Nazir, and ..., "Journal of Sciencetech Research and Development," *J. Sci. ...*, vol. 5, no. 2, pp. 780–790, 2023, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Rika-Hadiguna/publication/374407503_LITERRATURE_REVIEW_KAWASAN_SENTRA_PRODUKSI_RUMPUT_LAUT_BERKELANJUTAN/links/6524a3b6fc5c2a0c3bc6f4c8/LITERRATURE-REVIEW-KAWASAN-SENTRA-PRODUKSI-RUMPUT-LAUT-BERKELANJUTAN.pdf
- [32] S. Yulianti, A. Premana, and O. S. Bachri, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi Rumah Adat Indonesia Di Sekolah Dasar Kabupaten Brebes," *J. Ilm. Infokam*, vol. 18, no. 2, pp. 79–86, 2022, doi: 10.53845/infokam.v18i2.323.
- [33] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara," *Indones. J. Technol. Informatics Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [34] A. W. Sudrajat and I. Inayatullah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Konsultasi Hukum Berbasis Android," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.35957/jtsi.v2i1.844.
- [35] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan," *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019.
- [36] D. R. Mahendra, R. D. Gunawan, and F. Ariany, "Aplikasi Pengelolaan

Keuangan UMKM Toko Kripik Pisang Asa Cipto Roso Menggunakan Framework Laravel,” *J. Media Swarnadwipa*, vol. 1, no. 1, pp. 29–34, 2023.

- [37] F. N. Utami and U. Salamah, “Augmented Reality Application of Hijaiyah Letters in Arabic Sign Language and Indonesian Sign Language (SIBI),” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i1.693.

LAMPIRAN

**KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING**

Nama : PUTRI PRISKYU
Alamat : DPLU - DALU

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | | | ✓ | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | | | ✓ | | |

Responden

(.....)

**KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING**

Nama : TARA NUR EPILIRANA
Alamat : Tambora

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | ✓ | | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | | | ✓ | | |

Responden

(.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Nolah
 Alamat : Kampung panjang

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | | ✓ | | | |

Responden

Nolah
 (.....Nolah.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : DWI SUSANTI
 Alamat : Simpang Martabat

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | | | ✓ | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | | ✓ | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | | ✓ | | | |

Responden

Dwi Susanti
 (.....Dwi Susanti.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : APRIYATI MAURANI
 Alamat : TALI KUMBAH

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | ✓ | | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | ✓ | | | | |

Responden

Apriyati Maurani
 (.....Apriyati Maurani.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : TITIN APRILIA
 Alamat : DALU-DALU

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | ✓ | | | | |

Responden

Titin Aprilia
 (.....Titin Aprilia.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Jivipis
 Alamat : Tinggor

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | ✓ | | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | ✓ | | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....De Pa.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Atika Nerasia
 Alamat : Dau - Dau

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | ✓ | | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....Atika Nerasia.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Elga Norka Deva Yanti
 Alamat : Kuba

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | | | ✓ | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | ✓ | | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....Elga Norka Deva Yanti.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Dea Pusrita
 Alamat : Dau - Dau

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift ini sudah terlihat nyaman | ✓ | | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang Gift | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang Gift | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....Dea Pusrita.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : *Fenny Andrianti*
 Alamat : *KUMU*

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : *Rodiah*
 Alamat : *Dau-dau*

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : *Prita Ayu Sakinah*
 Alamat : *Bondar*

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : *Eva Lesani*
 Alamat : *KUMU*

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

[Signature]
 (.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Patsa Kurnia Horahap
 Alamat : Mondang

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | | | ✓ | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | ✓ | | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

(.....Patsa Kurnia Horahap.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Anisa Wulaningsih
 Alamat : Kampung Pangany

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | | | ✓ | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | | ✓ | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | | ✓ | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

(.....Anisa Wulaningsih.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : SELVIA FEBRI DARUATI
 Alamat : Kurnu

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | | ✓ | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | | ✓ | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

(.....Selvia Febri Daruati.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Elvi
 Alamat : Kurnu

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | | ✓ | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | | ✓ | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | | | ✓ | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden

(.....Elvi.....)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Dewi Sinta

Alamat : Pantai Wangi Kuning

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | | ✓ | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | ✓ | | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | | ✓ | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden


 (..... Dewi Sinta)

KUESIONER PENGUJIAN APLIKASI
IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUANG GIFT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE MARKER BASED TRACKING

Nama : Amanda Tiara Cahayadita

Alamat : Tai Kumala

Jawablah pernyataan berikut dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan dengan ketentuan jawaban sebagai berikut :

| Kriteria Jawaban | Bobot |
|-------------------------|-------|
| SS Sangat Setuju | 5 |
| S Setuju | 4 |
| CS Cukup Setuju | 3 |
| TS Tidak Setuju | 2 |
| STS Sangat Tidak Setuju | 1 |

| No. | Pernyataan | SS | S | CS | TS | STS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|----|-----|
| 1. | Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini menarik | ✓ | | | | |
| 2. | Menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Penyusunan menu serta isi tiap-tiap menu pada <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah rapi | | | ✓ | | |
| 4. | Semua menu pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini berfungsi dengan baik | ✓ | | | | |
| 5. | Pemilihan warna pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> ini sudah terlihat nyaman | | | ✓ | | |
| 6. | Tidak ada kesulitan pada saat menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |
| 7. | Aplikasi ini sangat membantu untuk promosi Ruang <i>Gift</i> | ✓ | | | | |

Responden


 (..... Amanda Tiara Cahayadita)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



YUSNANI, lahir di Binjai Serbangan, Kecamatan Air Joman, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 4 April 2001. Anak dari pasangan suami istri Tandana dan Paridah Anim, merupakan anak terakhir dari lima bersaudara. Memulai pendidikannya di SDN 025 Tambusai pada tahun 2008 dan menyelesaikan pendidikan sekolah dasar pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Islam Al-furqon hingga tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Tambusai pada tahun 2017 hingga 2020. Setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pasir Pengaraian pada tahun 2020 sebagai mahasiswa program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan menyelesaikan perkuliahan pada tahun 2024.