

## ABSTRAK

**KUSHARIADI**

**1501030195**

**KENNY**

**1501030490**

**ANALISA DAN PERANCANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED  
REALITY BERBASIS ANDROID DALAM MEMBERIKAN PETUNJUK  
NAVIGASI RUANGAN PADA UNIVERSITAS PELITA HARAPAN  
KAMPUS MEDAN**

(xvi + 62 halaman ; 45 gambar ; 13 tabel)

Penyajian informasi yang signifikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin maju. Seiring dengan perkembangan teknologi, *Augmented Reality* merupakan salah satu komponen dalam penyajian informasi. Dalam perancangan aplikasi *Augmented Reality* merupakan penggabungan objek benda maya 2 dimensi dan 3 dimensi yang kemudian hasil tersebut akan diproyeksikan kedalam objek nyata dalam bentuk informasi yang diterima oleh pengguna. Aplikasi penunjuk navigasi ruangan yang dirancang merupakan aplikasi pemodelan ruangan dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi yang menggabungkan teknologi *Augmented Reality* dengan pemodelan ruangan kampus Medan gedung Aryaduta pada Universitas Pelita Harapan dalam memproyeksikan bentuk objek maya secara *real time*. Dengan pengembangan penelitian tersebut, penulis menyajikan data berupa survey untuk menganalisa kebutuhan pengguna. Dengan adanya aplikasi penunjuk navigasi ruangan tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna baik mahasiswa baru, staff ataupun pengunjung tamu untuk memperoleh informasi di lingkungan Universitas Pelita Harapan Kampus Medan gedung Aryaduta.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality, Android, Universitas Pelita Harapan Kampus Medan, Navigasi*

Referensi : 33

## ABSTRACT

**KUSHARIADI**

**1501030195**

**KENNY**

**1501030490**

### **ANALYSIS AND DEVELOPMENT THE TECHNOLOGY OF AUGMENTED REALITY BASED ON ANDROID IN GIVING ROOM NAVIGATION AT UNIVERSITAS PELITA HARAPAN MEDAN CAMPUS**

(xvi + 62 pages ; 45 pictures ; 13 tables)

Significant information presentation is influenced by increasingly advanced technological developments. Along with technological developments, *Augmented Reality* is one component in presenting information. In the design of the *Augmented Reality* application it is a combination of 2-dimensional and 3-dimensional virtual object objects which will then be projected into a real object in the form of information received by the user. The room navigation pointing application designed is a room modeling application in 2-dimensional and 3-dimensional forms that combines Augmented Reality technology with modeling the Medan campus space of the Aryaduta building at Pelita Harapan University in projecting virtual object shapes in real time. With the development of the research, the author presents data in the form of surveys to analyze user needs. With the application of the room navigation pointer, it is expected to provide convenience for users, both new students, staff or guest visitors to obtain information in the environment of the University of Pelita Harapan, Medan, Aryaduta building.

**Keywords:** Augmented Reality, Android, Universitas Pelita Harapan Kampus Medan, Navigation

Reference : 33