

ABSTRAK

SILVIA SANOVA : APLIKASI PENJUALAN RUMAH BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN PLATFROM MOBILE PERUMAHAN CAHAYA MADANI

Tujuan dan penelitian aplikasi penjualan perumahan cahaya madani menggunakan *platfrom mobile* berbasis *Augmented Reality* (AR). AR menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual menggunakan media secara langsung, sehingga objek 3 Dimensi yang dibuat melalui komputer dapat dilihat secara keseluruhan dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat, Banyak perusahaan dan kampus yang memanfaatkan AR dalam promosi dan periklanan mereka, ini bertujuan untuk membangun aplikasi multimedia yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* dan bisa memberikan informasi mengenai bangunan segala arah, menampilkan informasi Perumahan Cahaya Madani. *Markerless Augmented Reality* (AR) adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual, dimana objek dalam dunia nyata dapat dikenali melalui posisi, arah dan lokasi. Proses dilakukan secara berbasis *android*, sehingga pelanggan bisa melihat bangunan rumah berbentuk 3 dimensi dan tidak perlu mendatangi kantor pemasaran perumahan cahaya madani. Aplikasi penjualan ini dirancang menggunakan, *Augmented Reality* (AR), dan *Android, Unity*. Sistem rancangan yang di usulkan digambarkan dalam tiga tahapan use case diagram, activity diagram, dan class diagram. Tools yang digunakan dalam pengembangan penjualan ini yaitu bahas *Unity, Vuforia, JDK, SDK, dan Blender*. Aplikasi ini dapat menyediakan informasi bangunan yang terdapat pada perumahan cahaya madani. Aplikasi ini mempermudah bagi semua pelanggan untuk mengetahui bangunan yang ada diperumahan cahaya madani. Dalam pengujian dengan jenis android yang berbeda dan bentuk versi yang berbeda di dapatkan bahwa aplikasi penjualan rumah menggunakan *Augmented Reality* (AR) .Aplikasi menggunakan platfrom mobile yang dicetak dalam sebuah aplikasi perumahan cahaya madani.

Kata kunci: *Augmented Reality* (AR), Perumahan Cahaya Madani, , *Android*.