

*AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS MARKER UNTUK
PENGENALAN MAKANAN KHAS KOTA PRABUMULIH*

*Diajukan Untuk Menyusun Skripsi
di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer UNSRI*



Oleh :

Angga Rebantan

NIM : 09021381823157

**Jurusan Teknik Informatika
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Augmented Reality (AR) Berbasis Marker Untuk Pengenalan Makanan Khas

Kota Prabumulih

Oleh :

ANGGA REBANTAN

NIM : 09021381823157

Palembang, Juli 2023

Pembimbing I



Dr. M. Fachrurrozi, S.Si., M. T.

NIP. 198005222008121002

Pembimbing II



Annisa Darmawahyuni, M.Kom

NIP. 1671147006900002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika



Alvi Syahrini Utami, M.Kom.

NIP. 197812222006042003

TANDA LULUS UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI

Pada hari Selesa, 25 Juli 2023 telah dilakukan ujian komprehensif skripsi oleh
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Nama : Angga Rebantan
NIM : 09021381823157
Judul : Augmented Reality (AR) Berbasis Marker Untuk Pengenalan Makanan Khas Kota Prabumulih

Dan dinyatakan **LULUS**

1. Ketua penguji

Dian Palupi Rini, M. Kom., Ph. D.
NIP. 197802232006042002



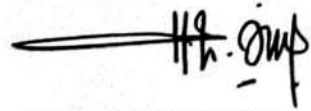
2. Pembimbing 1

Dr. M. Fachrurrozi, S.Si., M. T.
NIP. 198005222008121002



3. Pembimbing 2

Annisa Darmawahyuni, M.Kom
NIP. 1671147006900002



4. Penguji

Dr. Abdiansah, S. Kom., M. Cs
NIP. 198410012009121005



Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Alvi Syahrini Utami, M.Kom.
NIP. 197812222006042003



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angga Rebantan
Nim : 09021381823157
Program studi : Teknik Informatika Bilingual
Judul : Augmented Reality (AR) Berbasis Marker Untuk
Pengenalan Makanan Khas Kota Prabumulih

Hasil Pengecekan *software iThenticate/Turnitin* : 8%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 14 Juli 2023

Yang menyatakan,



Angga Rebantan

NIM : 09021381823109

MOTTO

“Jawaban dari sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa. Jangan mudah menyerah dengan keadaan, selama ada niat dan usaha semua pasti bisa. Allah ialah sebaik-baik sutradara, tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita nya ikuti saja sesuai ketentuannya.”

“ Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan maka, apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau meminta”. (QS. Al-Insyirah: 6-8)

Kupersembahkan karya tulis ini kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Pak M. Fachrurrozi dan Ibu Annisa Darmawahyuni selaku pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing saya.
- Bapak dan Umak tercinta yang telah memberikan banyak cinta dan kasih sayang serta selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah anaknya.
- Kak Ari J. dan Adik Asti yang selalu mendukung, menyemangati dan mendoakan kesuksesan saya.
- Nindy Tiansy, S.Pd., terimakasih telah mendukung dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Harmono, Dandi, Fadhil, Ridwan, Dicki, Anca, Bayu, Junardi, Dzikron, Dirman terimakasih telah membantu menyemangati saya.

ABSTRACT

Prabumulih is a city that cultivates its own plantation products using the surrounding land by planting selected pineapples. So that farmers produce fresh pineapple fruit different from other cities, therefore, Prabumulih City gets the nickname Pineapple City. Pineapple fruit that can be processed into foods such as, Pineapple cake, Pineapple Dodol and Pineapple chips. It can even be used as a typical souvenir food from Prabumulih City. Therefore, this application can make it easier for consumers to get to know the typical food of Prabumulih City. This research aims to develop an application for the introduction of Prabumulih specialties used as a supporting medium in finding and obtaining information about culinary tourism in Prabumulih. The main technology used in this application is *Augmented Reality (AR)*. In this case, *Augmented Reality (AR)* in this study succeeded in making an application that can be used by outside communities or application users who visit typical stores in Prabumulih city, easily find information and food locations to choose typical Prabumulih city food. Users of the *Marker-based Augmented Reality (AR)* application for the introduction of typical food of the city of Prabumulih can be accessed via *Android mobile devices* so that it is easily accessible anywhere and anytime.

Keywords: *Prabumulih, Food, Augmented Reality (AR)*

ABSTRAK

Prabumulih merupakan kota yang membudidayakan hasil perkebunan sendiri memanfaatkan lahan sekitar dengan menanam buah nanas pilihan. Sehingga petani menghasilkan buah nanas segar berbeda dengan kota lain oleh sebab itu, Kota Prabumulih mendapatkan julukan Kota Nanas. Buah nanas yang bisa diolah menjadi makanan seperti, kue Nanas, Dodol Nanas dan Kripik Nanas. Bahkan bisa dijadikan makanan khas oleh-oleh dari Kota Prabumulih. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat memudahkan konsumen dalam mengenal makanan khas kota prabumulih. Penelitian ini bertujuan dalam mengembangkan aplikasi pengenalan makanan khas Prabumulih digunakan sebagai media pendukung dalam mencari dan memperoleh informasi tentang wisata kuliner yang ada di Prabumulih. Teknologi utama yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Augmented Reality* (AR). Dalam kasus ini, *Augmented Reality* (AR) pada penelitian ini berhasil membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat luar atau pengguna aplikasi yang berkunjung ke toko khas kota Prabumulih mudah mencari informasi dan lokasi makanan untuk memilih makanan khas kota Prabumulih. Pengguna aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasiskan Marker untuk pengenalan makanan khas kota Prabumulih ini dapat diakses melalui perangkat *mobile* android agar mudah diakses dimanapun dan kapanpun.

Kata Kunci: *Prabumulih, Makanan, Augmented Reality (AR)*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT, dengan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "**Augmented Reality (AR) Berbasis Marker Untuk Pengenalan Makanan Khas Kota Prabumulih**". Shalawat beriringkan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabat dan pengikutnya beliau selalu Istiqomah di jalan-nya.

Adapun tujuan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak dapat tersusun baik namun, berkat pertolongan Allah SWT, bantuan pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE, IPU., ASEAN.Eng., selaku rektor Universitas Sriwijaya
2. Bapak Jaidan Jauhari, Spd., M.T., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
3. Ibu Alvi Syahrini Utami, M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Desty Rodiah, M.T. yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penyusun selama kuliah.
5. Bapak Dr. M. Fachrurrozi, S.Si., M.T., selaku pembimbing 1 terimakasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasehat, saran, serta

pengarahan yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Annisa Darmawahyuni, M.Kom., selaku pembimbing 2 terimakasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasehat, saran, serta pengarahan yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah mengajar dan memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penyusun.
8. Terimakasih untuk seluruh keluarga besarku selalu mendoakan, menyayangi, dan menyemangati tanpa henti-hentinya. Terkhusus kepada kedua orang tuaku yang tak henti-henti memberikan semangat, moral dan materi serta terus mendoakan untukku. Terimakasih banyak atas tetesan keringat dan do'a kalianlah aku bisa sampai sejauh ini. Dan juga terimakasih kepada kakak ku Ari Jenang dan adikku Asti Hazna yang telah memotivasi dan mendoakan aku.
9. Kepada rekan-rekan mahasiswa Kelas TIBILC Jurusan Teknik Informatika Universitas Sriwijaya yang telah banyak memberi dukungan dan semangat kepada penyusun.
10. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu dalam penyusunan Skripsi.

Akhir kata penyusun mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Teknik Informatika. Penyusun sadar dalam proses pembuatan skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, oleh karena itu pesan, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penyusun butuhkan dan harapkan agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUN KOMISI PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	I-1
1.1 Pendahuluan	I-1
1.2 Latar Belakang	I-1
1.3 Rumusan Masalah	I-3
1.4 Tujuan Penelitian	I-3
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
1.5.1 Manfaat Bagi Konsumen	I-4
1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian	I-4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	I-4
1.6 Batasan Masalah	I-5
1.7 Sistematis Penulisan	I-5

1.8 Kesimpulan	I-6
BAB II KAJIAN LITERATUR	II-1
2.1 Pendahuluan	II-1
2.2 Landasan Teori	II-1
2.2.1 <i>Augmented Reality</i> (AR)	II-1
2.2.2 Marker	II-2
2.2.3 Unity	II-2
2.2.4 Vuforia SDK (<i>Software Development Kit</i>)	II-3
2.2.5 Android	II-4
2.2.6 Pengujian <i>Black Box</i>	II-5
2.2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	II-6
2.3 Penelitian Yang Relevan	II-12
2.4 Kesimpulan	II-14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	III-1
3.1 Pendahuluan	III-1
3.2 Unit Penelitian	III-1
3.3 Pengumpulan Data	III-1
3.3.1 Jenis Dan Sumber Data	III-1
3.3.2 Metode Pegumpulan Data.....	III-2
3.4 Tahapan Penelitian	III-2
3.4.1 Kerangka Kerja	III-2
3.4.2 Menetapkan Kriteria Pengujian	III-5
3.4.3 Menentukan Format Data Pengujian	III-5

3.4.4 Alat Yang Digunakan Dalam Pelaksanaan Penelitian.....	III-5
3.4.4.1 <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	III-5
3.4.4.2 <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	III-6
3.4.5 Melakukan Pengujian Penelitian	III-6
3.4.6 Analisis Hasil Pengujian	III-6
3.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	III-7
3.6 Kesimpulan	III-10
BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK	IV-1
4.1 Pendahuluan	IV-1
4.2 <i>Concept</i> (Konsep)	IV-1
4.2.1 Kebutuhan Fungsional	IV-1
4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	IV-2
4.2.3 Kebutuhan <i>Branware</i>	IV-3
4.3 <i>Design</i> (Desain)	IV-4
4.3.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	IV-4
4.3.1.1 <i>Use Case</i> Diagram	IV-4
4.3.1.2 <i>Narative Use Case Diagram</i>	IV-4
4.3.1.3 <i>Activity</i> Diagram	IV-5
4.3.1.4 <i>Class</i> Diagram	IV-7
4.3.1.5 <i>Sequence</i> Diagram	IV-9
4.3.2 Perancangan Antar Muka Perangkat Lunak	IV-11
4.4 <i>Material Coleccting</i>	IV-14
4.4.1 <i>Database</i>	IV-14

4.4.2 <i>Key Vuforia</i>	IV-15
4.5 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	IV-16
4.5.1 Antarmuka Aplikasi	IV-16
4.5.1.1 Tampilan Halaman Utama	IV-16
4.5.1.2 Tampilan Halaman Kamera AR.....	IV-17
4.5.1.3 Tampilan Halaman Info Makanan	IV-18
4.5.1.4 Tampilan Halaman Info Prabumulih	IV-18
4.6 Kesimpulan	IV-19
BAB V HASIL ANALISIS PENELITIAN	V-1
5.1 Pendahuluan	V-1
5.2 Pengujian (<i>Testing</i>)	V-1
5.2.1 Pengujian <i>Black Box</i>	V-1
5.2.2 Pengujian Webcam (Kamera)	V-5
5.2.3 Pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	V-7
5.2.4 Analisis Hasil Pengujian	V-10
5.2.5 Kelebihan Aplikasi.....	V-10
5.2.6 Kekurangan Aplikasi	V-10
5.3 Kesimpulan	V-11
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	VI-1
6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran.....	VI-2
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel II-1 Simbol <i>Use Case</i>	II-7
Tabel II-2 Simbol Activity Diagram	II-8
Tabel II-3 <i>Multiplicity Class Diagram</i>	II-10
Tabel II-4 <i>Sequence Diagram</i>	II-10
Tabel III-1 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	III-7
Tabel IV-1 Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>)	IV-3
Tabel IV-2 Aktor <i>Use Case Diagram</i>	IV-5
Tabel IV-3 Definisi <i>Use Case</i>	IV-5
Tabel IV-4 Objek Marker Foto Produk Makanan.....	IV-14
Tabel V-1 Hasil Pengujian Halaman Utama.....	V-2
Tabel V-2 Hasil Pengujian Halaman Kamera AR	V-3
Tabel V-3 Hasil Pengujian Halaman Info Makanan	V-4
Tabel V-4 Hasil Pengujian Halaman Info Prabumulih	V-5
Tabel V-5 Hasil Pengujian Webcam (Kamera)	V-6
Tabel V-6 Skor Skala Likert	V-7
Tabel V-7 Hasil Pengujian UAT.....	V-7
Tabel V-8 Hasil Pengujian UAT Indikator Pertama	V-8
Tabel V-9 Hasil Pengujian UAT Indikator Kedua.....	V-8
Tabel V-10 Hasil Pengujian UAT Indikator Ketiga	V-9

DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Konsep <i>Augmented Reality</i>	II-2
Gambar II-2 Logo <i>Unity</i>	II-3
Gambar II-3 Logo <i>Vuforia SDK</i>	II-4
Gambar II-4 Logo <i>Android</i>	II-5
Gambar II-5 Black Box Testing	II-6
Gambar III-1 Tahapan Penelitian.....	III-3
Gambar III-2 Multimedia Development Life Cycle	III-8
Gambar IV-1 <i>Use Case</i> Daigram	IV-4
Gambar IV-2 <i>Activity</i> Diagram Mulai Kamera AR	IV-6
Gambar IV-3 <i>Activity</i> Diagram Info Makanan.....	IV-7
Gambar IV-4 <i>Activity</i> Diagram Info Prabumulih.....	IV-7
Gambar IV-5 Rancangan <i>Class Diagram</i>	IV-8
Gambar IV-6 <i>Sequence Diagram</i> Login	IV-9
Gambar IV-7 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Kamera AR	IV-10
Gambar IV-8 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Info Makanan	IV-10
Gambar IV-9 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Info Prabumulih	IV-11
Gambar IV-10 Rancangan Halaman Utama	IV-12
Gambar IV-11 Rancangan Halaman Kamera AR.....	IV-12
Gambar IV-12 Rancangan Halaman Info Makanan.....	IV-13
Gambar IV-13 Rancangan Halaman Info Prabumulih.....	IV-13
Gambar IV-14 <i>Vuforia Engine</i>	IV-16
Gambar IV-15 Halaman Utama	IV-16
Gambar IV-16 Halaman Kamera AR.....	IV-17

Gambar IV-17 Halaman Objek AR.....	IV-17
Gambar IV-18 Halaman Info Makanan	IV-18
Gambar IV-19 Halaman Info Kota Prabumulih.....	IV-18
Gambar V-1 Grafik Tingkat Penerimaan Aplikasi	V-9

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Bab pendahuluan akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematis penulisan. Bab ini juga memberikan penjelasan mengenai gambaran umum dari penelitian yang dilakukan dalam kegiatan penelitian.

1.2 Latar Belakang Masalah

Menurut Ketua UMKM Prabumulih adalah kota dengan kekayaan sumber daya alam dan keberagaman budaya membuat selera dan ciri khas berbeda disetiap daerah. Salah satunya produk dari kebudayaan kota prabumulih yaitu makanan khas yang terbuat dari buah nanas. Kota prabumulih adalah penghasil buah nanas terbesar di antara kota-kota lain. Sehingga mendapatkan julukan sebagai kota nanas, buah nanas di kota prabumulih mempunyai rasa yang unik dan sangat manis jika dibandingkan dengan yang biasa kita temui di kota lain. Tanaman ini memiliki mahkota yang termasuk tangkai dengan daunnya yang berada di bagian atas (Rahmat & Fitri, 2007). Buah nanas menjadi pilihan sebagai makanan oleh-oleh, makanan yang dijual di toko atau tempat wisata untuk para wisatawan baik dalam kota maupun diluar kota untuk dibawah pulang sebagai oleh-oleh, dalam hal ini bukan makanan kuliner yang dinikmati di tempat. Makanan oleh-oleh mempunyai

peran strategis, di kota prabumulih ini memiliki produk makanan oleh-oleh sebagai besar dibuat oleh UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah).

Makanan khas daerah tidak terlepas sendiri. Dengan menggunakan kemasan yang memiliki berbagai fungsi yaitu, sebagai pelindung, menunjukkan identitas, menyampaikan informasi, membuat konsep, memamerkan citra, menyentuh emosi, ergonomik dan sebagainya. Dalam kaitannya dengan parawisata, kemasan dapat dijadikan sebagai duta budaya untuk menyampaikan ciri khas lokal suatu daerah. (Sarjani dan Cahyadi, 2016).

Augmented Reality (AR) adalah salah satu teknologi modern yang dapat digunakan oleh penjual untuk mempromosikan barang kepada calon pembeli dimana elemen interaktif akan dimasukkan dalam kemasan agar kemasan terlihat lebih menarik sehingga mampu bersaing dengan penjual yang lain. Desain kemasan ini menggabungkan cetak dengan digital yang dapat dipindah konsumen dengan *smartphone*. AR merupakan suatu istilah yang berkaitan dengan lingkungan yang menghubungkan dunia nyata dengan dunia virtual yang diciptakan oleh komputer menjadikan batasan antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih mengarah terhadap lingkungan secara nyata dan real, AR lebih mengutamakan sistem ini (Brian, 2012). AR merupakan sebuah trend teknologi saat ini, yang memiliki banyak sekali manfaat dalam kehidupan kita salah satunya bisa digunakan dalam media penjualan.

AR merupakan suatu lingkungan yang memasukan objek 3D didalam dunia nyata dalam waktu yang bersamaan dan dapat digunakan dalam menyediakan informasi dalam bentuk digital dan multimedia. Menurut Muntahanah, Toyib, dan

Miko (2017) dengan adanya teknologi AR untuk media promosi visual, akan dapat mempermudah penjual untuk memperkenalkan produk serta mempermudah pembeli untuk memilih produk yang di inginkan. Dengan menggunakan teknologi AR ini, maka yang nantinya dihasilkan akan dapat menstimulasi konsumen untuk dapat membeli produk-produk yang disediakan, dan kualitas dari produk yang ditawarkan.

Dengan menggunakan AR dapat mempermudah konsumen dalam memilih makanan dan mudah mengetahui komposisi maupun kualitas dari produk makanan khas kota prabumulih. Berdasarkan pernyataan yang telah di uraikan diatas, maka dari itu penulis mengangkat penelitian ini dengan judul **“AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS MARKER UNTUK PENGENALAN MAKANAN KHAS KOTA PRABUMULIH.”**

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi teknologi AR berbasis marker pada kemasan makanan di toko khas kota prabumulih.
2. Bagaimana mengukur tingkat kepuasan konsumen di aplikasi berbasis marker pada kemasan makanan di toko khas kota prabumulih.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk membangun daftar menu makanan pada aplikasi AR berbasis marker untuk pengenalan makanan khas kota Prabumulih.

2. Untuk mengetahui tanggapan konsumen terhadap penggunaan aplikasi AR berbasis marker untuk pengenalan makanan khas kota Prabumulih.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Konsumen

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pengguna aplikasi AR Berbasis marker untuk pengenalan makanan khas kota Prabumulih.
- b. konsumen dapat melihat dan menggunakan aplikasi AR yang berbasis marker untuk pengenalan makanan khas kota Prabumulih.

1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi tempat meneliti adalah :Aplikasi produk AR ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dan pilihan media pemasaran produk pada toko khas kota prabumulih khususnya dalam hal inovasi serta memberikan kemudahan bagi toko dalam menjalankan fitur dan keunggulan produk kepada konsumen.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat penelitian ini bagi akademik adalah :

- a. Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan selanjutnya. Sebagai tolak ukur tingkat kemampuan mahasiswa dalam menyerap ilmu yang telah dipelajari di Universitas Sriwijaya.

1.6 Batasan Masalah

Penulisan merangkum ruang lingkup untuk menentukan batasan-batasan pada penelitian ini berupa :

1. Aplikasi AR berbasis marker untuk pengenalan makanan yang ditampilkan berada dalam lingkup kota Prabumulih dan Sistem yang dirancang untuk *platform* android.
2. Output keluaran yang dihasilkan yaitu berupa objek 3D dan teks deskripsi.

1.7 Sistematis Penulisan

Sistematis penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN Bab 1 ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah/ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Bab 2 menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan dan kerangka pikiran yang akan digunakan dalam penelitian serta istilah-istilah dan pengertian-pengertian yang berhubungan dengan tugas akhir.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab 3 akan menjelaskan tentang tahapan yang akan dilaksanakan pada penelitian seperti teknik pengumpulan data, metodologi penelitian, dan manajemen proyek penelitian.

BAB IV. PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab 4 akan menjelaskan rincian mengenai penggunaan AR berbasis marker untuk pengenalan makanan khas Kota Prabumulih, implementasi hasil program, hasil eksekusi, dan hasil pengujian.

BAB V. HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab 5 hasil dan analisis membahas data hasil percobaan atau penelitian dan analisis hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 6 kesimpulan dan saran membahas kesimpulan dan sara yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan.

1.8 Kesimpulan

Bab 1 ini dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini dibutuhkan pembuatan aplikasi yang menggunakan *Augmented Reality* (AR) untuk memudahkan pembeli mengetahui kualitas produk makanan pada toko khas kota prabumulih. Dengan dilakukan penelitian ini, dapat memenuhi tanggungjawabnya untuk menyusun skrip.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & Satria, M. N. D. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 1-7.
- Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B. (2019). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbentuk augmented reality pada peserta didik untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep ipa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 90-101.
- Rahmat . F dan H. Fitri. 2017. *Budidaya dan Pasca Panen Nanas*. Balai Pengkajian Teknologi Pertanian Kalimantan Timur: Hal 21.
- Sarjani N.K.P, Cahyadi. 2016. *Identitas Budaya Lokal Pada Desain Kemasan Baline Chocolate*, 4 (1) , Institut Seni Indonesia Denpasar. Segera Widya.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62-71.
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Wibowo, S. A. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Peralatan Konstruksi Dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 276-282.
- GreenIT. (2018). *Pengertian Dan Fungsi Dari Black Box Testing*. Diambil dari: <https://bierpinter.com/pengetahuan/pengertian-dan-fungsi-dari-black-boxtesting/>. (15 Des 2022)
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 4 (1), 4-7.
- Dafitri, H., Budiman, A., Nadhila, F. 2020. Peranan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sistem Informasi*. Vol. 4, No.2, October.

- Bahiyah, N., Sokibi, P., & Muttaqin, I. (2020). Aplikasi Pengenalan Produk Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Marker. *Jurnal Sistem Cerdas*, 3(2), 184-191
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, 8(1), 7-14.
- Kurniawan, D. A., Sugiarto, B. A., & B.N.Najoan, X. (2019). Pengenalan Alat Musik Bambu Menggunakan Augmented Reality 3 Dimensi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 291–302
- Maulana, G. G. (2017). Penerapan augmented reality untuk pemasaran produk menggunakan software unity 3D dan vuforia. *Jurnal Teknik Mesin Mercu Buana*, 6(2), 74-78.
- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi augmented reality (AR) menggunakan unity 3D dan vuforia SDK. Dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>.
- Muntahanah, Toyib, R. & Ansyori, M., 2017. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android. *Jurnal Pseudocode*, p. 83.
- Yudhanto, Yudha & Wijayanto, Ardi. 2017. Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Joefrie, Y. Y., & Lamasitudju, C. (2017). Membangun aplikasi aritmatika sederhana untuk anak SD berbasis augmented reality (AR). *Aksioma*, 6(2), 132-141.