



***AUGUMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENJUALAN
RUMAH BERBASIS ANDROID PADA PT GIRI JAYA PERSADA**

SKRIPSI

SELLI WULANDARI

2020.21.0034

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER & SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2024

***AUGUMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENJUALAN
RUMAH BERBASIS ANDROID PADA PT GIRI JAYA PERSADA**



**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Studi Strata-1 Pada
Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

SELLI WULANDARI

2020.21.0034

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER & SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Augumented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah
Berbasis Android Pada PT GIRI JAYA PERSADA**

Oleh:

Selli Wulandari
2020.21.0034

Palembang, 15 Februari 2024
Pembimbing II,

Pembimbing I,



Evi Yulianti, S.Kom., M.S.I
NIK. 2012.01.0114

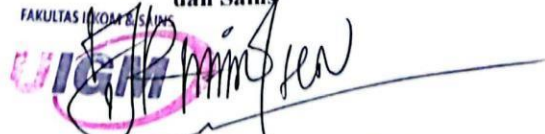


Dona Marcelina, S. Kom., M.Kom
NIK. 2018.01.0249

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
dan Sains

FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS

UIN



Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIK: 2022.01.0315

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

Pada hari Kamis tanggal 25 bulan Januari tahun 2024 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi oleh Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Dan Sains Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

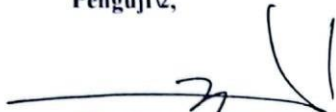
Palembang, Februari 2024

Penguji 1,



Nining Ariati, S.Kom., M.Kom
NIK: 1999.01.0011

Penguji 2,



Dr. Ahmad Samorino, M.Kom
NIK: 2014.01.0901

Penguji 3,



Evi Yulianti, S.Kom., M.S.I
NIK: 2017.01.0114

Menyetujui,

Ka. Prodi Sistem Informasi



Nining Ariati, S.Kom., M.Kom
NIK: 1999.01.0011



**SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)
FASILKOM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Selli Wulandari

NPM : 2020210034

Judul Skripsi : Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah Berbasis
Android Pada PT GIRI JAYA PERSADA

Mahasiswa yang namanya tercantum diatas, telah selesai merevisi penulisan SKRIPSI.

Palembang, 12 Februari 2024

Penguji 1,

Nining Ariati, M.Kom
NIK: 1999.01.0011

Penguji 2,

Dr. Ahmad Sahmorino, M.Kom
NIK: 2014.01.0901

Penguji 3,

Evi Yulianti, S.Kom, M.S.I
NIK: 2012.01.0114

Menyetujui,
Ka. Prodi Sistem Informasi

Nining Ariati, S.Kom, M.Kom
NIK: 1999.01.0011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas *Augmented Reality* (AR) sebagai media promosi penjualan rumah berbasis Android di PT Giri Jaya Persada. Rumah adalah investasi penting dalam kehidupan masyarakat, dan promosi yang efektif menjadi kunci kesuksesan dalam penjualan properti. Dalam era teknologi yang semakin maju, AR menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dan memfasilitasi proses promosi. Metode penelitian ini melibatkan pengembangan aplikasi AR yang dapat menampilkan gambaran realistik tentang rumah yang akan dijual, termasuk fitur-fitur interior dan eksterior.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AR secara signifikan meningkatkan minat calon pembeli rumah dan memudahkan mereka dalam memahami karakteristik properti. Selain itu, aplikasi AR juga membantu calon pembeli dalam mengambil keputusan pembelian yang lebih informan. Oleh karena itu, penggunaan AR sebagai media promosi penjualan rumah dapat dianggap sebagai langkah inovatif yang dapat meningkatkan daya tarik dan efisiensi dalam industri properti. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman praktis tentang potensi aplikasi AR dalam industri properti dan menjadi dasar untuk penerapan teknologi yang serupa dalam konteks promosi penjualan rumah di masa depan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Promosi, Penjualan Rumah, Android, PT Giri Jaya Persada.

ABSTRACT

This research aims to develop and analyze the effectiveness of the Augmented Reality (AR) application as an Android-based home sales promotion media at PT Giri Jaya Persada. A home is an important investment in people's lives, and effective promotion is the key to success in property sales. In an era of increasingly advanced technology, AR has become an innovative solution to improve customer experience and facilitate the promotional process. This research method involves developing an AR application that can display a realistic picture of the house for sale, including interior and exterior features.

The research results show that the use of AR applications significantly increases the interest of potential home buyers and makes it easier for them to understand property characteristics. Apart from that, AR applications also help potential buyers make more informed purchasing decisions. Therefore, the use of AR as a promotional medium for home sales can be considered as an innovative step that can increase attractiveness and efficiency in the property industry. This research contributes to the practical understanding of the potential applications of AR in the property industry and forms the basis for the application of similar technology in context of future home sales promotions.

Keywords: *Augmented Reality, Promotional Media, Home Sales, Android, PT Giri Jaya Persada.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena akhirnya penelitian ini bisa terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi yang peneliti buat dengan judul *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah Berbasis Android Pada PT. Giri Jaya Persada dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program studi sistem informasi.

Tidak lupa Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan selama penyusunan Skripsi ini kepada :

1. Bapak Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri
2. Bapak Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Sains Universitas Indo Global Mandiri
3. Ibu Nining Ariati, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Imelda Saluza, S.SI., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik
5. Ibu Evi Yulianti, S.Kom.,M.S.I selaku Pembimbing I
6. Ibu Dona Marcellina, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing II
7. Orang tua saya yang telah memberikan dukungan , dan bantuan dalam berbagai hal, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu Peneliti mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar dapat digunakan demi perbaikan ini nantinya. Peneliti juga berharap agar skripsi ini akan memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya.

Peneliti,

SELLI WULANDARI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI.....	iv
SURAT KETERANGAN REVISI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB I PENDAHULUAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	5
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1.1. <i>Augmented Reality (AR)</i>	6
2.1.2. Aplikasi.....	6

2.1.3. Media Promosi	7
2.1.4. Penjualan	7
2.1.5. Android	7
2.2. Teori Khusus	8
2.2.1. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	8
2.2.2. <i>Unity</i>	10
2.2.3. <i>Vuforia</i>	10
2.2.4. <i>Microsoft Visual Studio</i>	10
2.2.5. <i>Flowchart</i>	11
2.2.6. <i>Unified Model Language (UML)</i>	13
2.2.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	13
2.2.5.2. <i>Activity Diagram</i>	14
2.2.5.3. <i>Class Diagram</i>	15
2.2.5.4. <i>Sequence Diagram</i>	16
2.2.7. Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1.1 Rumusan Masalah	23
3.1.2 Tujuan dan Manfaat	23
3.1.3 Pengumpulan Data	23
3.1.4 Metode Penelitian	24
3.1.5 Hasil dan Kesimpulan	25
3.2 Profil PT. Giri Jaya Persada	25
3.2.1 Struktur Organisasi	27
3.2.2 Visi dan Misi Perusahaan	27
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan	28
3.4 Analisis Kebutuhan	29
3.5 Analisis Sistem yang Diusulkan	31
3.6 Desain Logis	32
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	33
3.6.2 <i>Activity Diagram</i>	36

3.6.3 Class Diagram.....	41
3.6.4 Sequence Diagram	43
3.6.5 Interface Design	45
BAB IV	51
4.1 Hasil	51
4.2 Pembahasan Hasil Implementasi Sistem	51
4.2.1 Tampilan Halaman Mulai.....	51
4.2.3 Tampilan Halaman Katalog Rumah	53
4.2.4 Tampilan Halaman Panduan	55
4.2.5 Tampilan Halaman Tentang.....	55
4.2.6 Tampilan Halaman AR Rumah	56
BAB V PENUTUP.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
DAFTAR LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Penerapan AR	2
Gambar 2.1 Tahapan Metode MDLC.....	8
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Giri Jaya Persada	27
Gambar 3.3 Sistem Promosi Penjualan yang Berjalan	29
Gambar 3.4 Sistem AR Promosi Penjualan yang Diusulkan	32
Gambar 3.5 <i>Use Case</i> Diagram.....	33
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram Mulai	36
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram Katalog Rumah.....	37
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Panduan	37
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Tentang.....	38
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Diagram Data Pengunjung	39
Gambar 3.11 <i>Activity</i> Diagram Keluar	39
Gambar 3.12 <i>Class</i> Diagram	41
Gambar 3.13 <i>Sequence</i> Diagram Mulai	42
Gambar 3.14 <i>Sequence</i> Diagram Katalog Rumah.....	42
Gambar 3.15 <i>Sequence</i> Diagram Tentang.....	43
Gambar 3.16 <i>Sequence</i> Diagram Data Pengunjung	43
Gambar 3.17 <i>Sequence</i> Diagram Panduan	43
Gambar 3.18 Rancangan Menu Halaman Utama.....	44
Gambar 3.19 Rancangan Menu Halaman Katalog Rumah	45
Gambar 3.20 Rancangan Menu Halaman Panduan.....	46
Gambar 3.21 Rancangan Menu Halaman Tentang	47
Gambar 3.22 Rancangan Menu Halaman AR Rumah.....	48

Gambar 3.23 Rancangan Menu Halaman Data Pengunjung.....	49
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Mulai.....	52
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama.....	52
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Katalog Rumah	53
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Katalog Rumah Type 36.....	53
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Katalog Rumah Type 40.....	54
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Katalog Rumah Type 60.....	54
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Panduan	55
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Tentang	56
Gambar 4.9 Tampilan Halaman AR Rumah Type 36.....	56
Gambar 4.10 Tampilan Halaman AR Rumah Type 40.....	57
Gambar 4.11 Tampilan Halaman AR Rumah Type 60.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart	12
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Use Case Diagram.....	14
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Activity Diagram	16
Tabel 2.4 Simbol-Simbol Class Diagram.....	16
Tabel 2.5 Simbol-Simbol Sequence Diagram	17
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 <i>Use Case</i> Admin	34
Tabel 3.2 <i>Use Case Customer</i>	34
Tabel 3.3 <i>Use Case Pimpinan</i>	35
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Sistem Menu Admin.....	58
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Sistem Menu Customer	59
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Sistem Menu Pimpinan	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2. Jadwal Penelitian
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Balasan Survey
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan
- Lampiran 6. Surat Pernyataan Tidak Plagiat