

ABSTRACT

Let's QR Augmented Reality Basic by Web and QR Code (Library Study Case)

By

Imam Sholeh Maulana

This day, communication devices has advance into a smart device called smartphone which can do fast calculation that help human activities. The computational abilities of the device can help a library to increase its quality of services which will enabling librarian to give information easier and quicker for library visitor. UPT Library Unila need innovation to help send out information to visitor. One of the technology which can be use is QR code. QR code can give address or, in general, information about a website or product code. QR code is a pattern marker which evolve from barcode, used as an item identity number. By using smartphone camera combine with QR code, information can be accessed easily and librarian can provide the context without needing a lot of effort to assist visitor physically. Design and development of QR code based Web AR (Augmented Reality) for UPT Library Unila is done to achieve that. Software prototyping is used as development method. Software prototyping reduce development time by iterating the process in design. In evaluation case, test of application using UAT (user acceptance test) to reach target mayoritas is good score. Final application result of the research is created the application and it help librarian to give information by location to visitor which using QR code technology.

Keyword: Let's QR, QR code, library, librarian, smartphone.

ABSTRAK

Let's QR Augmented Reality Berbasis Web dan QR Code (Studi Kasus Perpustakaan)

Oleh

Imam Sholeh Maulana

Perangkat telekomunikasi saat ini sudah berkembang hingga menjadi sebuah perangkat pintar yang disebut dengan *smartphone*. *Smartphone* adalah ponsel yang cukup dapat mewakili sebuah perhitungan dengan cepat sehingga memenuhi kebutuhan manusia saat ini. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut sebuah perpustakaan dapat meningkatkan mutu pelayanan yang tentu saja memudahkan pustakawan memberi informasi untuk pengguna perpustakaan dalam kegiatan membaca. UPT perpustakaan membutuhkan sebuah inovasi seperti penyampaian informasi yang banyak dikembangkan saat ini. Salah satu teknologi yang cukup berkembang saat ini adalah penggunaan *QR code*. *QR code* merupakan sebuah *marker* pola dari pengembangan *barcode* yang dulu hanya digunakan sebagai penanda nomor. Dengan memanfaatkan kamera *smartphone* *QR code* akan diakses dan diberi informasi untuk memenuhi kebutuhan para pustakawan. Penelitian ini melakukan perancangan dan pembangunan Web AR (*Augmented Reality*) berbasis *QR code* untuk pengunjung di UPT Perpustakaan. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan *software prototyping*. Proses perancangan dan pembuatan aplikasi, metode *prototyping* akan melakukan siklus memutar hingga mencapai titik. Pada tahap evaluasi, dilakukan pengujian menggunakan UAT (*User Acceptance Test*). Pencapaian tujuan penilaian aplikasi mayoritas bernilai baik. Hasil dari penelitian adalah terbangun aplikasi yang memberikan informasi berbasis lokasi kepada pengunjung perpustakaan dengan memanfaatkan teknologi *QR code*.

Kata kunci: *Let's QR*, *QR code*, perpustakaan, pustakawan, *smartphone*.