

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA INFORMASI MELALUI POSTER MENGGUNAKAN WebVR

Oleh

NAZRAH EFRILIA PUTRI

Poster digunakan untuk memberikan informasi yang pada umumnya ditampilkan dalam bentuk berupa gambar atau foto. Perkembangan teknologi memudahkan penyajian informasi pendaftaran Kekayaan Intelektual dapat lebih interaktif pada poster dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). AR adalah suatu teknologi dengan menggabungkan dunia nyata dengan data digital. AR memperbolehkan pengguna melihat objek maya dua dimensi atau tiga dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience* (UX). UX memiliki tahapan yaitu, *requirement gathering, alternative desain, prototyping, evaluation*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan AR pada poster media informasi bagaimana tahapan cara pendaftaran Hak Cipta, Paten, Merek dan Desain Industri. Hasil dari penelitian ini yaitu menyajikan tampilan pada poster dengan teknologi AR menggunakan *web virtual reality* (WebVR). Marker yang sudah tersedia di poster sudah disematkan informasi mengenai tahapan pendaftaran Kekayaan Intelektual di Universitas Lampung yang dapat diakses menggunakan Smartphone. Implementasi Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Informasi melalui Poster menggunakan *WebVR* dapat diterima dengan baik oleh pengguna dengan rata-rata hasil 77,375 yang didapatkan dari hasil *User Acceptance Test* dengan responden berjumlah 40 orang.

**Kata kunci:** *Augmented Reality, web virtual reality, marker, User Experience, User Acceptance Test*

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY AS A MEDIA INFORMATION THROUGH USING WebVR**

**BY**

**NAZRAH EFRILIA PUTRI**

Posters are used to provide information that is generally displayed in the form of images or photographs. The development of technology facilitates the presentation of intellectual property registration information can be more interactive on posters using Augmented Reality (AR) technology. AR is a technology by combining the real world with digital data. AR allows users to view two-dimensional or three-dimensional virtual objects that are projected against a real dunita. This research uses the User Experience (UX) method. UX has stages namely, requirement gathering, alternative design, prototyping, evaluation. The purpose of this research is implementing AR on the media poster information on how to phase the registration of copyright, patent, brand and industrial design. The result of this research is presenting a display on posters with AR technology using a Web virtual reality (WebVR). Marker that is already available in the poster has been pinned information about the registration phase of the intellectual property in Lampung University which can be accessed using Smartphone. The implementation of Augmented Reality technology as information Media through posters using WebVR can be received well by users with an average yield of 77, 375 which obtained from the results of User Acceptance Test with respondents amounting to 40 people.

**Keywords:** Data normalization, Database, PostgreSQL, Response time, Village potential,