

ABSTRAK

Dalam kehidupan sehari-hari bentuk media promosi (brosur) suatu produk masih belum dapat memberikan persepsi yang sesuai dengan aslinya, karena informasi tersebut hanya diperoleh melalui gambar, foto atau miniatur yang tidak dapat memberikan informasi secara detail. Untuk itu diperlukan sebuah cara baru dalam menyajikan informasi secara informatif dan menarik.

Saat ini telah dikembangkan sebuah teknologi yang dapat menggabungkan antara dunia virtual dengan dunia nyata yang disebut dengan *augmented reality*. Teknologi ini tidak sepenuhnya menggantikan sebuah realitas, tetapi menambahkan sebuah atau beberapa benda-benda maya dalam bentuk 2 atau 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata dan ditampilkan secara langsung.

Dengan menggunakan metode *waterfall*, pemanfaatan teknologi *augmented reality* yang telah diterapkan dalam aplikasi AR Brosur Fakultas Teknologi Industri, dapat memberikan informasi yang lebih komunikatif dibandingkan brosur biasanya karena informasi yang diberikan berupa 3D, 2D dan video. Walaupun terdapat beberapa gambar yang serupa dengan *marker* aplikasi tidak akan mendeteksi gambar tersebut. Ukuran *marker* yang digunakan sebagai target dapat mempengaruhi ukuran objek yang akan ditampilkan dan ukuran minimal *marker* atau target yang telah diuji coba ialah 2,3*3,5 cm.

Kata kunci : Fakultas Teknologi Industri, brosur, aplikasi android, *augmented reality*