

## INTISARI

Dalam pengenalan dan promosi salwa snack pelanggan cenderung mengalami kesulitan ketika ingin memesan di karenakan pelanggan lupa dan tidak ingat. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi pengenalan dan promosi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi smartphone berbasis android menggunakan teknologi augmented reality. Metode pengembangan yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode Extreme Programming(XP).

Software game engine unity 3D. Aplikasi ini menerapkan vuforia sebagai SDK untuk menciptakan augmented reality yang berjalan pada OS android dan menggunakan virtual button yang terletak pada marker. Aplikasi ini memberikan informasi dan menampilkan objek video salwa snack, khusus untuk snack kering, snack basah, aneka minuman, prasmanan, nasi tumpeng, somay frozen dan sup matahari. Subjek penelitian yang dipilih adalah pelanggan dan konsumen yang ingin memesan di karenakan pelanggan lupa dan tidak ingat. Hal ini ditentukan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi pelanggan dalam pengenalan dan promosi salwa snack.

Kata kunci: Android, Augmented Reality, Komputer, Extreme Programming(XP), Unity

## **ABSTRACT**

*In the introduction and promotion of salwa snacks, customers tend to have difficulty when they want to order because customers forget and don't remember. This study aims to create an introduction and promotion application by utilizing the development of android-based smartphone technology using augmented reality technology. The development method used to build this application is the Extreme Programming (XP) method. Unity 3D game engine software. This application applies vuforia as an SDK to create augmented reality that runs on the android OS and uses a virtual button located on the marker. This application provides information and displays video objects for salwa snacks, specifically for dry snacks, wet snacks, various drinks, buffets, tumpeng rice, frozen somay and sun soup. The selected research subjects are customers and consumers who want to order because customers forget and don't remember. This is determined to find out the difficulties faced by customers in the introduction and promotion of salwa snacks.*

*Keywords: Android, Augmented Reality, Computer, Extreme Programming(XP), Unity.*

