

Abstrak

Teknologi informasi merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia. Manusia semakin mengandalkan teknologi dalam setiap aktivitas kegiatannya dan salah satu perangkat teknologi yang digunakan adalah *smartphone*. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama di berbagai kehidupan dimana memberikan pengaruh besar terhadap perubahan - perubahan dan salah satunya didalam bidang desain interior. Desain interior merupakan sebuah ilmu yang mempelajari perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam sebuah bangunan.

Dalam mendesain sebuah ruangan desainer selama ini hanya dapat menggambarannya dalam sebuah kertas dan langsung mengimplementasikannya tanpa bisa mencoba - coba terlebih dahulu dalam menata suatu ruangan harus dapat menentukan letak yang sesuai untuk sebuah objek agar objek yang akan dimasukkan dapat sesuai dengan keadaan ruangan. Masalah yang sering dihadapi oleh para desainer untuk merancang tata letak pada sebuah ruangan adalah tidak adanya objek nyata dalam waktu yang bersamaan perancangan tersebut dan hanya terkesan *virtual* saja.

Penerapan *Augmented Reality* dalam aplikasi tata ruang dan letak *furniture* dapat menjadi alternatif media baru dalam penyampaian informasi dengan menggunakan objek *3D* yaitu *furniture* dengan memanfaatkan teknologi *AR* desainer dapat mencoba terlebih dahulu *furniture* yang akan diletakkan dalam ruangan tersebut sehingga para desainer bisa menyesuaikan tata letak *furniture*. Dari hasil data pengujian yang sudah dilakukan penulis memperoleh kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat membantu *user* dalam mensimulasikan penataan ruangan dan mempermudah pengguna dalam merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior karena dapat menghemat waktu dalam menata ruangan.

Kata kunci: *smartphone*, *augmented reality*, *Unity3D*, *furniture*, virtualisasi, desain

