

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan sistem informasi AR (*Augmented Reality*) pada perusahaan PT. Dwi Karya Bentonit Indonesia pada perangkat Android, PT. Dwi Karya Bentonit Indonesia. adalah sebuah industri penghasil lapisan bumi aktif (Bentonit) yang digunakan untuk menyaring minyak goreng yang sehari hari kita pakai, Perawatan pada setiap mesin yang terdapat pada pabrik membutuhkan maintance atau pengantian sperpart sukucadang hampir setiap hari sehingga sering terjadinya kesalahan pada pembelian suku cadang yang di lakukan oleh bagian pembelian di kantor karena masih tidak adanya pendataan suku cadang pada bagian pembelian dan juga berganti – gantinya pegawai yang membeli barang karena di perlakukannya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar),

Oleh karena itu pemanfaatan teknologi AR (*Augmented Reality*) yang berbasis Android berguna untuk mempermudah bagian pembelian melihat detail dari sukucadang yang akan mereka beli sehingga tidak terjadinya kesalahan pada pembelian sparepart, Penelitian ini akan menggunakan metode *Prototyping* sebagai perancangan dan Aplikasi *Unity* dan *Vuforia* sebagai pembuat Aplikasi. Dengan menggunakan aplikasi AR (*Augmented Reality*) ini dapat diharapkan mengurangi kesalahan dari bagian pembelian dalam memberikan data dari sukucadang yang akan dibeli dan juga dengan menggunakan aplikasi ini dapat memudahkan pegawai dalam melihat data detail dari suku cadang yang akan mereka beli hanya menggunakan *smartphone* mereka dapat menscan *code* atau *barcode* yang disediakan sehingga pegawai dapat melihat detail barang dengan mudah dan tidak akan terjadinya kesalahan pembelian lagi.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Marker Based, Prototyping, Unity, Vuforia*

ABSTRACT

This study discusses the design of AR (Augmented Reality) information systems at the company PT. Dwi Karya Bentonite Indonesia on Android devices, PT. Dwi Karya Bentonite Indonesia. is an industry that produces an active earth layer (bentonite) which is used to filter cooking oil that we use every day. Maintenance on every machine in the factory requires maintenance or replacement of spare parts almost every day so that mistakes are often made in purchasing spare parts. by the purchasing department at the office because there is still no data collection on spare parts in the purchasing department and also changing employees who buy goods because of the PSBB (Large-Scale Social Restrictions) treatment.

Therefore, the use of AR (Augmented Reality) technology based on Android is useful to make it easier for the purchasing department to see the details of the spare parts they will buy so that there are no mistakes in purchasing spare parts. This study will use the Prototyping method as a design and Unity and Vuforia applications as application makers . By using this AR (Augmented Reality) application, it can be expected to reduce errors from the purchasing department in providing data from the spare parts to be purchased and also by using this application it can make it easier for employees to see detailed data of the spare parts they will buy using only their smartphones they can scan. code or barcode provided so that employees can see item details easily and there will be no purchase errors again.

Keywords: *Augmented Reality, Marker Based, Prototyping, Unity, Vuforia*