

ABSTRAK

Tata ruangan merupakan kinerja sistem yang harus diperhatikan dalam ruangan, menata ruangan merupakan kebutuhan dari masyarakat masing-masing. Oleh karena itu, penataan ruangan merupakan suatu mode yang membenahi dan menyusun alat-alat yang ada di dalam ruangan tersebut.

Dan berkembangnya teknologi saat ini untuk bergerak di bidang Augmented Reality sangatlah bagus, teknologi Augmented Reality memiliki tiga karakteristik yaitu mengkombinasikan dunia nyata dan virtual, bersifat interaktif secara real-time, dan ditampilkan dalam 3D.

Metodologi yang kami gunakan adalah sumber dari berbagai buku atau internet sebagai bahan acuan pembuatan aplikasi. Penulis menggunakan berupa fitur yang digunakan yaitu tahap mengumpulkan asset, tahap menyatukan asset dalam unity, tahap memilih model asset yang ada di dalam sistem, dan tahap menampilkan fungsi meletakkan asset yang dipilih.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan aplikasi yang tepat, mudah dipahami, dan menarik bagi penggunanya. Sehingga bisa membantu masyarakat modern untuk mendekorasi ruangan dengan bebas, nyaman dan rapi.

Kata kunci: Augmented Reality, Ruangan, dan Asset.