

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Dhyana Pura untuk berkunjung ke perpustakaan. Hal ini menunjukkan diperlukannya sebuah inovasi baru di perpustakaan yang dapat meningkatkan daya tarik mahasiswa agar lebih sering berkunjung ke perpustakaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan *Augmented Reality* dengan metode *marker based tracking* berbasis Android dalam sistem pencarian buku referensi mata kuliah TI di perpustakaan UNDHIRA, untuk mengetahui hasil analisa tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi, serta untuk mengetahui hasil perbandingan tingkat minat kunjungan mahasiswa ke perpustakaan sebelum dan sesudah implementasi sistem. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, data dikumpulkan dengan teknik kuesioner terhadap 54 pengguna aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan *usability* aplikasi sebesar 87,41% atau dapat diklasifikasikan “Sangat Baik”. Hasil uji kano model menunjukkan bahwa atribut pada aplikasi sudah sangat memuaskan pengguna dengan mayoritas atribut pada aplikasi termasuk dalam kategori *attractive*. Hasil analisa perbandingan tingkat minat kunjungan mahasiswa ke perpustakaan sebelum dan sesudah implementasi sistem menunjukkan bahwa 49 dari 54 mahasiswa menyatakan aplikasi dapat meningkatkan minat mereka untuk berkunjung ke perpustakaan. Jadi berdasarkan hasil tersebut aplikasi ini dapat meningkatkan minat mahasiswa TI untuk berkunjung ke perpustakaan.

**Kata Kunci:** Android, *Augmented Reality*, Kano Model, *Marker Based Tracking*, *Usability*

## **ABSTRACT**

*The background of this research is the lack of interest of Dhyana Pura University Informatics Engineering Study Program students to visit the library. This shows the need for a new innovation in the library that can increase the attractiveness of students to visit the library more often. The purpose of this study was to implement Augmented Reality with the Android-based marker-based tracking method in the search system for reference books for IT courses in the UNDHIRA library, to find out the results of the analysis of the level of user convenience and satisfaction in using the application, as well as to find out the results of a comparison of the level of interest in student visits to the library before and after system implementation. This research is a quantitative study, the data was collected using a questionnaire technique on 54 application users. The results showed that the usability of the application was 87.41% or could be classified as "Very Good". The results of the Kano model test show that the attributes of the application are very satisfying to users with the majority of the attributes in the application being included in the attractive category. The results of a comparative analysis of the interest level of student visits to the library before and after system implementation showed that 49 out of 54 students stated that the application could increase their interest in visiting the library. So based on these results, this application can increase the interest of IT students to visit the library.*

**Keywords:** *Android, Augmented Reality, Kano Model, Marker Based Tracking, Usability*