

**PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE AUGMENTED REALITY*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK-PRODUK PASAR SENI**

**SUKAWATI**

Oleh

**Nanda Sulaeman, NIM 1715051082**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja**

**Email: [nandasulaeman@gmail.com](mailto:nandasulaeman@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan produk-produk Pasar Seni Sukawati serta memajukan digitalisasi dalam salah satu upaya mewujudkan salah satu tujuan revitalisasi Pasar Seni Sukawati terhadap pengembangan aplikasi *Mobile Augmented Reality* sebagai media promosi produk-produk Pasar Seni Sukawati. Permasalahan yang dialami selama revitalisasi berupa kurangnya kesadaran dan motivasi masyarakat terhadap program pemberdayaan ekonomi digital serta perubahan penempatan produk dari sebelumnya yang membuat kesulitan bagi para pengunjung baru dalam menemukan produk yang mereka cari. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan aplikasi *Mobile Augmented Reality* untuk media promosi untuk mewujudkan salah satu tujuan revitalisasi Pasar Seni Sukawati. Penelitian ini adalah R & D dengan menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), MDLC memiliki 6 tahapan diantaranya adalah tahapan *concept* (pengonsepan), tahapan *design* (perancangan), tahapan *material collecting* (pengumpulan bahan), tahapan *assembly* (pembuatan), tahapan *testing* (pengujian) dan terakhir adalah tahapan *distribution* (pendistribusian).. Penelitian ini dilaksanakan pada 24 masyarakat dan pedagang Pasar Seni Sukawati. Beberapa pengujian dilakukan pada aplikasi SUKMAR ini diantaranya dari pengujian ahli isi yang mendapat hasil 100%, pengujian ahli media mendapat hasil 100% dan pengujian *system usability scale* mendapat hasil uji sebesar 80,312 yang berada pada kategori *acceptable* atau dapat diterima dan masuk kedalam grade A dengan rating “GOOD” atau “Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Mobile Augmented Reality* SUKMAR berhasil memenuhi tujuan revitalisasi Pasar Seni Sukawati dengan mempromosikan produk-produk pasar secara efektif.

**Kata kunci:** *Mobile Augmented Reality*, Digitalisasi, Revitalisasi, Promosi Produk, *System Usability Scale*

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK-PRODUK PASAR SENI  
SUKAWATI**

Oleh

**Nanda Sulaeman, NIM 1715051082**

*Informatics Engineering Education Study Program*

*Informatics Engineering*

*Faculty of Engineering and Vocational*

*Ganesha University of Education*

**Email: [nandasulaeman@gmail.com](mailto:nandasulaeman@gmail.com)**

**ABSTRACT**

*This research aims to promote the products of Sukawati Art Market and advance digitalization as part of the effort to achieve one of the goals of revitalizing Sukawati Art Market through the development of a Mobile Augmented Reality Application as a promotional medium. The issues faced during revitalization include a lack of awareness and motivation among the community regarding the digital economy empowerment program, as well as changes in product placement that made it difficult for new visitors to find the products they were looking for. Therefore, the researcher developed a Mobile Augmented Reality Application as a promotional medium to achieve one of the goals of the revitalization of Sukawati Art Market. This research is R&D using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model. MDLC consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. This research was conducted with 24 members of the community and traders of Sukawati Art Market. Several tests were conducted on the SUKMAR Application, including content expert testing which received a result of 100%, media expert testing which received a result of 100%, and the system usability scale testing which received a score of 80.312 categorized as acceptable and falling into grade A with a "GOOD" rating. The research results indicate that the SUKMAR Mobile Augmented Reality Application successfully fulfills the goal of revitalizing Sukawati Art Market by effectively promoting market products.*

**Keywords:** *Mobile Augmented Reality, Digitalization, Revitalization, Product Promotion, System Usability Scale*