

# **SISTEM INFORMASI PROFIL KAMPUS DAN LAYANAN PENDAFTARAN MAHASISWA BARU UNISKA**

Muhammad Haiqal Faiq Zikri<sup>1</sup>, Dwi Agung

Wibowo<sup>2</sup>, Muhammad Rais Wathani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, 55201, 16630793

<sup>2</sup>Teknik Informatika, 55201, 11 040491 02

<sup>3</sup>Teknik Informatika, 55201, 11 311084 01

E-mail : [muhammadhaiqalfaiqzikri@gmail.com](mailto:muhammadhaiqalfaiqzikri@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Promosi sangatlah penting untuk suatu instansi agar diketahui oleh masyarakat, dalam hal ini Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari melakukan berbagai macam promosi dengan media iklan yang berbagai macam, namun terkadang media iklan dianggap tidak menarik sehingga membuat informasi di dalamnya tidak tersampaikan dengan baik. Dari permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk membuat sistem informasi yang dapat menarik perhatian masyarakat. Menggunakan teknologi stoked reality agar promosi yang disampaikan lebih menarik dan juga interaktif. Metode yang digunakan adalah metode cascade yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sistem. Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan android plant dan java sebagai bahasa pemogramannya, kemudian menggunakan concinnity dengan vuforia SDK untuk pembangunan fungsi stoked reality. Dengan adanya Aplikasi Sistem Informasi Profil Kampus dan Layanan Pendaftaran Mahasiswa Baru UNISKA diharapkan dapat membuat calon mahasiswa mendapatkan informasi yang lengkap, menarik dan juga informatif. Selain itu aplikasi ini diharapkan memudahkan calon mahasiswa untuk mendaftarkan dirinya di seleksi mahasiswa baru UNISKA.

***Kata Kunci*** : *Augmented Reality, iklan, Layanan Pendaftaran, Mahasiswa Baru, Profil Kampus*

### DAFTAR PUSTAKA

- Bayuaji, A. (2015). In *Pengusaha UKM Butuh Aplikasi Teknologi AR*. Depdikbud. (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. Durianto. (2003). *Invasi Pasar Dengan Iklan Yang Efektif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Fatimah. (2016). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Profil Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android.
- Ilahi, R. (2017). Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *SENTIKOM*.
- Jaiz, M. (2014). In *Dasar-Dasar Periklanan*. Graha Ilmu.
- Kartini, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Bhakti Anindya Tangerang.
- Lengkong, O. (2018). Media Informasi Brosur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat Menggunakan Augmented Reality Dalam Bentuk Video .
- Mahendra, I. B. (2016, April). Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan UNITY 3d dan Vuforia SDK. 9(1). Retrieved September 3, 2020
- Migran, P., & Kishino, F. (1994). Taxonomy Of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on InFormation Systems*.
- Nugroho, I. (2011). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru.
- Prasetia, R. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*.
- Ratnawati. (2016). Pengembangan Aplikasi Profil Sekolah Berbasis Augmented REality Sebagai Media Informasi Profil Sekolah Di SMA Negeri 1 Wonogiri.
- Rosa, A., & Salahuddin M. (2011). Modul Pembelajaran Rekaya Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung.
- Safaat H, N. (2014). In *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Satzinger, J. W. (2011). *System Analysis And Design In A Changing World*. Bookbarn Internasional.
- Setiawan, I. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan dan Media Promosi Gedung Baru UNISKA Banjarmasin Berbasis Android.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tahyudin, I., & Saputra, D. I. (2015). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Promosi Objek Wisata Di Kabupaten Purbalingga.