

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Menentukan parameter desain *marker* yang tepat guna mendapatkan hasil *rating* yang optimal pada *Vuforia engine* serta Mengukur pengaruh desain 2D *marker* dengan parameter yang tepat pada menggunakan *Vuforia engine*. Pengujian performa desain pada penelitian ini menggunakan metode eksperimental pada desain *marker* menggunakan *Vuforia engine* dengan parameter pada desain seperti citra, intensitas warna, dan penggunaan format file pada desain yaitu png dan jpg. Terdapat tiga sampel desain yang digunakan yaitu *QRcode*, *Ilustrasi Flat Design*, foto, dan sudut objek. Pengujian desain dilakukan dengan metode eksperimental untuk melihat fungsional desain *marker* berdasarkan dari pengujian peforma desain dengan parameter jarak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain 2D *marker* dapat mempengaruhi nilai perolehan *rating* di *Vuforia engine* hal itu disebabkan karena *Vuforia engine* dapat mengenali titik sudut pada desain berdasarkan parameter citra, intensitas warna, dan penggunaan format file yang diujikan dengan penilaian skala 5 bintang.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Marker Based*, *Vuforia Engine*, Eksperimental, Desain 2D *marker*