

ABSTRAK

Implementasi *Augmented Reality* untuk Pengenalan Buah-Buahan pada TK Yadika 3 Berbasis Android

Oleh : Titok Angga Kurniawan (1511501429)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* untuk memperkenalkan media pembelajaran baru terhadap anak-anak di TK Yadika 3. Permasalahan untuk saat ini anak-anak masih belajar mengenal buah-buahan masih menggunakan media pembelajaran yang masih berbentuk 2 dimensi. Dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* (AR) ini diharapkan dapat membuat daya tarik anak-anak dalam mengenal buah-buahan.

Metode *marker based tracking* ini dipilih karena mampu membaca teks dan gambar yang masih berbentuk 2 dimensi. Dalam hal ini yang dimaksud adalah marker atau penanda yang terkoneksi dengan kamera agar mengenali objek yang akan ditambah menjadi bentuk 3 dimensi.

Langkah awal pada penyelesaian masalah ini dilakukan dengan menentukan marker yang akan dijadikan objek untuk memunculkan animasi menggunakan vuforia sebagai database, kemudian export ke unity agar menjadi sebuah aplikasi yang optimal yaitu *Augmented Reality* pengenalan buah-buahan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak belajar sambil bermain untuk menambah ilmu melalui *smartphone* nya.

Kata kunci : *Augmented Reality, Android, Marker Based Tracking*

xii+48halaman; 24 Gambar; 11 Tabel; Lampiran