

ABSTRAK

PENERAPAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL PADA MATA UANG RUPIAH 2016 DI MTSN 1 TANGERANG SELATAN

Oleh: Dicky Ananda (1511500298)

Teknologi zaman sekarang mulai memiliki kemajuan yang sangat pesat. Banyak sekali sistem atau media pembelajaran yang bahkan dapat membantu anak-anak sekolah untuk mengerjakan pekerjaan sekolahnya, mata pelajaran sejarah tentang pahlawan khususnya. Hasil kuesioner membuktikan banyak siswa/i MTsN 1 Tangerang Selatan yang tidak terlalu tahu ataupun hafal mengenai pahlawan-pahlawan Indonesia, terutama pahlawan yang berada di dalam mata uang Indonesia yang baru. Siswa/i MTsN 1 Tangerang Selatan tidak mengetahui siapa dan apa peranan dari para pahlawan yang ada di dalam uang baru tersebut. Dalam hal ini perlu adanya solusi agar siswa/i dapat mengetahui pahlawan yang ada dengan menggunakan media dan sistem pembelajaran interaktif. Salah satunya dengan membuat aplikasi pengenalan sejarah pahlawan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Metode yang digunakan adalah *marker based tracking*. *Marker* yang digunakan pada aplikasi yang dibuat yakni menggunakan uang kertas tahun emisi 2016. Dalam laporan penelitian ini menjelaskan desain dan implementasi aplikasi AR yang berjalan pada platform *mobile Android*. Hasil pengujian pada intensitas cahaya 66% berhasil dan hasil pengujian pada jarak antara *smartphone* dengan *marker* 100% berhasil. Hasil percobaan tersebut dikonfirmasi bahwa aplikasi berjalan dengan cukup baik di perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi *Android*.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Uang, Android, 2D, Marker Based Tracking

xiii+48 halaman; 34 gambar; 3 tabel; 37 lampiran.