

ABSTRAK

**Judul : APLIKASI MENGENAL TOKOH PAHLAWAN UANG KERTAS
KELUARAN TAHUN 2016 DENGAN *AUGMENTED REALITY*
PADA SD ISLAM NURUL AZHAR**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan yang wajib dimiliki oleh seseorang. *Smartphone* dapat dimanfaatkan untuk pencarian informasi tentang sejarah tokoh pahlawan. Tokoh pahlawan yang dekat dengan kehidupan adalah tokoh pahlawan yang terdapat pada uang kertas, dengan memanfaatkan *smartphone* pengguna dapat mencari informasi mengenai sejarah tokoh pahlawan tersebut. Tidak adanya pemanfaatan teknologi *augmented reality* untuk mengenal tokoh pahlawan di SD Islam Nurul Azhar, pembelajaran mengenai sejarah hanya menggunakan media buku dan dilakukan di kelas. Untuk itu penulis memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk media pembelajaran sejarah, agar siswa dan siswi dapat mengenal sejarah tokoh pahlawan. Dengan menggunakan metode *marker based tracking* yaitu aplikasi membutuhkan sebuah *marker* untuk di pindai. Aplikasi ini bekerja dengan cara menyorotkan kamera *smartphone* ke nominal uang kertas keluaran tahun 2016 di sisi yang terdapat gambar tokoh pahlawan, pengguna dapat mengetahui informasi tentang tokoh pahlawan tersebut yang ditampilkan dalam bentuk gambar tokoh pahlawan dalam bentuk 3D, narasi, video yang memuat sejarah singkat tokoh pahlawan dan *link* untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak dari menu info atau video di aplikasi.

Kata kunci: *augmented reality*, sejarah, android, uang kertas
xv+89 halaman; 66 gambar; 3 tabel; 29 lampiran