

## ABSTRAK

### **APLIKASI PENGENALAN JENIS-JENIS BINATANG PADA BINA KELUARGA BERENCANA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID**

**Oleh : Rizqi Wahyudi (1511502740)**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi akan selalu berkembang, perkembangan itu hadir untuk mempermudah manusia dalam melakukan berbagai pekerjaan dan kegiatan sehari-hari. Salah satu diantaranya adalah pendidikan, dengan adanya penerapan teknologi yang canggih tentunya dapat membantu aktivitas dalam sistem belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi Informasi dalam proses penyampaian informasi mengalami perkembangan pesat. Saat ini, teknologi terbaru yang digunakan dalam penyampaian informasi adalah *Augmented Reality* (AR). Di dunia pendidikan, AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru untuk anak-anak. *Augmented Reality* sebagai metode Pengenalan Jenis-Jenis Binatang adalah salah satu cara untuk mempelajari dan mengenalkan jenis binatang apa saja yang ada di dunia bukan hanya di lingkungan sekitar, pengenalan jenis-jenis binatang ini diharapkan dapat mempermudah penyajian informasi secara interaktif dan *real-time* pada Bina Keluarga Berencana Pendidikan Anak Usia Dini Wijaya Kusuma. Aplikasi ini berjalan pada *platform mobile* Android. Cara kerja dari aplikasi ini adalah dengan melakukan *scan* terhadap *marker* menggunakan kamera *smartphone*, lalu jika sudah terdeteksi maka akan menampilkan informasi dari alat musik tersebut. Dalam pembuatan aplikasi ini ini penulis berharap agar berjalan dengan skema yang telah di rancang sedemikian rupa dan dapat menarik minat belajar para murid agar tidak mudah bosan saat belajar di kelas.

**Kata kunci:** *Augmented Reality, Vuforia, Smartphone, Android, Unity, PAUD*

xv+69 halaman; 35 gambar; 6 tabel; 11 lampiran