

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING PADA SD NEGERI CIKUPA 3 BERBASIS ANDROID

Oleh : Dimas Febriansyah (1511500694)

Saat ini, teknologi terbaru yang digunakan dalam penyampaian informasi adalah *Augmented Reality* (AR). Kurangnya pemanfaatan teknologi AR di SD Negeri Cikupa 3 dalam penyampaian materi membuat anak-anak menjadi bosan dalam belajar karena media yang dipakai hanya menampilkan satu sudut pandang saja yang searah dan kurang interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti membuat solusi atau inovasi dengan *Augmented Reality* sebagai metode Pengenalan Alat Musik Tradisional adalah salah satu cara untuk mempelajari dan melestarikan budaya Indonesia, Pengenalan Alat Musik Tradisional menerapkan teknologi dari *Augmented Reality* dan *Web Service*, yang diharapkan dapat mempermudah penyajian informasi secara interaktif dan *real-time*. 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 peneliti berharap agar berjalan dengan skema yang telah di rancang sedemikian rupa. Hasil uji responden menggunakan kuisioner ISO 9126 yang dilakukan pada 10 guru dan 30 siswa menghasilkan 80% maka dapat dikatakan aplikasi efektif dan berjalan sesuai kriteria uji kualitas aplikasi.

Kata kunci: *Augmented Reality*, *Web Service*, teknologi, Alat Musik Tradisional

xii+65 halaman, 32 gambar, 2 tabel, 42 lampiran