

ABSTRAKS

Aplikasi Pembelajaran Monumen di Dunia Berbasis *Augmented Reality* dengan Metode *Marker Based Tracking* pada SD Katolik Ricci 2

Oleh : Fajar Satrio Wibowo (1511502864)

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi *Augmented Reality* dalam bidang pendidikan dengan menggunakan media berupa buku. Melalui buku tidak jarang siswa dan siswi tidak terlalu antusias untuk belajar karena hanya melihat tulisan dan gambar yang berbentuk 2D yang hanya terpaku pada *text book*. Sehingga terkadang guru harus mencari cara untuk meningkatkan antusias belajar dari siswa dan siswinya. Karena semakin berkembangnya jaman dan teknologi maka ada jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* (AR). Aplikasi ini nantinya akan berisi tentang *Augmented Reality* (AR) dari beberapa monumen yang ada di dunia. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan juga menggunakan metode *Marker Based Tracking* yang nanti nya ada sebuah buku sebagai salah satu marker penanda dan *smartphone* untuk mengscan marker tersebut. Hasil dari penelitian ini nanti nya akan menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dapat menyajikan sebuah gambar 3D dan informasi mengenai monumen yang sudah dimasukkan dalam database. Berdasarkan hasil yang telah ujikan dalam kuisisioner yang sudah disebar dan mendapatkan hasil 83% disimpulkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

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

X-47; 37 Gambar; 9 Tabel; 31 Lampiran.