

## **ABSTRAK**

Calvin Yusuf, 51415427

**APLIKASI PENGENALAN PANCA INDRA MANUSIA MENGGUNAKAN  
AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID**

PI. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2019.

Kata kunci: Augmented Reality, Blender, Unity, Panca Indra, Android

(xiv + 65 + Lampiran)

*Augmented Reality* (AR) dikenal sebagai teknologi interaktif yang mampu memproyeksikan objek maya ke dalam objek nyata secara *real time*. Perkembangan teknologi AR dewasa ini telah memberikan banyak kontribusi ke dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Pada saat ini media pembelajaran panca indra manusia yang diterapkan dunia pendidikan adalah menggunakan buku dan menggunakan alat peraga sebagai alat bantu dalam belajar. Proses pembelajaran diarahkan kepada kemampuan manusia untuk menghafal informasi, otak kita dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang di dapat. Untuk itu perlu cara lain untuk menyiasatinya yaitu dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dalam pembuatan animasi 3 dimensi (3D) agar terlihat lebih *real time* dan menarik. Animasi dibangun menggunakan Blender serta proses pembangunan *Augmented Reality* yang ditampilkan menggunakan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Aplikasi ini menampilkan objek panca indra manusia yaitu mata, telinga, kulit, hidung dan lidah. Aplikasi ini akan dibuat bersamaan dengan sebuah katalog yang dicetak dengan media kertas. Katalog tersebut berisi *marker* dengan keterangan gambar panca indra.

Daftar Pustaka (2013 – 2019)