

ABSTRAKSI

Maharani Bunga Madani. 53417433.

**APLIKASI PENGENALAN RUMAH ADAT JOGLO TRADISIONAL
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID.**

**Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri.
Universitas Gunadarma. 2020.**

Kata Kunci : Augmented Reality, Android, Rumah Adat Joglo, Unity, Blender.

Rumah joglo merupakan bangunan arsitektur tradisional Jawa Tengah, rumah joglo mempunyai kerangka bangunan utama yang terdiri dari *soko guru* berupa empat tiang utama penyangga struktur bangunan serta *tumpang sari* yang berupa susunan balok yang disangga *soko guru*. Pengenalan Rumah Joglo dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini salah satunya Augmented Reality. Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Aplikasi Rumah adat Joglo yang diharapkan dapat membantu pengenalan rumah joglo kepada murid sekolah dasar. Pembuatan aplikasi Rumah Joglo dimulai dengan perancangan aplikasi menggunakan UML, kemudian pembuatan objek menggunakan blender, dan merender objek menjadi 3D menggunakan unity. Hasil yang didapatkan adalah aplikasi dapat berjalan dengan baik pada smartphone yang memiliki spesifikasi ukuran layar 6.53 inch IPS LCD, 1080 x 2340 pixels, RAM 6GB, OS : Android 9.0 (Pie), dan kamera depan : 20 MP, f/2.0, (wide). Untuk jarak optimal pada saat men-scan marker dibutuhkannya jarak ± 30 cm, agar mendapatkan output AR terbaik.

Daftar Pustaka (2015-2020)