

ABSTRAK

Riastia Wisudawati. 55419503.

APLIKASI PENGENALAN BUAH DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID

PI. Jurusan Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2022.

Kata Kunci : Augmented Reality, Android, Buah-Buahan, Unity, Blender, Marker.

(xiii + 71 Halaman + Lampiran)

Di era globalisasi, teknologi semakin canggih dan berkembang dalam hal membantu menyelesaikan pekerjaan manusia. Salah satunya pada bidang pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) tentunya dapat membantu aktivitas dalam sistem belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah membuat Aplikasi Pengenalan Buah dengan teknologi AR berbasis *Android* untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak usia 3-5 tahun mengenai buah. Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *marker based tracking*, blender dan unity. Aplikasi ini telah berhasil dibuat dan berjalan dengan baik sebagai media pembelajaran yang dapat menampilkan informasi tentang buah-buahan. Dari hasil uji coba marker berdasarkan posisi dan jarak didapatkan pada posisi 25 cm serta pada cahaya yang terang menjadi hasil pengujian terbaik karena objek 3D dapat muncul dengan sempurna.

Daftar Pustaka (2017 - 2022)