

ABSTRAK

Dedek Darmadi. 51411802

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF IKON KOTA PALEMBANG
(JEMBATAN AMPERA) DENGAN METODE AUGMENTED REALITY
BERBASIS ANDROID**

**Penulisan Ilmiah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Gunadarma, 2014.**

Kata Kunci : Augmented Reality, Intekatif, Jembatan Ampera, Pembelajaran.

Perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi kini semakin berkembang pesat. Pemnafaatan teknologi informasi kini menjadi suatu kebutuhan untuk mempermudah pembelajaran sejarah. *Augmented Reality* merupakan tampilan visual yang menarik karena dapat menampilkan objek tiga dimensi seperti berada dilingkungan nyata. Pengenalan sejarah jembatan Ampera dengan Augmented Reality ini akan membuat seseorang lebih tertarik untuk mengetahui sejarahnya karena metode yang disampaikan menggunakan tampilan menarik dengan objek 3D.

Aplikasi pembelajran interaktif jembatan Ampera sebagai ikon kota Palembang dengan metode Augmented Reality menggunakan berbasis Andorid dibuat dalam beberapa tahap. Dimulai dari perancangan marker, objek 3D, perancangan aplikasi hingga tahap akhir proses uji coba pada *smartphone*.

Daftar Pustaka (2004-2014)