

ABSTRAKSI

Andika Rahmat Agung Gumelar, 50412788

**APLIKASI PENGENALAN TEKNIK PEMBUATAN PATTERN UNIK
PADA RUBIK 3X3X3 MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY
BERBASIS ANDROID.**

**Pl. Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas
Gunadarma, 2015**

**Kata Kunci : ANDROID, APLIKASI, AUGMENTED REALITY,
PENGENALAN TEKNIK PEMBUATAN PATTERN UNIK, RUBIK 3X3X3.
(xii + 48 Halaman + 6 Lampiran)**

Proses perkembangan teknologi informasi sekarang ini telah hampir di semua aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi informasi ini telah membantu kehidupan manusia salah satunya permainan asah otak seperti Rubik. Rubik memiliki banyak jenis, mulai dari kubus, limas, polygon sampai bentuk yang tidak beraturan. Dengan bermain rubik kita dapat mengasah otak kita dan mengembangkan kemampuan berfikir. Tujuan penulisan ilmiah ini untuk merancang dan memvisualisasikan Rubik dengan *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah salah satu teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda tersebut dengan waktu yang nyata. Dalam penulisan ini penulis akan membuat sebuah aplikasi pengenalan *pattern-pattern* unik pada Rubik 3x3 dengan menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android.

Daftar Pustaka (2007-2015)