

ABSTRAKSI

Dewi Indriyani. 52413290

AUGMENTED REALITY BAHAN MAKANAN DALAM PEDOMAN GIZI SEIMBANG BERBASIS ANDROID

Penulisan Ilmiah, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Gunadarma, 2016.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, aplikasi, Pedoman Gizi Seimbang, *marker*, Adobe *Photoshop*, Unity, *library* Vuforia

(xv + 74 + Lampiran)

Augmented Reality (AR) adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia *virtual*, merupakan suatu terobosan yang sangat berguna dan dapat diterapkan pada perangkat *mobile* berbasis Android yang dapat menampilkan animasi 3D berikut informasi yang ada mengenai objek yang ditampilkan. Aplikasi *Augmented Reality* Bahan Makanan Dalam Pedoman Gizi Seimbang Berbasis Android ini termasuk penerapan dalam bidang edukasi karena mengadaptasi teknologi *Augmented Reality* untuk memberikan informasi dari beberapa bahan makanan dalam pedoman gizi seimbang. Penggunaan aplikasi ini akan dibantu dengan menggunakan kamera pada perangkat *mobile* sebagai pendeteksi *marker* dimana *marker* sebagai implementasinya. Aplikasi ini dibuat dalam beberapa tahapan. Dimulai dari pengambilan beberapa data mengenai informasi beberapa bahan makanan dalam pedoman gizi seimbang. Setelah itu melakukan perancangan *marker* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe *Photoshop*. Kemudian pembuatan objek-objek dan animasi tiga dimensi dengan menggunakan *software* Blender dan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* menggunakan Unity dan *library* Vuforia. Dengan aplikasi *Augmented Reality*, diharapkan pengguna dapat lebih tertarik dalam mempelajari tentang pedoman gizi seimbang.

Daftar Pustaka (2010-2016)