

ABSTRAK

Faiza Anbar Sukmawati Mulyadi.52416534

APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN OBJEK KABAH DAN MASJIDIL HARAM MEKAH BERBASIS ANDROID.

PI. Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma.
2019

Kata Kunci : Kabah, Masjidil Haram, Augmented Reality, Blender, Unity 3D
(XV +85+ Lampiran)

Mekkah atau Makkah al-Mukarramah merupakan sebuah kota utama di Arab Saudi. Kota ini menjadi tujuan utama kaum muslimin dalam menunaikan ibadah haji. Di kota ini terdapat sebuah bangunan utama yang bernama Masjidil Haram dengan Ka'bah di dalamnya. Namun tidak semua orang dapat mengunjungi Kota Mekkah ini disebabkan berbagai faktor seperti biaya, waktu, jarak dan sebagainya. *Augmented Reality* dibuat dengan tujuan untuk mengambil dunia nyata sebagai dasar dengan menggabungkan beberapa teknologi virtual dan ditampilkan diatas layar dunia nyata secara real-time seolah-olah informasi tersebut adalah nyata. Pemodelan objek tiga dimensi yang terdiri dari objek Kabah, Masjidil Haram dan objek-objek yang berada disekitaran Masjidil Haram yang dibuat menggunakan Blender 2.79 dan selanjutnya diimplementasikan menggunakan Unity 3D. Penulisan ini diharapkan dapat membuat aplikasi yang memperlihatkan objek Kabah, Masjidil Haram dan objek lainnya yang berada disekitaran Masjidil Haram seakan dapat dilihat dari dekat kedalam lingkungan nyata tiga dimensi. Berdasarkan hasil uji coba pada fungsi dan pengguna yang telah dilakukan maka pembuatan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan objek Kabah dan Masjidil Haram Mekah telah berhasil dibuat, objek dan aplikasi dapat berjalan dengan baik.

(Daftar Pustaka 2005-2018)