

**APLIKASI SEJARAH PRESIDEN – PRESIDEN DI INDONESIA  
BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID**  
(*HISTORY APPLICATIONS PRESIDENT - PRESIDENT IN INDONESIA  
BASED AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID*)

**Akbareta Gagas Mayora**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*akbaretagasmayora1@gmail.com*

**ABSTRACT**

*Use of the application allows people to know the history of the presidents in Indonesia, the introduction of the history of presidents in Indonesia today only with mediocre media that is with the media poster and books. It needs a medium that can interact well with the community. Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see historical objects of presidents in Indonesia more real as the original. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and literature methods. As for the system development method used by the writer is a prototype that has several stages, namely listening to the community, build or repair the mock-up, and the public view or test the mock-up. To implement this application, the author uses C # programming language. It is expected that this application can facilitate in terms of learning media and knowledge, in order to attract the interest of the students and the community so that later they will be able to recognize and remember the history of the presidents in Indonesia.*

*Keywords: Application, Augmented Reality, Presidential History*

**ABSTRAK**

Pemakaian aplikasi memudahkan masyarakat untuk mengenal sejarah para presiden di Indonesia, pengenalan sejarah presiden – presiden di Indonesia saat ini hanya dengan media yang biasa-biasa saja yaitu dengan media poster dan buku-buku. Diperlukan media yang dapat berinteraksi dengan baik kepada masyarakat. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek sejarah para presiden di Indonesia lebih nyata seperti asli. Dalam mengembangkan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi, dan metode kepustakaan. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *prototype* yang memiliki beberapa tahap, yaitu mendengarkan masyarakat, membangun atau memperbaiki *mock-up*, dan masyarakat melihat atau menguji *mock-up*. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman C#. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan dalam hal media pembelajaran dan pengetahuan, supaya menarik minat anak-anak pelajar maupun masyarakat agar nantinya mereka mampu mengenal dan mengenang sejarah para presiden di Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi, *Augmented Reality*, Sejarah Presiden