

**APLIKASI PENGENALAN MATA UANG KUNO SEBAGAI BENDA
KOLEKSI BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID**
(APPLICATION OF ANCIENT MONEY INTRODUCTION AS COLLECTION OBJECT
BASED AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID)

Lutfi Indra Nurrafiq
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
lutfiindra111@gmail.com

ABSTRACT

Application usage makes it easy for people to know various kinds of ancient money, one example is the ancient money of Indonesian, the introduction of ancient money this time only from internet media and ancient money exhibitions. Media is needed that can interact well with the community. Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see objects of ancient money more real like original by utilizing an Android smartphone as a supporting media. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and library methods. While for the system development method used by the author is a prototype that has several stages, listening to the community, building or repairing mock-ups, and the community seeing or testing mock-ups. To implement this application, the author uses the C # programming language. The research produces applications that can facilitate in recognizing ancient money. So public will know and maintain the ancient money as part of history.

Keywords : Application, Augmented Reality, Ancient Currency

ABSTRAK

Pemakaian aplikasi memudahkan masyarakat untuk mengenal berbagai macam mata uang kuno salah satu contoh adalah mata uang kuno Indonesia, pengenalan mata uang kuno saat ini hanya dengan media internet dan pameran mata uang kuno. Diperlukan media yang dapat berinteraksi dengan baik kepada masyarakat. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek mata uang kuno lebih nyata seperti asli dengan memanfaatkan *smartphone* android sebagai media penunjang. 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#. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah dalam hal media untuk masyarakat dalam mengenal mata uang kuno. Sehingga nantinya masyarakat mengetahui dan menjaga mata uang kuno sebagai bagian dari sejarah.

Kata Kunci : Aplikasi, *Augmented Reality*, Mata Uang Kuno