

**IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY  
DALAM PEMBELAJARAN PENGENALAN KUPU – KUPU LANGKA  
DI INDONESIA**  
(*IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY IN LEARNING OF BUTTERFLY  
IN INDONESIA*)

**Priyo Utomo**

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[pprriyyoo@gmail.com](mailto:pprriyyoo@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Butterflies are insects belonging to order Lepidoptera or scales winged insects. Butterflies experience a perfect metamorphosis, from egg to caterpillar and then to cocoon and last to become a butterfly. With development of technology today, there are many people who do not know various types of butterflies, especially those that are rare and protected in Indonesia, because in this era they use smartphones more often to play games and social media. In the modern era, AR (Augmented Reality) technology has emerged that is an environment that incorporates 3-dimensional objects into the real environment. Augmented Reality has been widely used for media in learning. Therefor author wants to implement Augmented Reality technology with introduction of rare and protected butterflies in Indonesia based on android. The research method used in this data collection is by direct interview with existing problems. As well as literature studies or literature from various sources by searching for data to add insight into development of applications made. The expected results in this research are to produce Learning Applications for Introduction to Rare Butterflies in Indonesia based on Android to facilitate learning and increase interest in learning.*

*Keywords : Butterfly, Augmented Reality Android.*

**ABSTRAK**

Kupu - kupu merupakan serangga yang tergolong kedalam ordo *Lepidoptera* atau serangga bersayap sisik. Kupu - kupu mengalami metamorfosis yang sempurna yaitu dari telur menjadi ulat kemudian menjadi kepompong dan yang terakhir barulah menjadi kupu - kupu. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini banyak orang yang tidak mengetahui berbagai macam jenis kupu - kupu terutama yang langka dan dilindungi di Indonesia, dikarenakan di era sekarang ini mereka lebih sering menggunakan smartphone untuk bermain game dan sosial media. Di era modern sekarang ini telah muncul teknologi AR (*Augmented Reality*) yaitu suatu lingkungan yang memasukkan objek 3 dimensi kedalam lingkungan nyata. *Augmented Reality* sudah banyak digunakan untuk media dalam pembelajaran. Maka dari itu penulis ingin mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* dengan pengenalan kupu - kupu langka dan dilindungi di Indonesia berbasis android. Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data ini dengan wawancara langsung dengan permasalahan yang ada. Serta studi pustaka atau literatur dari berbagai sumber dengan mencari data-data untuk menambah wawasan dalam pengembangan aplikasi yang dibuat. Hasil yang diharapkan dalam penilitian ini adalah menghasilkan aplikasi pembelajaran pengenalan kupu – kupu langka di Indonesia berbasis *android* untuk mempermudah pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

Kata Kunci : Kupu – Kupu, *Augmented Reality Android*.