

APLIKASI PENGENALAN BUAH DAN SAYUR TERHADAP ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY

*(INTRODUCING FRUITS AND VEGETABLES APPLICATION TO THE CHILDREN
BASED ON AUGMENTED REALITY)*

Asma'

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
Asma.juli94@gmail.com

ABSTRACT

In the current digital era, the use of applications can make it easier for people to do learning for children, one of which is the difference between fruits and vegetables. One way to distinguish fruits and vegetables is by utilizing media that interact well in society, namely Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see more real and authentic fruit and vegetable objects. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and library methods. While for the development of the system used by the author is a prototype that has several stages, namely listening to the community, building or repairing mock-ups, and the public seeing or testing the mock-up to implement this application, the author uses the C # programming language. This application is expected to increase interest and knowledge for toddlers or children who learn the differences in fruits and vegetables using augmented reality technology as a medium of knowledge that is more dynamic in terms of space, motion, and efficiency.

Keywords: Fruits, Vegetables, Children, Augmented Reality.

ABSTRAK

Pada era digital saat ini pemakaian aplikasi dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan pembelajaran untuk anak salah satunya adalah perbedaan *buah* dan *sayur*. Salah satu cara membedakan buah dan sayur dengan memanfaatkan media yang berinteraksi dengan baik di masyarakat yaitu *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek buah dan sayur 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 pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *prototype* yang mempunyai beberapa tahapan yaitu mendengarkan masyarakat, membangun atau memperbaiki mock-up, dan masyarakat melihat atau menguji mock-up untuk mengimplementasikan aplikasi ini, penulis menggunakan Bahasa pemrograman C#. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pengetahuan bagi balita atau anak-anak yang belajar perbedaan buah-buahan dan sayur-sayuran menggunakan teknologi augmented reality sebagai media pengetahuan yang lebih dinamis dalam segi ruang, gerak, dan efisien.

Kata Kunci: Buah, Sayur, Anak, Augmented Reality.