

**APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS VIDEO UNTUK  
SATWA LANGKA DI INDONESIA**  
*(VIDEO BASED AUGMENTED REALITY APPLICATION FOR ENDANGERED ANIMALS  
IN INDONESIA)*

**Faqih Taufiqulhakim**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*Faqihtaufiqulh@gmail.com*

**ABSTRACT**

*In this digital era, the use of the application makes it easy for people to recognize the kinds of endangered animals that are protected by the Indonesian government, today the introduction of animals only the ordinary media such as poster and books. It needed media that interact well to society. Augmented reality (ar) is an environment that allows users to see more real objects such as original. In developing this application, the writer was used video based augmented reality. In while of methode for system development used a prototipe method and testing applications using the alpha beta methods.. To implement this application, the writer was used programming language C#. The application, can facilitate in media learning. In order to attract the children so that they will be able to preserve, protect and love animals.*

*Keywords : Application. Rare animals. Augmented reality*

**ABSTRAK**

Pada era digital saat ini pemakaian aplikasi memudahkan masyarakat untuk mengenal macam-macam satwa atau hewan langka yang di lindungi oleh Pemerintah Indonesia, pengenalan hewan saat ini hanya dengan media yang biasa-biasa saja yaitu dengan media poster dan buku-buku. Diperlukan media yang berinteraksi dengan baik kepada masyarakat. Augmented Reality (AR) adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek hewan lebih nyata seperti asli. Dalam mengembangkan aplikasi ini, penulis menggunakan augmented reality berbasis video. Sedangkan untuk metode pembuatan aplikasi menggunakan metode prototype dan pengujian aplikasi menggunakan metode alpha beta. Untuk mengimplemasikan aplikasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman C#. Aplikasi ini di harapkan dapat memudahkan dalam hal media pembelajaran, supaya menarik minat anak-anak. Agar nantinya mereka mampu melestarikan, melindungi, dan menyayangi hewan.

*Kata Kunci : Aplikasi, Satwa langka , Augmented reality*