

**AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN HEWAN
UNTUK SISWA TAMAN KANAK – KANAK MENGGUNAKAN
METODE IMAGE TRACKING
(STUDI KASUS : TK BANGUNSARI SEMARANG)
(AUGMENTED REALITY IN ANIMAL RECOGNITION APPLICATION
FOR STUDENTS KINDERGARTEN USING IMAGE TRACKING METHOD
(CASE STUDY: TK BANGUNSARI SEMARANG))**

Muhamad Dicky Rahman
Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Universitas Semarang
dickyrhman014@gmail.com

ABSTRACT

In the current digital era, the use of applications makes it easy for children to know animals or animals, animal recognition at this time only with ordinary media, namely with posters and books. Media that interacts well with children is needed. Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see animal objects more real like real. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and library methods. While for system development methods used by the author is a prototype that has several stages, namely communication, rapid design, rapid design modeling, prototype formation, and system submission. To implement this application, the author uses the C # programming language. It is expected that this application can make it easier for children in terms of animal recognition media, so as to attract children's interest so that later they are able to preserve, protect, and love animals or animals.

Keywords: Application, Recognition Media, Animals, Augmented Reality.

ABSTRAK

Pada era digital saat ini pemakaian aplikasi memudahkan anak untuk mengenal satwa atau hewan, pengenalan hewan saat ini hanya dengan media yang biasa saja yaitu dengan media poster dan buku. Diperlukan media yang berinteraksi dengan baik kepada anak. *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek hewan 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 komunikasi, perancangan secara cepat, pemodelan perancangan secara cepat, pembentukan *prototype*, dan penyerahan sistem. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman C#. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan anak dalam hal media pengenalan hewan, supaya menarik minat anak agar nantinya mereka mampu melestarikan, melindungi, dan menyayangi satwa atau hewan.

Kata kunci : Aplikasi, Media pengenalan, Hewan, *Augmented reality*.