

APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNIK DAN DILINDUNGI YANG HIDUP DI PERAIRAN INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID

(UNIQUE AND PROTECTED ANIMAL RECOGNITION APPLICATION THAT LIVES IN INDONESIAN WATER USING AUGMENTED REALITY (AR) BASED ON ANDROID)

Indra Setya Pratama

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

indra.setyap@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia is one country that has a diversity of marine life, but there are several marine animals that are included in the list of protected animals due to poaching or because of the damage to the environment of these animals. One effort to help preserve protected animals is by introducing these animals to Indonesia's young generation. This study discusses the making of unique and protected animal applications that live in Indonesian waters through Augmented Reality technology. AR (Augmented Reality) is a technology that combines two-dimensional and or three-dimensional virtual objects into a real three-dimensional environment and projects virtual objects in real time. The system development method used to make this research is the prototype method. This application is expected to increase interest in getting to know protected animals in Indonesian waters and can increase children's knowledge because it uses Augmented Reality technology as an interesting introduction medium. With this application it is also expected to increase the knowledge and interest in learning to children and most importantly, to know which animals are protected in Indonesian waters.

Keywords: Augmented, Animal, Unique, Protected, Android.

ABSTRAK

Indonesia merupakan satu negara yang memiliki keanekaragaman biota laut, tetapi ada beberapa hewan laut yang termasuk dalam daftar hewan yang dilindungi dikarenakan perburuan liar atau karena rusaknya lingkungan hidup hewan tersebut. Salah satu usaha untuk membantu menjaga kelestarian hewan yang dilindungi adalah dengan memperkenalkan hewan tersebut kepada generasi muda Indonesia. Pada penelitian ini membahas tentang pembuatan aplikasi hewan unik dan dilindungi yang hidup di perairan Indonesia melalui teknologi *Augmented Reality*. AR (*Augmented Reality*) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membuat penelitian ini adalah metode *prototype*. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat untuk mengenal hewan yang dilindungi di perairan Indonesia dan dapat menambah pengetahuan anak karena menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pengenalan yang menarik. Dengan adanya aplikasi ini juga diharapkan bertambahnya ilmu dan minat belajar kepada anak dan yang terpenting dapat mengetahui mana saja hewan yang dilindungi di perairan Indonesia.

Kata Kunci : *Augmented, Hewan, Unik, Dilindungi, Android.*