

# PENGENALAN RAMBU LALU LINTAS UNTUK USIA REMAJA BERBASIS AUGMENTED REALITY ANDROID

(INTRODUCTION OF TRAFFIC SIGNS FOR YOUTH AGES BASED ON AUGMENTED  
REALITY ANDROID)

**Muhammad Ardhi Kurniawan**

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

[m.ardhi.k@gmail.com](mailto:m.ardhi.k@gmail.com)

## ABSTRACT

*Android applications have been experiencing a lot of progress. The use of the application is actually used to simplify and recognize traffic signs. Traffic signs have only been through images, or seen directly on the road without examples of their application. Media is needed to introduce traffic signs to teenagers. Augmented Reality (AR) is a term for an environment that combines the real world and virtual world, where objects in the real world can be recognized through position, direction and location. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and library methods. While for the system development method using the prototype method which has several stages, namely looking at the user's information needs, building or repairing mock-ups, and the user viewing or testing the mock-up. To implement this application the author uses the C # programming language. The research resulted in an application that could facilitate in terms of learning media, so that it was interesting for teenagers who later they could find out, learn and apply in the street.*

*Keywords: Android, Applications, Augmented, Reality, Signs.*

## ABSTRAK

Aplikasi *android* selama ini telah mengalami banyak kemajuan. Penggunaan aplikasi sejatinya digunakan untuk mempermudah dan mengenal rambu lalu lintas. Rambu lalu lintas selama ini hanya melalui gambar, maupun dilihat langsung di jalan tanpa contoh penerapannya. Diperlukan media untuk memperkenalkan rambu lalu lintas kepada anak usia remaja. *Augmented Reality (AR)* adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual, dimana objek dalam dunia nyata dapat dikenali melalui posisi, arah dan lokasi. Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi dan metode kepustakaan. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* yang memiliki beberapa tahap yaitu melihat kebutuhan informasi *user*, membangun atau memperbaiki *mock-up*, dan *user* melihat atau menguji *mock-up*. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman C#. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah dalam hal media pembelajaran, agar menarik untuk anak usia remaja yang nantinya mereka dapat mengetahui, mempelajari dan menerapkannya di jalan raya.

Kata Kunci: Android, Aplikasi, *Augmented*, *Reality*, Rambu.