

**APLIKASI ARSITEKTUR CAGAR BUDAYA CHINA DI SEMARANG
MENGUNAKAN 3D AUGMENTED REALITY(AR)ANDROID**
(APPLICATION ARCHITECTURE CULTURAL HERITAGE CHINA IN SEMARANG
BASED ON AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID)

Muhammad Fajar Ibrahim
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
fajarmuhammad09@gmail.com

ABSTRACT

Android application as long as has experience is many progress. Using that application is to make people easier to know historic places. Architecture cultural heritage china in semarang as long as the people just know it by picture. or coming directly to historical sites. So from that need media to introduce historic places to the community. Augmented Reality(AR) is an environment that can take a virtual object three into the real world and looked original. In developing the application, the writer used collecting data method consist of interview method, observation method, and literature method. While for the system development used prototype method. To implementing the application, the writer used authoring language C#. The result of the research produced the application of China's cultural heritage architecture in Semarang that can make easier in media of Augmented Reality learning, can make people interest and soon they know, protect, and preserve the historic places. Especially Architecture cultural heritage china in Semarang.

Keyword: Application, Augmented, Reality, Architecture, Heritage.

ABSTRAK

Aplikasi *android* selama ini telah mengalami banyak kemajuan. Penggunaan aplikasi sejatinya digunakan untuk mempermudah dan mengenal tempat-tempat bersejarah. Arsitektur cagar budaya china di semarang selama ini hanya melalui gambar, atau datang langsung ke tempat bersejarah. Maka dari itu butuh media untuk memperkenalkan tempat bersejarah kepada masyarakat. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3 dimensi ke dalam dunia nyata secara nyata dan tampak asli. 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*. Untuk mengimplementasikan aplikasi arsitektur cagar budaya china di semarang ini penulis menggunakan bahasa pemrograman C#. Penelitian ini menghasilkan aplikasi arsitektur cagar budaya china di semarang yang dapat mempermudah dalam hal media pembelajaran *Augmented Reality* agar menarik minat masyarakat untuk mereka mengetahui, melindungi dan melestarikan tempat-tempat bersejarah. khususnya cagar budaya china di semarang.

Kata Kunci : Aplikasi, *Augmented, Reality*, Arsitektur, Budaya.