

**AUGMENTED REALITY UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN HEWAN UNGGAS BERBASIS ANDROID**
(*AUGMENTED REALITY FOR ANDROID BASED POULTRY RECOGNITION
LEARNING MEDIA*)

Dinar Tirtagita

Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Universitas Semarang
Dinartirtagita25@gmail.com

ABSTRACT

Augmented Reality (AR) is an innovation of computer graphics that can present visualization and animation from a model or object design that combines 2D and 3D virtual worlds into a real world. The form of the use of AR technology as an introduction to animals to children can stimulate the brain to imagine and practice creativity. The development of Augmented Reality technology on smartphones will make it easier for children to recognize several types of animals. The purpose of this Final Project writing is to make an application for the introduction of poultry animals using Android-based Augmented Reality technology. The method used in making this animal recognition application is literature study, experimentation, and sampling. Making begins with collecting animal data that will be made as a 3-dimensional model. Designing Augmented Reality applications using Unity software by designing markers made using vuforia. The features in this application are several types of poultry animals that are presented in 3D with Augmented Reality. With the application of the introduction of 3-dimensional poultry animals, it is hoped that it can trigger children's interest in learning to know the types of poultry animals.

Keywords: Augmented Reality, Learning Media, Android.

ABSTRAK

Augmented Reality (AR) merupakan inovasi dari computer graphic yang dapat menyajikan visualisasi dan animasi dari sebuah model atau desain objek yang menggabungkan dunia maya 2D maupun 3D kedalam sebuah dunia nyata. Bentuk pemanfaatan teknologi AR sebagai pengenalan hewan kepada anak dapat merangsang otak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Perkembangan teknologi Augmented Reality pada smartphone akan mempermudah anak-anak dalam mengenal beberapa jenis hewan. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah membuat aplikasi pengenalan hewan unggas menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android. Metode yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi pengenalan hewan ini adalah study literature, eksperimen, dan sampling. Pembuatan diawali dengan mengumpulkan data hewan yang akan dibuat sebagai model 3 dimensi. Perancangan aplikasi Augmented Reality menggunakan software Unity dengan merancang marker yang dibuat menggunakan vuforia. Fitur yang ada dalam aplikasi ini adalah beberapa jenis hewan unggas yang ditampilkan secara 3D dengan Augmented Reality. Dengan adanya aplikasi pengenalan hewan unggas 3 dimensi ini, diharapkan dapat memicu ketertarikan anak-anak untuk belajar mengenal jenis hewan unggas.

Kata Kunci : Augmented Reality, Media Pembelajaran, Android.