

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI TRADISIONAL DI INDONESIA

(IMPLEMENTATION AUGMENTED REALITY (AR) TO INTRODUCE TRADITIONAL TRANSPORTATION IN INDONESIA)

Jefri Wijayanto

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

jefrywijaya30@gmail.com

ABSTRACT

Augmented Reality Technology is a technology that can apply 3D objects into a real environment. AR (Augmented Reality) technology is a technology that can apply 3D or three-dimensional objects into a real or real environment. This augmented reality technology has been utilized as a learning medium. Seeing these opportunities, the author wants to implement Augmented Reality technology as a means of learning traditional transportation tools in Indonesia by utilizing an android smartphone. The method used is the waterfall model. Diana's waterfall development consists of five stages. The method can be used to get the right and accurate data, which is reading and studying. The purpose of making an Augmented Reality application that discusses traditional transportation is to provide learning media for the community, especially children, so they know the history and description of traditional transportation

Keywords: Augmented Reality, 3D, Traditional Transportation

ABSTRAK

Teknologi Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang dapat menerapkan objek 3D ke dalam lingkungan nyata. kemunculan teknologi AR (*Augmented Reality*) yaitu suatu teknologi yang dapat menerapkan objek 3D atau tiga dimensi kedalam lingkungan nyata atau *real*. Teknologi *Augmented reality* ini sudah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Melihat peluang tersebut, penulis ingin mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana pembelajaran alat transportasi tradisional yang ada di Indonesia dengan memanfaatkan *smartphone android*. Metode yang digunakan adalah model *waterfall*. pengembangan *waterfall* Diana terdapat lima tahapan. Metode dapat dilakukan untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat, yaitu membaca dan mempelajari. Tujuan dari pembuatan aplikasi *Augmented Reality* yang membahas tentang alat transportasi tradisional ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran bagi masyarakat khususnya anak-anak, agar mereka mengetahui sejarah serta deskripsi dari alat transportasi tradisional.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, 3D, Alat Transportasi Tradisional