

APLIKASI PENGENALAN ALAT UTAMA SISTEM PERTAHANAN (ALUTSISTA) DI INDONESIA BERBASIS AUGMENTED REALITY ANDROID

*(APPLICATION OF INTRODUCTION THE MAIN DEFENSE SYSTEM TOOLS
(ALUTSISTA) IN INDONESIA BASED ON AUGMENTED REALITY ANDROID)*

Oddy Febriansyah

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

Oddyansyah26@gmail.com

ABSTRACT

Android applications have been experiencing a lot of progress. The use of applications is actually used to make it easier for people to get to know defense equipment in Indonesia. The introduction of defense equipment so far only through images, or come directly to the exhibition venue held at the time of the TNI's birthday. So the media is needed to introduce defense tools to the community. Augmented Reality (AR) is an environment that incorporates 3-dimensional virtual objects into the real world in a real and original way.

In developing this application, the author uses data collection methods consisting of 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, build or repair mock-ups, and users see or test mock-ups. To implement this application the author uses the C# programming language..

It is expected that this application can facilitate in terms of learning media. In order to attract the interest of the community so that later they will know the types of defense equipment in Indonesia.

Keywords: Application, Augmented Reality, Alutsista

ABSTRAK

Aplikasi *android* selama ini telah mengalami banyak kemajuan. Penggunaan aplikasi sejatinya digunakan untuk mempermudah masyarakat untuk mengenal alat-alat pertahanan di Indonesia. Pengenalan alat pertahanan selama ini hanya melalui gambar, maupun datang langsung ke tempat pameran yang di adakan pada saat ulang tahun TNI. Maka diperlukan media untuk memperkenalkan alat pertahanan pada 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 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#. Diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah dalam hal media pembelajaran. Agar menarik minat masyarakat supaya nantinya mereka mengetahui jenis-jenis alat alat pertahanan yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi, *Augmented Reality*, Alutsista.