

**AUGMENTED REALITY PENGENALAN  
ALAT-ALAT PERTANIAN BERBASIS ANDROID**  
(*AUGMENTED REALITY ANDROID BASED  
FARMING TOOLS INTRODUCTION*)

**Bema Paulus Rering**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*bemapaulus@gmail.com*

**ABSTRACT**

*In this modern era, the lack of young people's interest in agriculture is quite evident in the community both in villages and in cities. There are various factors that cause this to happen, there are economic factors, social factors, and also because of lack of interest in learning about agriculture. This time the author wishes to make teaching aids for students in the form of augmented reality (AR) which are expected to be able to attract the interest of students to learning agriculture. Augmented reality technology can help students in learning media about information on equipment used in agriculture. The research methodology used is the prototype method which consists of data collection, quick design, prototype formation, evaluation, improvement, then the final result. The purpose of this introduction application is made to convey information about agricultural equipment that can be seen through an Android smartphone. The result of this assignment is an application that will attract children to get to know and learn agricultural equipment with a 3D display that will help children in the learning process.*

*Keywords :Farming Tool, Augmented Reality, Prototype*

**ABSTRAK**

Di era modern ini, kurangnya minat anak muda akan pertanian terlihat cukup jelas ditengah masyarakat baik di desa dan di kota. Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, ada faktor ekonomi, faktor sosial, dan juga karena minat untuk belajar soal pertanian kurang. Kali ini penulis berkeinginan membuat alat bantu ajar bagi siswa berupa *augmented reality* (AR) yang diharapkan mampu menarik minat dari para siswa untuk mempelajari pertanian. Teknologi *augmented reality* dapat membantu dalam media pembelajaran para siswa mengenai informasi peralatan yang digunakan dalam pertanian. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode *prototype* yang terdiri dari pengumpulan data, *quick* desain, pembentukan *prototype*, evaluasi, perbaikan, lalu hasil akhir. Tujuan dibuatnya aplikasi pengenalan ini untuk menyampaikan informasi mengenai peralatan pertanian yang dapat dilihat melalui smartphone Android. Hasil dari Penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang akan menarik minat anak-anak untuk mengenal dan mempelajari peralatan pertanian dengan tampilan 3D yang akan membantu anak-anak dalam proses belajar.

Kata Kunci : Pertanian, *Augmented Reality*, *Prototype*