"Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Pengenalan Bencana Sebagai Media Pembelajaran"

Muhammad Ichsan Al Fatih 14116126
Pembimbing
Hartanto Tantriawan, S.Kom., M.Kom.
Amirul Iqbal, S.Kom., M.Eng.

ABSTRAK

Bencana alam merupakan suatu peristiwa alam yang mengakibatkan dampak besar bagi populasi manusia. Kesiapan menghadapi bencana alam dapat dimulai dengan memiliki pengetahuan dalam mengetahui tanda-tanda bencana alam. Penelitian ini dilakukan sebagai media pembelajaran dengan cara mengimplementasi *Augmented Reality* (AR) pada aplikasi berbasis Android mengenai pengenalan bencana. Konsep aplikasi ini adalah bagaimana aplikasi dapat menampilkan virtual objek berbentuk 3D *model* dengan menggunakan *marker based tracking.* Penggunaannya yaitu dengan cara pengguna mengarahkan kamera ke arah QR *code* yang tersedia pada buku. Aplikasi akan menampilkan 3D *model* yang berbentuk bencana alam. Hasil yang didapat adalah aplikasi berhasil menampilkan 5 dari 5 objek virtual menggunakan *marker* pada layar *smartphone.*

Kata kunci: *augmented reality*, *marker,* Android, bencana alam.

"Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Pengenalan Bencana Sebagai Media Pembelajaran"

Muhammad Ichsan Al Fatih 14116126

Advisor

Hartanto Tantriawan, S.Kom., M.Kom.

Amirul Iqbal, S.Kom., M.Eng.

ABSTRACT

A natural disaster is a natural event that has a major impact on the human population. Preparedness for natural disasters can be started by having knowledge in knowing the signs of natural disasters. This research was conducted as a learning medium by implementing Augmented Reality (AR) on an Android-based application regarding disaster recognition. The concept of this application is how the application can display virtual objects in the form of a 3D model using marker based tracking. Its use is by pointing the camera at the QR code available in the book. The application will display a 3D model in the form of a natural disaster. The results obtained are the application successfully displays 5 out of 5 virtual objects using a marker on the smartphone screen.

Keywords: augmented reality, *marker,* Android, *natural disaster*.