

**APLIKASI PENGENALAN LINGKUNGAN FAKULTAS ILMU  
KOMPUTER UPNVJ DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY  
BERBASIS ANDROID**

**Cahyo Adi Lukito**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi saat ini melaju dengan sangat cepat. Termasuk di dalamnya terdapat sektor pendidikan dan multimedia. Teknologi dunia maya atau dunia virtual telah menjadi teknologi yang sangat populer. Salah satu bidang dari teknologi dunia virtual adalah teknologi *augmented reality* yang dapat memunculkan sebuah objek virtual di dunia nyata. Teknologi AR ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, termasuk pihak sekolah atau penyelenggara pendidikan. Teknologi AR dapat menjadi sebuah inovasi untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, agar materi dapat dengan mudah dipahami. Implementasi teknologi AR untuk pengenalan lingkungan kampus ini akan menjadi sebuah solusi untuk mengatasi pembelajaran jarak jauh yang masih berlaku dalam menghadapi pandemi COVID-19. Implementasi tersebut dapat diwujudkan dengan pembuatan sebuah aplikasi berbasis Android, yang penggunaannya sangat banyak di dunia. Sarana pembuatan aplikasi salah satunya adalah dengan menggunakan perangkat lunak Unity. Dengan pembuatan aplikasi AR berbasis Android, penulis berharap aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mahasiswa, terutama mahasiswa FIK UPNVJ, yang belum mengenal seperti apa lingkungan di FIK karena masih terhalang pandemi.

**Kata kunci:** *augmented reality, Unity, Android*

**INTRODUCTION TO COMPUTER SCIENCE FACULTY OF VETERANS  
NATIONAL DEVELOPMENT UNIVERSITY JAKARTA (UPNVJ)  
ENVIRONMENTS ANDROID-BASED APPLICATION**

**Cahyo Adi Lukito**

**ABSTRACT**

*The tech development nowadays moving so fast. Including multimedia and education sector. Virtual reality now become so popular. One of virtual reality fields is augmented reality that can show virtual object to real world. This augmented reality can be used by many business section, including education sector. Augmented reality can be an innovation to create interactive education, so that learning can be easier to be understood. Augmented reality implementation to introduction to the campus environment can be a solution to overcome online learning that prevent student to come to the campus in this COVID-19 pandemic. This implementation can be realized with an Android-based app. Android-based app chosen because the user is wider than any mobile operating system. One of the tool to create this app is with Unity software. With this augmented reality app, researcher hope that this app can be utilized as one of learning medias to students, especially students of Computer Science Faculty of UPNVJ, which not familiar with the environment in campus.*

**Keywords:** *augmented reality, Unity, Android*