

PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN BANGUN RUANG DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID

Yogy Ahmad Wardhana Putra

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan aplikasi pengenalan bangun ruang kepada siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *mobile* pengenalan bangun ruang *augmented reality* berbasis android yang diharapkan dapat membantu untuk mempelajari bangun ruang. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode *Augmented Reality Marker Based Tracking*. Dengan metode ini, user dapat melihat objek tiga dimensi serta informasi dari bangun ruang bila kamera *handphone* di arahkan pada marker masing-masing bangun ruang. Aplikasi pengenalan bangun ruang dengan teknologi *augmented reality* berbasis android bertujuan untuk membantu proses kegiatan belajar siswa sekolah dasar kelas 4-6, agar proses belajar semakin menarik dan dinamis dengan cara memunculkan objek 3D dari bentuk bangun ruang tersebut didalam *smartphone*.

Kata kunci: *Android, Augmented Reality, Bangun Ruang*

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN BANGUN
RUANG DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
BERBASIS ANDROID**

Yogy Ahmad Wardhana Putra

ABSTRACT

This study was conducted to introduce the geometry recognition applications to elementary school students. The purpose of this research is to create a mobile application geometry recognition based augmented reality that is expected to help to learn geometry. This application is made by using Augmented Reality Marker-Based Tracking. With this method, the user can see three-dimensional objects as well as information on the geometry when the camera phone at the marker point on each geometry. Geometry recognition applications with Android-based augmented reality technology aims to help the process of learning elementary school students grades 4-6, so that the learning process more interesting and dynamic in a way bring 3D object geometry of the shape of the inside smartphones.

Keywords: Android, Augmented Reality, Solids of shapes.