# ABSTRAKSI

**Riosantoso, Aditya. 2019.** *Pengenalan Hewan Purba Dinosaurus Menggunakan Augmented Reality*. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT, Co Pembimbing : Saiful Yahya, S.Sn, M.T.

**Kata Kunci :** *Tutorial, Augmented Reality, Multi Marker, Dinosaurus, Android, Unity.*

*Augmented Reality* (AR) adalah adalah teknologi yang menggabungkan benda maya tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi. Pemahaman mengenai hewan purba di Indonesia masih kurang ditonjolkan dalam pembelajaran anak, pembelajaran hewan purba dinosaurus dapat ditemukan dengan mudah pada buku, ensiklopedia, dan media lain yang memberikan pembelajaran tentang dinosaurus. Akan tetapi, pembelajaran dari buku dan media lain masih dinilai kurang interaktif karena hanya terdapat gambar hewan purbakala dinosaurus tanpa diketahui bagaimana cara hewan tersebut berjalan, berlari, dan makan. Penggunaan teknologi dalam bidang tutorial dapat dimanfaatkan untuk salah satu penyampaian pengetahuan dalam bentuk memahami ilmu tersebut. Penulis memutuskan untuk mengangkat tema “Tutorial Pengenalan Hewan Purba Dinosaurus Menggunakan *Augmented Reality*“. Dalam tutorialmemiliki tiga fitur utama, yaitu pengenalan, animasi 3D, dan kuis. Pada fitur pengenalan, terdapat 20 dinosaurus herbivora yang dapat dilihat informasinya, informasi pada setiap dinosaurus meliputi penjelasan singkat, keluarga, tahun hidup, berat, tinggi, dan panjang. Pada fitur animasi 3D menggunakan teknologi *Multi Marker Augmented Reality* dimana user dapat memindai 2 *marker /* kartu secara bersamaan sehingga akan tampil 2 objek 3D berbeda diwaktu yang sama. Terdapat 10 dinosaurus yang dapat dipilih untuk dilihat memalui *Augmented Reality,* ketika melakukan pemindaian *marker* / kartu dengan benar maka akan muncul objek 3D dari dinosaurus yang dipilih beserta materi tentang dinosaurus tersebut. Sedangkan pada fitur kuis terdapat 3 level dalam bentuk *drag and drop*, pada *level* 1 *user* akan diminta untuk memilih jawaban yang benar dari soal yang telah di sediakan, pada *level* 2 *user* akan diminta untuk mencocokkan kepada dinosaurus dan badannya, pada *level* 3 user akan diminta untuk mencocokkan kepala dinosaurus ke badannya dan apabila benar maka akan tampil objek 3D dari dinosaurus tersebut.