# ABSTRAK

Billy Andreanto Sutikno, 2021, *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MELALUI PERANGKAT BERGERAK*, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S-1), Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang, Pembimbing : Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T.

**Kata Kunci** : *Augmented Reality*, *Android*, Bahasa Korea, Perangkat Bergerak, Pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa korea dengan memanfaatkan augmented reality melalui perangkat bergerak agar lebih mudah dan interaktif dalam mempelajari Bahasa Korea tanpa harus belajar secara tatap muka ataupun Kursus Bahasa.Oleh karena itu dengan dibuatnya aplikasi media pembelajaran Bahasa Korea dengan memanfaatkan augmented reality ini dapat membantu dalam mempermudah dalam mempelajari Bahasa Korea. Dalam perancangan aplikasi ini peneliti telah melakukan survey dan belajar melalui buku untuk mengumpulkan beberapa informasi.Program ini kemudian dibuat dengan menggunakan Unity dan Vuforia Engine untuk penerapan Augmented Reality, menggunakan Aplikasi Blender untuk pembuatan objek 3d ,dan menggunakan Firebase Plugin untuk penerapan login dan register untuk bisa masuk kedalam aplikasi , aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman C++.Tahapan utama dalam mendesain aplikasi ini mencakup analisa persyaratan perangkat lunak, desain aplikasi, pengkodean, pengujian, dan implementasi program yang telah dibuat. Diharapkan bahwa Aplikasi yang dirancang ini akan dapat membantu pengguna dalam mempelajari Bahasa Korea.

v

# ABSTRACT

Billy Andreanto Sutikno, 2021, **THE UTILIZATION OF AUGMENTED REALITY IN THE DEVELOPMENT OF KOREA LEARNING MEDIA THROUGH MOBILE DEVICES**, Final Project, Informatics Engineering Study Program (S-1), Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang, Mentor: Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T.

**Keywords** : Augmented reality, Android, Korean Language, Mobile Device, Learning.

The purpose of this research is to design a Korean language learning application by utilizing augmented reality through mobile devices to make it easier and interactive in learning Korean without having to study face-to-face or language courses. This augmented reality can help in making it easier to learn Korean. In designing this application, researchers have conducted surveys and studied through books to collect some information. This program was then created using Unity and Vuforia Engine for the implementation of Augmented Reality, using the Blender Application for creating 3d objects, and using the Firebase Plugin for the application of login and register for can enter the application, this application uses the C++ programming language. The main stages in designing this application include analysis of software requirements, application design, coding, testing, and implementation of the program that has been created. It is hoped that this designed Application will be able to help users in learning Korean Language.