**ABSTRAK**

Herjuno Daud Pramono. 2017. PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA GAME PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA BERBASIS MOBILE, Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Koko Wahyu Prasetyo, S.Kom, M.T.I

Kata Kunci : Game Edukasi, Android, Hewan, Jenis hewan

Pemahaman mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, merupakan salah satu dari sub tema dalam Ilmu pengetahuan Alam. Selain itu pembelajaran tersebut sangat dekat kaitannya dengan lingkungan keseharian, oleh karena itu pengguna diharapkan mampu memahami konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penggunaan teknologi dalam bidang *game* dapat dimanfaatkan untuk salah satu penyampaian pengetahuan dalam bentuk memahami ilmu tersebut. Penulis memutuskan untuk mengangkat tema “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile“. Dalam *game* ini memiliki dua fitur utama, yaitu belajar dan bermain, dalam fitur belajar, pengguna dapat mempelajari pengetahuan umum mengenai penggolongan hewan, dan fakta dari setiap hewan. Sedangkan fitur bermain berguna untuk menerapkan pengetahuan tentang penggolongan hewan sesuai dengan jenis makanannya.

Sebagai pengujian *game,* Penulis melakukannya sebanyak 2 kali, dengan menggunakan cara yang berbeda. Pengujian pertama dilakukan secara pribadi dengan menggunakan perangkat *handphone* android dengan berbagai kriteria pengujian yang ada. Pengujian kedua dilakukan kepada 9 anak kelas 4 Sekolah Dasar.Pada pengujian didapat beberapa data sebagai acuan pengujian. Dari data yang telah didapat, penulis dapat menarik kesimpulan, bahwa *game* ini memiliki desain yang menarik, permainan yang menarik tingkat minat pada pengguna, dan dapat membuat pengguna menjadi antusias dalam mengakses fitur – fitur yang ada Penulis berharap dengan adanya *game* ini, diharapkan pengguna dapat lebih memahami tentang konsep penggolongan hewan berdsarkan jenis makanannya.