# **ABSTRAK**

Kelvin Komala / 55150414 / 2019 / ImplementasiTeknologi *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Pengenalan Dunia Fauna Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Marker / Pembimbing: Yunus Fadhillah S, S.kom, M.kom.

Pengenalan hewan kepada anak usia dini masih mengunakan metode konvensional yang memerlukan waktu dan tenaga yang banyak. Proses pengenalan hewan kepada siswa/siswi dilakukan tenaga pengajar dengan menggunakan alat peraga seperti boneka maupun gambar.

Pengenalan hewan kepada anak dapat merangsang otak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Dengan berkembangnya teknologi informasi, sarana pengenalan hewan dapat dilakukan menggunakan perangkat berupa komputer, laptop maupun smartphone. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* pada *smartphone* akan mempermudah anak usia dini dalam mengenal beberapa jenis hewan. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah membuat aplikasi Pengenalan Hewan menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Marker dengan menggunakan *smartphone* android.

Metode yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi Pengenalan Hewan ini adalah wawancara dan observasi langsung, Perancangan aplikasi *Augmented Reality* menggunakan software Unity dengan merancang marker. Fitur yang ada dalam aplikasi ini adalah beberapa jenis hewan yang ditampulkan secara 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Pengenalan hewan melalui teknologi *Augmented Reality* menggunakan marker dimana masing-masing marker terdiri dari 1 objek gambar 3 dimensi (3D) dan terdapat 4 klasifikasi hewan yaitu hewan mamalia*, reptile, aves,* dan *pisces*.

Dengan adanya aplikasi *Augmented Reality* diharapkan visualisasi pengenalan hewan kepada anak usia dini menjadi lebih mudah karena terhubung dengan dunia *real*/nyata, sehingga siswa/siswi dapat lebih mengerti dan mudah memahami beberapa jenis hewan yang diberikan tenaga pengajar.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality,* android, marker, 3D, dan Unity