

ABSTRAK

Nama : Ferianto
Program Studi : S-1 Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Pengenalan Hewan Sebagai Alat Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena prasekolah merupakan langkah awal dari proses pembelajaran. Pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan orang dewasa, sehingga perlu pendekatan yang berbeda untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak-anak prasekolah. Pada umumnya usia prasekolah sangat tertarik dan ingin belajar tentang lingkungan terutama dengan hewan. mengenal nama hewan di masa kecil sangat penting karena dapat membantu mereka belajar lebih baik dan lebih mencintai lingkungan. Pada skripsi ini dihasilkan Aplikasi ZOO-AR berbasis Android, dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan software Unity. Metodologi pengembangan aplikasi yang digunakan adalah ADDIE (*analyse, design, development, implementation and evaluation*). Pengujian aplikasi menggunakan metode SUS (*system usability scale*) dengan responden orang tua yang memiliki anak usia dini. Hasil pengujian menunjukkan nilai SUS Aplikasi ZOO-AR adalah 83 dari 100. Dengan demikian, sistem dinyatakan acceptable (dapat diterima) dan termasuk dalam *grade* (katagori) B dengan *rating* (tingkat) *Excellent* (bagus sekali).

Kata kunci: perpustakaan, webometrics, Universitas YARSI