

ABSTRAK

Nama : Alfira Dyah Kusuma Wardhani
NPM : 140 2017 011
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Aplikasi Interaktif Keberagaman Kebudayaan Indonesia
“ARKKIN” Untuk Sekolah Dasar Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android

Pengalaman belajar erat kaitannya dengan pengembangan proses keterampilan siswa. Semakin aktif siswa secara intelektual, manual dan sosial, semakin bermakna pengalaman belajar siswa. Hal ini dijadikan tujuan penelitian yaitu membangun aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan SDK *Vuforia* sebagai media pembelajaran pendukung buku Tematik 7 yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam mempelajari keberagaman kebudayaan serta dapat mengeluarkan sebuah objek virtual 3D secara *real time*. Aplikasi ARKKIN ini menggunakan metode image target atau sebagai penanda agar dapat dideteksi oleh kamera sehingga dapat menghasilkan objek virtual 3D. Dibangun menggunakan Unity 3D dan pemrograman C#. Metode pengembangan perangkat lunak penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* yang dapat digunakan pada smartphone Android. Hasil dari pengujian aplikasi ini menggunakan kuesioner serta *Blackbox Testing* dan SUS. Dalam sudut pandang Islam aplikasi *Augmented Reality* Keberagaman Kebudayaan Indonesia pada buku Tematik 7 SD Kelas 4 ini sudah sesuai dengan syariat islam.

Kata kunci : *Augmented Reality, Keberagaman Kebudayaan, Objek 3D, Media Pembelajaran, Buku Tematik 7 SD Kelas 4*