

ABSTRAK

Nama : Adadua Karunia Putera
Program Studi : Informatika
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia
Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android
Dosen Pembimbing : Melani Indriasari, M.Kom

Penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pembangunan aplikasi edukasi pengenalan budaya Indonesia dengan tujuan untuk membantu menambah wawasan tentang budaya bangsa akibat dampak dari globalisasi. Aplikasi dibangun pada sistem operasi *android* yang merupakan sistem operasi paling banyak digunakan di Indonesia. Fitur utama pada aplikasi ini adalah penggunaan teknologi *augmented reality* sebagai media informasi budaya. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *waterfall* SDLC yang terdiri atas fase pengumpulan, desain, implementasi, pengujian, penyebaran dan perawatan. Hasil penelitian ini berupa sebuah aplikasi edukasi pengenalan budaya Indonesia berbasis *android* menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media informasi budaya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam menambah wawasan tentang budaya Indonesia.

Kata kunci: *android*, aplikasi, *augmented reality*, budaya, edukasi

ABSTRACT

This research focused in planning and building an educational application about the introduction of Indonesia culture with the aim of helping to adding insight into nation's culture due to the impact of globalization. The application is built on the android operating system which is the most widely used operating system in Indonesia. The main feature of this application is the use of augmented reality technology as a medium of cultural information. The application development method used is the SDLC waterfall method which consists of the phases of requirement, design, implementation, testing, deployment and maintenance. The result of this research are an android based educational application for the introduction of Indonesian culture using augmented reality technology as a medium of cultural information. It is hoped that the results of this research can have a positive impact in adding insight into Indonesian culture.

Keywords: android, application, augmented reality, culture, education