

## ABSTRAK

**Nama** : Ainun Nagiah Rachman  
**Program Studi** : Teknik Informatika  
**Judul** : Mobile Augmented Reality Pengenalan Sejarah Uang Di Mata Uang Dengan Metode Marker-Based Augmented  
**Dosen Pembimbing** : Melani Indriasari, M.Kom

Uang kertas Indonesia pertama kali disebar luaskan pada tahun 1946. Dengan jangka waktu sekitar 75 tahun dari 1946 hingga 2021, uang kertas Indonesia mengalami beberapa kali perubahan diantaranya, tampak depan dan belakang, panjang dan lebar uang, warna dominan, serta yang bertanda tangan di uang tersebut. Dengan perubahan uang kertas ini membuat beberapa masyarakat umum dari yang berumur 10 tahun hingga 30-an menjadi tidak mengetahui sejarah uang kertas. Dengan membuat aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* yang menggunakan teknologi AR, dan menggunakan metode *Marker-Based* yang dimana uang asli digunakan sebagai *marker*. Uang yang digunakan adalah uang Emisi 2016, Emisi 2000-an, dan uang Spesial RP 75.000 yang dirancang untuk masyarakat umum agar mengetahui sejarah perubahan uang kertas dengan cara yang lebih modern serta tujuan untuk memvisualisasikan sejarah uang kertas Indonesia dalam bentuk video animasi sebagai media pembelajaran tercapai.

Kata kunci: *Augmented Reality, Marker-Based, Video Animasi, Uang Kertas, Visualisasi, Media Pembelajaran*

## ABSTRACT

*Indonesian banknotes were first distributed in 1946. Within the timespan of around 75 years from 1946 to 2021, Indonesian banknotes have undergone several changes, including the front and back view, the length and width of the note, the dominant color, and the signature on the banknote. These changes in banknotes have caused many of the general public from the age of 10 to 30 to be unaware of the history of paper money. By creating an Android-based learning media in a form of application that uses AR technology, and by using the Marker-Based method where real banknote is used as a marker. The banknotes used are 2016 Emissions, 2000s Emissions, and special money of Rp75,000 which was designed for the general public to increase their awareness on the transformation history of banknotes in a more modern way while also aiming to visualize the history of Indonesian banknotes in the form of animated videos as a learning medium.*

*Keyword: Augmented Reality, Marker-Based, Video Animation, Banknotes, Visualization, Learning Medium*