

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

Fakultas Ilmu Komputer
Program Sarjana Sistem Informasi
Semester Genap 2019/2020

Perancangan Media Pembelajaran Dengan *Augmented Reality* Tentang Peristiwa Rengasdengklok

Stenly Mandala Putra
1631052

ABSTRAK

Negara Indonesia memiliki berbagai macam sejarah dan juga tradisi. Semenjak Indonesia mendapatkan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 Indonesia terus berkembang. Tetapi sebelum Indonesia mendapatkan kemerdekaan terdapat sebuah peristiwa penting yang bernama peristiwa Rengasdengklok yang mengubah Indonesia pada tahun 1945. Tujuan dari projek ini adalah membantu memberikan informasi atas peristiwa Rengasdengklok yang terjadi pada tanggal 16 Agustus 1945 sebelum Negara Indonesia mendapatkan kemerdekaannya. Media pembelajaran yang digunakan adalah berupa aplikasi yang akan diimplementasikan ke dalam *platform android* yang berisikan 2 bentuk *player* yaitu *video player* dan kamera *augmented reality* yang akan diimplementasikan ke *Play Store* dan animasinya di *youtube*. Animasi akan dibuat menggunakan *animiz animation maker* dan aplikasi dengan menggunakan *unity* dan *add-on vuforia* sebagai mesin pembuat *augmented reality*. Metode yang akan digunakan adalah metode MDLC (*multimedia development life cycle*).

Kata kunci: Rengasdengklok, *Android*, *Youtube*, *Unity Engine*, *augmented reality*, *MDLC*.