

PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELARAN PLANET DENGAN MENGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* MARKER BERBASIS *ANDROID*

NPM: 1131037
JELVIN CHISTAVIANO

INTISARI

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan, hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Dalam penelitian ini, peneliti merancang aplikasi pengenalan bentuk planet yang terdapat di Tata Surya Bima Sakti dengan menampilkan bentuk tiga dimensi sebuah planet melalui *smartphone android* dengan menggunakan metode *Augmented Reality marker*.

. Metode *Augmented Reality marker* adalah sebuah teknologi yang dapat memunculkan sebuah objek yang berada di dunia nyata yang berbentuk dua dimensi menjadi tiga dimensi di dalam dunia maya dengan menggunakan teknik *marker*, yaitu objek tiga dimensi akan muncul di dunia maya apabila gambar 2 dimensi dapat di kenali oleh kamera *augmented reality*.

Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Augmented Reality* ini dirancang dengan menggunakan *Unity* dan aplikasi pendukung lainnya adalah *Adobe Photoshop* dan *Vuforia*. Aplikasi 3d planet *Augmented Reality* ini dapat menampilkan bentuk sebuah planet yang sesungguhnya kepada pengguna aplikasi tersebut dengan memberikan sedikit informasi tentang planet yang di tampilkan.

Kata kunci: Multimedia interaktif, *Unity*, Metode *Augmented Reality marker*, Planet, 3 Dimensi, *Android*.