

ABSTRAK

MUH IZZAH DURUSAA. Penerapan Augmented Reality Sebagai Sarana Pengenalan Lingkungan Sekolah SD 20 Tala-Tala Bantaeng, Android Dengan Metode Marker Based Tracking (Dibimbing oleh Lukman, S.Kom., M.T dan Lukman Anas, S.Kom., M.T).

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai sarana inovatif dalam pengenalan lingkungan sekolah. Fokus utama proyek ini adalah meningkatkan pemahaman calon orang tua atau calon siswa sekolah terhadap struktur dan fasilitas lingkungan sekolah. Pengembangan aplikasi AR dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman pengenalan yang interaktif dan menarik.

Sekolah Dasar 20 Tala-Tala Bantaeng adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di Kec. Bissappu, Kab. Bantaeng Sulawsi Selatan. Dimana dalam pengenalan lingkungan sekolah terkadang informasi yang disajikan hanya secara umum sehingga masih banyak informasi yang tidak tersampaikan, dari hal tersebut saya sebagai penulis bertujuan untuk membantu pihak sekolah maupun siswa dalam memperkenalkan lingkungan sekolah kepada calon siswa dengan menggunakan Realitas tertambah atau kadang dikenal dengan AR (Augmented Reality) dengan metode Marker Based Tracking, sehingga dapat memberikan informasi tidak hanya dalam bentuk 2 Dimensi tetapi dapat secara 3 Dimensi.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa penerapan AR dalam konteks pengenalan lingkungan sekolah dapat meningkatkan tingkat keterlibatan calon orang tua siswa dan mempermudah adaptasi mereka terhadap lingkungan baru. Respons positif dari calon orang tua siswa, guru, dan pihak sekolah menegaskan potensi teknologi ini sebagai alat pendukung pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci : *Augmented Reality, 3D Object, Pengenalan lingkungan Sekolah.*

ABSTRACT

MUH IZZAH DURUSAA, *Application of Augmented Reality as a Means of Introduction to the School Environment at SD 20 Tala-Tala Bantaeng, Android Using the Marker Based Tracking Method (Supervised by Lukman, S.Kom., M.T and Lukman Anas, S.Kom., M.T).*

This research aims to apply Augmented Reality (AR) technology as an innovative means of introducing the school environment. The main focus of this project is to increase the understanding of prospective parents or prospective school students regarding the structure and facilities of the school environment. AR application development is carried out with the aim of providing an interactive and interesting onboarding experience.

Elementary School 20 Tala-Tala Bantaeng is one of the elementary schools located in Kec. Bissappu, District. Bantaeng, South Sulawsi. Where in introducing the school environment sometimes the information presented is only in general terms so there is still a lot of information that is not conveyed, from this I as a writer aim to help schools and students in introducing the school environment to prospective students by using Augmented Reality or sometimes known as AR (Augmented Reality) with the Marker Based Tracking method, so that it can provide information not only in 2 Dimensional form but also in 3 Dimensional form.

The test results show that the application of AR in the context of introducing the school environment can increase the level of involvement of prospective students' parents and facilitate their adaptation to the new environment. Positive responses from prospective students' parents, teachers and school officials confirm the potential of this technology as an innovative learning support tool.

Keywords: *Augmented Reality, 3D Object, Introduction to the school environment.*