

**MERANCANG APLIKASI *AUGMENTED REALITY*
PENGENALAN MANUSIA PURBA MENGGUNAKAN METODE
MARKERLESS BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus : Madrasah Aliyah Negeri 17 Jakarta Barat)**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA
2022**

**MERANCANG APLIKASI *AUGMENTED REALITY*
PENGENALAN MANUSIA PURBA MENGGUNAKAN METODE
MARKERLESS BERBASIS ANDROID**

(Studi Kasus : Madrasah Aliyah Negeri 17 Jakarta Barat)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar

SARJANA KOMPUTER

Program Studi Teknik Informatika



DISUSUN OLEH

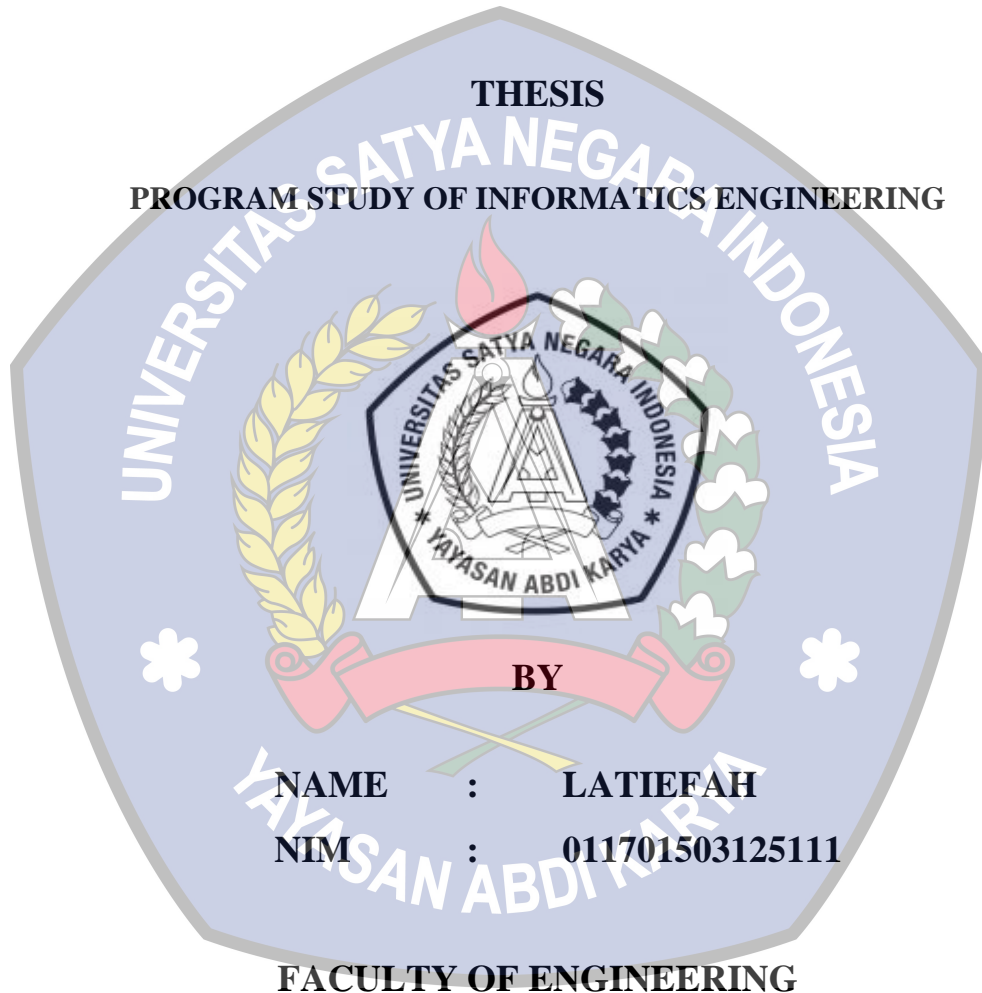
NAMA : LATIEFAH

NIM : 011701503125111

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA**

2022

***DESIGN AUGMENTED REALITY APPLICATIONS FOR ANCIENT
HUMAN RECOGNITION USING ANDROID-BASED
MARKERLESS METHOD***
(Case Study of Madrasah Aliyah Negeri 17 West Jakarta)



SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY

JAKARTA

2022

ABSTRAK

Aplikasi Augmented Reality adalah aplikasi yang dibuat atau dirancang sebagai suatu teknologi yang berkembang dengan gabungan visualisasi real time dan digital yang di buat oleh komputer dengan gambaran dunia nyata. Augmented reality dapat di buat dengan visualisasi atau desain secara 2 dimensi atau 3 dimensi. Aplikasi augmented reality digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, media pembelajaran yang dilakukan yaitu di Madrasah Aliyah Negeri 17 Jakarta Barat dalam pengenalan manusia purba. Dalam kasus ini proses pembelajaran sejarah khususnya manusia purba sebenarnya dapat dibuat menjadi aplikasi yang menampilkan gambar 2d dan penjelasan saja, akan tetapi perkembangan teknologi IOT sudah dapat membuat design objek untuk dalam aplikasi menjadi 3d. Maka solusinya dengan adanya Aplikasi yang dirancang dengan adanya gambaran dari manusia purba dengan bentuk nyata melalui aplikasi, serta penjelasan rinci tentang manusia purba, selain itu terdapat banyak macam jenis manusia purba. Aplikasi ini dirancang berbasis android yang dapat digunakan oleh seluruh kalangan termasuk guru maupun siswa/i. Aplikasi yang dibuat menggunakan Metode Markerless Based Tracking dengan unity 3D, Maxst SDK, serta Blender.

Kata kunci : Augmented Reality, Markerless Based Tracking, Manusia Purba

ABSTRACT

Augmented Reality applications are applications that are created or designed as a technology that develops with a combination of real-time and digital visualizations created by computers with real-world images. Augmented reality can be made with visualization or design in 2 dimensions or 3 dimensions. Augmented reality application is used as one of the learning media, the learning media carried out is at Madrasah Aliyah Negeri 17 West Jakarta in the introduction of early humans. In this case, the historical learning process, especially early humans, can actually be made into an application that displays 2d images and explanations only, but the development of IoT technology has been able to make object designs for 3d applications. So the solution is with an application that is designed with an overview of ancient humans with real forms through applications, as well as detailed explanations of ancient humans, besides that there are many types of ancient humans. This application is designed based on Android that can be used by all groups including teachers and students. Applications made using the Markerless Based Tracking Method with Unity 3D, Maxst SDK, and Blender.

Keywords : Augmented Reality, Markerless Based Tracking, Early Man