

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN HEWAN  
DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*  
MENGUNAKAN METODE MDLC**

Nama Mahasiswa : Anisa Aulia Putri  
NIM : 6304191173  
Dosen Pembimbing : Jaroji, M.Kom

**ABSTRAK**

Peranan teknologi memiliki banyak manfaat diberbagai bidang dan aspek kehidupan, salah satunya adalah *smartphone*. Pesatnya perkembangan *smartphone android*, muncul teknologi *Augmented Reality* pada *smartphone*. *Augmented reality* adalah teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk 3D. *Augmented Reality* dunia binatang merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan ditaman Kanak-Kanak (TK). Pengenalan hewan untuk anak usia dini dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai metode pembelajaran pengenalan hewan yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan memberikan suasana belajar baru bagi anak. Hewan atau bisa disebut dengan nama binatang adalah organisme yang hidup di bumi. Nama lainnya adalah fauna dan margasatwa. Tidak semua orangtua dapat membawa anaknya untuk pergi kekebun binatang dikarenakan keterbatasan waktu karena kesibukan bekerja maupun jarak yang cukup jauh kekebun binatang. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan *system* operasi *android*, berdasarkan hasil pengujian terhadap aplikasi maka diketahui bahwa aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D pada cahaya redup dengan intensitas 35 lux pada jarak 10 cm-60 cm dan sudut penglihatan 10°- 90°. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi pengenalan hewan sebagai alat bantu anak-anak yang mampu mengenali hewan. Pada penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Diharapkan aplikasi selanjutnya bisa dikembangkan dan dapat membuat informasi mengenai pengenalan hewan.

**Kata Kunci :** *Android, Augmented Reality, Hewan, Multimedia*

**DESIGN AND BUILD ANIMAL RECOGNITION APPLICATION  
WITH AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY USING MDLC  
METHOD**

Student Name : Anisa Aulia Putri  
NIM : 6304191173  
Supervisor : Jaroji, M.Kom

**ABSTRACT**

*The role of technology has many benefits in various fields and aspects of life, one of which is a smartphone. The rapid development of Android smartphones, Augmented Reality technology appears on smartphones. Augmented Reality is a technology that combines the real is a learning medium that can be used in Kindergarten (TK).introduction to animals for early childhood by utilizing Augmented Reality as a learning method for animal recognition which is expected to become a learning medium and provide a new learning atmosphere for children. Animals or can be called by the name of the animal is an organism that lives on earth. Another name is fauna or wildlife. Not all parents can take their children to go the zoo due to time constraints due to busy work and the considerable distance to the zoo. The results of this study are in the form of an application that can be run on a smartphone with the Android operating system. Based on the results of testing the application, it is known that this application can display 3D objects in dim light with an intensity of 35 lux at a distance of 10 cm-60 cm and a viewing angle of 10°-90°. this research aims to make animal recognition applications as learning aids for children who are able to recognize animals. In this study using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. It is hoped that further applications can be developed and can provide information about animal recognition.*

**Keywords :** *Android, Augmented Reality, Animals, ,Multimedia.*