APLIKASI PENGENALAN PENINGGALAN SEJARAH PULAU BENGKALIS BERBASIS AUGMENTED REALITY

Nama : Neneng Setiya Hasanah

Nim : 6103181292

Dosen Pembimbing : Muhamad Nasir, M. Kom

ABSTRAK

Situs sejarah merupakan tempat atau daerah dimana terdapat informasi tentang peninggalanpeninggalan bersejarah. Tetapi pada umumnya tidak banyak masyarakat yang mengetahui situs bersejarah yang ada di Bengkalis. Kurangnya media informasi juga melatar belakangi ketidaktahuan masyarakat. Oleh karena itu diperlukan media publikasi untuk mengenalkan situs bersejarah tersebut, yaitu dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality Marker Based Tracking* berbasis Android. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Blender untuk pembuatan objek 3D dan *software Unity 3D* untuk membuat aplikasi *Augmented Reality*. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu masyarakat mengenal situs bersejarah yang ada di Bengkalis dengan membangun media pengenalan interaktif yang dapat menampilkan foto dan objek 3D dari situs tersebut, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah dalam mengenal dan mempelajari situs bersejarah yang ada di Bengkalis. Berdasarkan hasil pengujian implementasi, Aplikasi Pengenalan Peninggalan Sejarah Pulau Bengkalis Berbasis *Augmented Reality* ini dapat membantu masyarakat Bengkalis maupun pengunjung yang datang ke Pulau Bengkalis dalam mengenali peninggalan sejarah yang ada di Pulau Bengkalis.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Marker Based Tracking, Unity 3D.*

BENGKALIS ISLAND HISTORICAL RECOGNITION APPLICATION BASED ON AUGMENTED REALITY

Student Name : Neneng Setiya Hasanah

NIM : 6103181292

Superviso : Muhamad Nasir, M. Kom

ABSTRACT

A historical site is a place or area where there is information about historical relics. But in general, not many people know about the historical sites in Bengkalis. The lack of information media is also the background of public ignorance. Therefore, a publication media is needed to introduce these historical sites, namely by using Android-based Augmented Reality Marker Based Tracking technology. Making this application using Blender software to create 3D objects and Unity 3D software to create Augmented Reality applications. The purpose of this research is to help the public get to know the historical sites in Bengkalis by building interactive recognition media that can display photos and 3D objects from the site. Based on the results of implementation testing, this Augmented Reality-Based Application for Introduction to Bengkalis Island History can help the Bengkalis community and visitors who come to Bengkalis Island in recognizing the historical heritage on Bengkalis Island.

Keywords: *Augmented Reality, Marker Based Tracking, Unity 3D*