

RINGKASAN

A Magical Augmented Reality Book berbasis Mobile, Arqista Dwi Septya Mutiara, NIM E31150493, Tahun 2019, 73 hlm., Teknologi Infomasi, Politeknik Negeri Jember, Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom, M.Cs. (Dosen Pembimbing)

Perkembangan Teknologi Komunikasi maupun Informasi saat ini sangat pesat sehingga baik digunakan atau di manfaatkan di dunia pendidikan yang memberi dampak positif. Di sisi lain. Teknologi juga dapat berdampak negatif bagi anak-anak di bawah 6 tahun yang masih dalam tahap perkembangan seperti malas bergerak dan kurang berinteraksi dengan dunia luar. Sehingga keinginan belajar di sekolah maupun rumah akan menurun. Salah satu contoh media pembelajaran yang baik untuk anak-anak yaitu teknologi *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah suatu teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Teknologi AR ini dapat menyisipkan suatu informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata

Teknologi *Augmented Reality (AR)* membantu untuk pembuatan sebuah objek yang berbentuk 3D yang dapat bergerak. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul Tugas Akhir yang berjudul “A Magical Augmented Reality Book berbasis Mobile” aplikasi ini bertujuan untuk membantu dan mengenalkan buku cerita yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Aplikasi ini ditujukan kepada anak usia taman kanak-kanak (TK).

Metode kegiatan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi *A Magical Book* pada Tugas Akhir ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari tahapan *concept, design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan tahapan *Distribution*. Berdasarkan hasil penngujian, Aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan.