

RINGKASAN

Media Pembelajaran Teknik Dasar Gerakan Karate Berteknologi *Augmented Reality* Berbasis Android, Ahmad Farhan Aditia, NIM E31160314, Tahun 2019, 87 halaman, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Nanik Anita Mukhlisoh, S.ST, MT (Pebimbing I).

Karate adalah sebuah seni bela diri yang memungkinkan seseorang untuk mempertahankan diri sendiri tanpa senjata. Untuk mempermudah dalam mempelajari gerakan-gerakan karate, bisa menggunakan media pembelajaran sebagai penyampaian materi. Karena minat untuk belajar karate pada anak-anak kurang, maka bisa menggunakan media pembelajaran yang ber-teknologi *Augmented Reality* agar lebih menarik minat anak-anak untuk mempelajari gerakan karate. Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam mempelajari gerakan-gerakan karate. Selain itu juga diharapkan untuk mempermudah anak-anak dalam mempelajari karate karena media pembelajaran ini akan menggunakan target gambar yang menarik dan juga menampilkan animasi yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*.

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah waterfall yang terdiri dari tahapan analisa kebutuhan, tahapan desain, tahapan pembuatan aplikasi, tahapan pengujian aplikasi dan tahapan penerapan program dan pemeliharaan. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi sudah berjalan dengan baik, mampu menampilkan semua animasi gerakan teknik dasar karate