

RINGKASAN

Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Dengan Metode *Flashcard*, Achmad Ghalib Ramadhan Abiyyuga, NIM E31170618, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Faisal Lutfi Afriansyah, S.Kom., M.T. (Pembimbing).

Rumah Adat merupakan bangunan rumah yang mencirikan atau khas bangunan suatu daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Bentuk dan arsitektur rumah-rumah adat di Indonesia masing-masing daerah memiliki bentuk dan arsitektur berbeda sesuai dengan nuansa adat setempat. Saat ini pengaksesan informasi untuk mengenali rumah adat Indonesia masih berupa keterangan teks disertai dengan gambar/foto rumah adat yang ditampilkan dari sisi depan atau samping sehingga jangkauan pembaca untuk menelusuri lebih jauh bentuk rumah adat tersebut masih terbatas.

Pemanfaatan *augmented reality* dapat menjadi salah satu cara yang menarik dan menjadi hal yang baru untuk memperkenalkan rumah adat Indonesia. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya 2D dan ataupun 3D ke dalam sebuah lingkungan nyata 3D, lalu memproyeksikan benda-benda maya (virtual) tersebut secara realtime. Oleh karena itu tujuan dari pembuatan tugas akhir ini untuk menyediakan informasi mengenai rumah adat Indonesia, baik informasi berupa teks, bentuk 2D maupun bentuk 3D rumah adatnya dengan cara yang baru yaitu dengan memberikan kebebasan kepada masyarakat agar dapat melihat dan berinteraksi secara bebas dengan rumah adat tersebut tanpa harus melihat secara langsung. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Pembuatan aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan salah satu metode *augmented reality* yaitu metode *flashcard*.