

INTISARI

Perangkat Lunak Augmented Reality Kerangka Dan Panca Indra Manusia Menggunakan Metode Marker Based Tracking

Oleh

ANGGITO ABIMANYU

1711010056.1711010056@mail.darmajaya.ac.id

Dalam dunia pendidikan alat peraga merupakan alat bantu yang cukup penting dalam kegiatan belajar dan mengajar begitupun pada jenjang sekolah dasar. Mahalnya alat peraga membuat tidak setiap sekolah memiliki hal ini. Alat peraga berupa kerangka manusia dan juga panca indra merupakan hal penting dalam mata pelajaran ipa pada jenjang kelas lima sekolah dasar.

Dengan menggunakan perangkat lunak *augmented reality* sekolah yang tidak memiliki alat peraga dapat terbantu. Menggunakan kamera pada telepon pintar dengan *platform android*, buku pegangan siswa sebagai marker, dan *augmented reality* menggunakan metode *marker based tracking* objek 3d berupa alat peraga digital dapat muncul dan menjadi alat bantu bagi sekolah yang belum memiliki alat peraga.

Kata kunci : Perangkat lunak, *augmented reality*, kerangka, pancaindra, *marker based tracking*

ABSTRACT

Augmented Reality Software Skeleton And Human Senses Using Marker Based Tracking Method

By

ANGGITO ABIMANYU

1711010056.1711010056@mail.darmajaya.ac.id

In the world of education, teaching aids are quite important tools in teaching and learning activities as well as at the elementary school level. The high cost of teaching aids makes not every school have this. Visual aids in the form of the human skeleton and also the five senses are important in science subjects at the fifth grade level of elementary school.

By using augmented reality software schools that do not have props can be helped. Using a camera on a smartphone with an android platform, student handbooks as markers, and augmented reality using the marker based tracking method 3d objects in the form of digital teaching aids can appear and become tools for schools that do not yet have teaching aids.

Key words: *Software, augmented reality, human skeleton, five senses, marker based tracking*

•