

ABSTRAK

Augmented Reality merupakan salah satu teknologi yang menggabungkan obyek grafis 3D dengan dunia nyata. Inti dari *Augmented Reality* ini adalah melakukan *interfacing* untuk menempatkan obyek virtual ke dalam dunia nyata. Kini penelitian menggunakan *Augmented Reality* berkembang pesat. Dan memanfaatkan bidang ini untuk meningkatkan pembelajaran dan menambah pengetahuan adalah salah satu cara meningkatkan minat siswa dalam belajar. Aplikasi ini dimaksudkan untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar disekolah. Aplikasi ini mampu menampilkan *view* obyek dengan animasi 3D yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone Android* dan melakukan *scanning Marker* pada buku *My Pals Are Here* untuk melihat obyek animasi 3D. Aplikasi ini memiliki beberapa fungsionalitas, yaitu dapat mengeluarkan suara dan fitur *zoom in - zoom out*. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode ADDIE. Tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Blender sebagai *modelling, rigging*, dan animasi. *Unity* sebagai *tools* pembuat obyek 3D menjadi *Augmented Reality*. *Vuforia* sebagai editor *Marker*. Proyek Akhir ini membangun dan merancang suatu Aplikasi Pengenalan Hewan dan Tumbuhan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *platform Android* sehingga dapat berjalan di *smartphone* berbasis Android.

Kata kunci : Aplikasi, *Augmented Reality*, Unity, 3D, IPA, Android.

