

ABSTRAK

Perpustakaan *digital* atau yang biasa disebut dengan *e-library*, merupakan sebuah sistem yang memiliki berbagai objek layanan dan objek informasi yang mendukung akses tersebut melalui perangkat *digital*. Layanan *e-library* umumnya hanya dilengkapi detail buku dan lokasi buku sehingga terlihat kurang interaktif dan informatif, pada proyek akhir ini akan dibuat lebih interaktif dan informatif dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*.

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Augmented Reality* yang dibuat pada proyek akhir ini akan menampilkan lokasi buku yang diinginkan oleh pembaca dengan memberikan navigasi ke lokasi buku tersebut. Aplikasi ini akan membuat lingkungan perpustakaan lebih informatif dan interaktif serta diharapkan akan memudahkan pengunjung perpustakaan dalam mencari buku.

Dari hasil pengujian, semua konten dan sistem yang ada telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, aplikasi dapat berjalan dengan optimal dengan sudut 45° dari arah target. Survey kebutuhan aplikasi MOS terbaik dengan nilai 4,8 dan survey manfaat aplikasi MOS terbaik dengan nilai sebesar 4,76.

kata kunci : *E-library, Augmented Reality, Navigasi.*