

ABSTRAK

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi yang memiliki fungsi untuk menggabungkan benda maya dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) kedalam dunia nyata, yang nantinya akan diproyeksikan secara nyata dalam waktu yang sama saat itu juga (real-time). Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Aplikasi pengenalan jenis sampah *Augmented Reality* bernama "Trash AR" memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk anak yang duduk di taman kanak-kanak. Aplikasi ini memiliki tujuan untuk mengenalkan jenis-jenis sampah, efek samping yang ditimbulkan dan juga cara pengolahannya yang ditujukan untuk anak TK. Banyaknya aplikasi media belajar yang ditujukan untuk anak usia dini tidak mempunyai desain antarmuka yang menarik, membuat Penulis menerapkan rancangan desain antarmuka pengguna untuk aplikasi pengenalan jenis sampah *Augmented Reality* Berbasis Android menggunakan software UNITY3D dan juga bantuan CANVA pro serta FIGMA dalam tahap pembangunan desain agar tampak lebih menarik, dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya. Dalam pembangunan penelitian Proyek Akhir ini, Penulis menggunakan metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle*. Keseluruhan desain dan juga aplikasi menggunakan pengujian UEQ atau *User Experience Questioner* dengan hasil *Attractiveness* 2.63, *Pragmatic Quality* 2.32, *Hedonic Quality* 2.28 dengan hasil rata-rata 2,54 yang berarti sudah sangat bagus. Dari hasil yang ada dapat dinyatakan bahwa aplikasi *Trash AR* sudah layak.

Kata Kunci: Augmented Reality, UNITY 3D, FIGMA, MDLC, Desain Antarmuka.