

## ABSTRAK

*Augmented Reality* (AR) merupakan perkembangan teknologi yang dapat menggabungkan benda virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata, lalu memproyeksikan benda virtual tersebut secara real time. Ini berarti tidak menutup kemungkinan apabila teknologi *Augmented Reality* ini dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan sebagai media pembelajaran siswa SD,SMP,SMA, maupun masyarakat luas. Seperti kita ketahui pengenalan perangkat komunikasi kepada siswa biasanya, pengajar atau guru akan membawa perangkat-perangkat tersebut yang ukurannya bervariasi ke dalam kelas atau bahkan hanya memberikan penjelasan dan melihat gambaran perangkat komunikasi tersebut melalui gambar satu dimensi (1D) saja pada buku pelajaran. Mengangkat permasalahan tersebut, penulis mempunyai gagasan untuk membuat sebuah aplikasi pengenalan perangkat komunikasi menggunakan teknologi *augmented reality* yang dapat berjalan pada *smartphone* android. Dengan menggunakan *smartphone* android yang telah terinstall aplikasi *augmented reality* tersebut, guru dan siswa dapat melihat perangkat komunikasi dalam bentuk tiga dimensi (3D) beserta informasi, dan suaranya secara *realtime*. Metode yang digunakan yaitu *Experimental Coding* dan *Experimental* terhadap *software* Unity. Luaran dari hasil dari perancangan tersebut berhasil dibuat Aplikasi Mengenal Perangkat Komunikasi menggunakan AR (Mekatsi AR), yang dapat berjalan pada *smartphone* android versi minimal Android 6.0 (Marshmallow).

**Kata kunci : *Augmented Reality*, Perangkat Komunikasi, Aplikasi, Android.**

## ABSTRACT

Augmented Reality (AR) is a technological development that can combine two-dimensional or three-dimensional virtual objects into a real environment, then project these virtual objects in real time. This means that it is possible for technology *Augmented Reality* be utilized in the world of education as a learning medium for elementary, middle, high school students and the wider community. As we know the introduction of communication devices to students normally, instructors or teachers will bring these devices of varying sizes into the classroom or even just provide an explanation and see the picture of the communication devices through one-dimensional drawings (1D) in textbooks. Raising these problems, the writer has the idea to create an introduction to communication devices using augmented reality technology that can run on an android smartphone. By using an android smartphone that has the augmented reality application installed, teachers and students can see the communication device in the form of three dimensions (3D) along with information, and their voice in realtime. The method used is Experimental Coding and Experimental for Unity software. Output from the results of the design was successfully made Application to Know Communication Devices using AR (Mekatsi AR), which can run on android smartphones with a minimum version of Android 6.0 (Marshmallow).

**Keywords : Augmented Reality, Communication Devices, Applications, Android.**