

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman yang modern, kini generasi muda terlalu bergantung dengan teknologi, seperti lebih banyak bermain game dari pada mempelajari atau mengenal budaya negara nya sendiri khususnya dalam hal senjata tradisional. Oleh sebab itu perlu adanya aplikasi berbasis smartphone yang ditunjukkan untuk memudahkan dalam mencari informasi tentang kebudayaan senjata tradisional setiap daerah khusus nya di pulau jawa. Dengan aplikasi android yang mengikuti perkembangan zaman penulis memanfaatkan peluang untuk membuat aplikasi informasi tentang kebudayaan senjata tradisional dengan fitur augmented reality 3D yang berguna untuk media pengenalan dan pengetahuan senjata tradisional khususnya di pulau jawa. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis juga menggunakan unity, vuforia, dan blender sebagai media pembuat 3D objek dan database. Hasil dari aplikasi pengenalan senjata tradisional ini adalah sebanyak 84,3% diterima oleh masyarakat dan 15,7% ragu-ragu dan 0% yang tidak dapat menerima aplikasi ini, perhitungan ini menggunakan perhitungan SUS (Software Usability Scale), aplikasi ini pun berhasil diuji coba kualitas marker dalam beberapa sudut derajat dimulai dari 0° sampai 180° kecuali untuk marker provinsi banten dan jawa timur hanya dapat memunculkan objek pada sudut 0° dan 180° saja dan jarak dalam pengambilan gambar 3D pada marker adalah 10 cm sampai 30 cm

Kata Kunci: Augmented Reality (AR), 3 dimensi, senjata tradisional

ABSTRACT

Along with the development of modern times, now the younger generation relies too heavily on technology, as well as playing more games than relying on or learning the culture of one's own country in terms of traditional weapons. Therefore there needs to be an application based on a smartphone that discusses to make it easier to find information about the evolution of traditional weapons in every area on the island of Java. With an android application that follows the times, the authors take advantage of the opportunity to make information applications about traditional campaigns with 3D augmented reality features that are useful for media introduction and knowledge of traditional weapons on the island of Java. In making this application the authors also use unity, vuforia, and blender as a media maker of 3D objects and databases. The results of this traditional weapon recognition application are as much as 84.3% accepted by the public and 15.7% are doubtful and 0% are not acceptable for this application, this calculation uses the SUS (Software Usage Scale) calculation, this application is also supported support testing the quality of markers in several angles ranging from 0° to 180° except for marker Banten and East Java can only bring up objects at angles 0° and 180° only and the distance in drawing 3D on the marker is 10 cm to 30 cm

Keywords: Augmented Reality (AR), 3 dimensions, traditional weapons