ABSTRAK

Alvian Haryanto, 2020. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Pada Materi Sejarah Komputer

Augmented reality (AR) adalah sebuah teknologi yang membangun benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan metode *marker based tracking* pada materi sejarah komputer, yang layak untuk digunakan. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* dimana tahap perancangan dimulai dari analisa, desain menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language (UML).* Tahap pengkodean di unity 3D. Proses pengujian kelayakan dengan metode *black box testing* yang di uji coba langsung oleh dosen ahli media, sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan metode *marker based tracking* pada materi sejarah komputer yang layak untuk digunakan.

Kata kunci: ***Augmented Reality, Marker Based Tracking*** **dan** ***UML***

UNIVERSITAS BUNG HATTA