

## ABSTRAK

Pengenalan hewan kepada anak dapat merangsang otak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Memperkenalkan beberapa hewan dengan metode pembelajaran yang unik akan disukai anak-anak untuk belajar mengenal beberapa hewan. Seiring kemajuan teknologi informasi, sarana pengenalan hewan bisa dilakukan menggunakan perangkat *multimedia* baik berupa *personal computer* (PC), *computer jinjing* (laptop) maupun perangkat *mobile*. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* pada perangkat *mobile* akan mempermudah anak usia dini dalam mengenal beberapa jenis nama hewan. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah membuat program aplikasi Pengenalan Nama Hewan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*.

Metode yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi Pengenalan Hewan ini adalah *study literature*, eksperimen, *sampling*, dan *interview*. Pembuatan diawali dengan mengumpulkan data hewan yang akan dibuat sebagai model menggunakan *software* Blender. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* menggunakan *software* Unity dengan merancang marker yang dibuat menggunakan CorelDraw. Fitur yang ada dalam aplikasi ini adalah beberapa jenis hewan yang ditampilkan secara 3D dengan suara dan animasi menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Pengenalan Hewan dapat berjalan dengan baik pada berbagai perangkat mobile Android. Jarak normal yang dapat terdeteksi oleh kamera adalah 6cm sampai 4m dengan ukuran marker 10 x 8,5cm. Kemiringan yang dapat terdeteksi dengan normal antara 0° - 70°. Masih terdapat beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, misalnya memperbanyak objek 3D hewan yang akan dikenalkan dan membuat animasi yang lebih baik, agar aplikasi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

***Kata kunci*** : *Multimedia* Pengenalan Hewan.