

## ***Abstract***

*At this time the traditional musical instruments increasingly forgotten by the younger generation. Increased globalization and the technology also makes it memorable. Augmented Reality is one of the technologies that are growing very rapidly. Augmented Reality is to combine the real and virtual worlds, interactive real-time and a 3D animation. With Augmented Reality authors attempt to create an Android-based application that aims to provide convenience to the users gain medium of learning and the introduction of the traditional musical instruments. Traditional musical instruments that will be created as the authors of this Android-based applications, which is a musical instruments Betawi. The author will make this application using methods Luther which has six stages: concept, design, data collection, manufacturing, testing, and distribution. This recognition application software created using Blender, Unity3D, and Vuforia Augmented Reality SDK which is applied on the smartphone operating system Android.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Android, Musical Instruments Betawi, Media Introduction, MDLC*

*xii+82 pages; 41 figures; 7 tables; 17 attachments;*

*bibliography: 11 (1940-2016)*



## **Abstrak**

Pada saat ini alat musik tradisional semakin dilupakan oleh generasi muda. Perkembangan globalisasi dan juga teknologi yang membuat itu terlupakan. Teknologi *Augmented Reality* yang termasuk salah satu teknologi yang sedang berkembang sangat pesat saat ini. *Augmented Reality* adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual yang bersifat interaktif secara real-time dan merupakan animasi 3D. Dengan *Augmented Reality* penulis mencoba membuat sebuah aplikasi berbasis Android yang bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna mendapatkan media pembelajaran dan pengenalan mengenai alat musik tradisional. Alat musik tradisional yang akan dibuat penulis sebagai aplikasi berbasis Android ini, yaitu alat musik Betawi. Penulis akan membuat aplikasi ini menggunakan metode Luther yang mempunyai enam tahap yaitu konsep, perancangan, pengumpulan data, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi pengenalan ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Blender, Unity3D, dan Vuforia *Augmented Reality* SDK yang diaplikasikan pada perangkat *smartphone* bersistem operasi Android.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality, Android, Alat Musik Betawi, Media Pengenalan, MDLC*  
*xii+82 halaman; 41 gambar; 7 tabel; 17 lampiran;*  
*daftar pustaka: 11 (1940-2016)*

