

ABSTRAKSI

Mata uang merupakan suatu alat pembayaran yang digunakan dalam transaksi ekonomi pada setiap negara. Selain berperan sebagai alat pembayaran, mata uang tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran karena di dalam mata uang tersebut tersimpan informasi pembelajaran seperti tokoh pahlawan, budaya setiap daerah, tarian daerah, dll. Berdasarkan hal tersebut penulis berusaha menyajikan suatu pengetahuan dalam bentuk aplikasi yang berisi informasi dan sejarah dari masing-masing Pahlawan Nasional dan Tarian Daerah yang terdapat pada uang kertas Indonesia dalam bentuk Augmented Reality dengan memanfaatkan smartphone android sebagai media penunjang dan uang kertas Indonesia sebagai marker. Dalam pembangunan aplikasi ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC terdiri dari enam tahap yaitu pengonsepan (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribuiton). Hasil penelitian adalah sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan Pahlawan dan Tarian Indonesia pada Uang Kertas Tahun 2016 dengan memanfaatkan AR

Keyword : Uang, Augmented Reality, Pahlawan, Tarian, Unity

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Currency is a means of payment used in economic transactions in each country. In addition to play a role as a means of payment, the currency can be used as learning materials because in the currency is stored learning information such as heroes, culture of each region, dance area, etc.. Based on this the authors try to present a knowledge in the form of an application that contains information and history of each National Hero and Regional Dance contained in the Indonesian paper money in the form of Augmented Reality by utilizing android smartphone as a supporting medium and paper money Indonesia as a marker. In the development of this application, the method used in this study using Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. MDLC consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distributing. The result of this research is an application of learning media introducing Hero and Dance of Indonesia on Banknotes Year 2016 by utilizing AR

Keyword: Money, Augmented Reality, Hero, Dance, Unity

