**ABSTRAK**

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER**

**UANG KERTAS INDONESIA**

**Oleh**

**I’ZZAAZ KURNIAWAN**

**14312371**

Pahlawan Nasional diabadikan gambarnya di dalam uang kertas Indonesia atas perjuangannya yang sangat heroik. Observasi kepada 20 (dua puluh) responden mengenai pengetahuan yang dimiliki atas Pahlawan Indonesia di mata uang kertas Indonesia emisi terbaru tahun 2016. Berdasarkan hasil dari observasi tersebut masih banyak yang tidak atau kurang mengetahui sejarah dari para Pahlawan Nasional yang terdapat pada uang kertas emisi terbaru tahun 2016.

*Augmented reality* merupakan dunia maya yang dapat ditampilkan ke dunia nyata. Teknologi *augmented reality* dapat ditampilkan menggunakan bantuan dari *PC* atau *laptop* dan *smartphone android* serta dengan *marker* yang telah ditentukan*.* Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengguna *android* di Indonesia sepanjang 2013 oleh lembaga riset *Sharing Vision*, pertumbuhan pengguna *android* mencapai lebih dari 1,5 juta per hari di global. Dilihat dari *Databoks, Katadata Indonesia* yangmempublikasikan grafik perkembangan terhadap pengguna *smartphone* di Indonesia sepanjang tahun 2016 sampai tahun 2019. Pada tahun 2018 penggunaan *smartphone* mencapai sekitar 83,5 juta unit.

Pengujian teknologi *augmented reality* menggunakan *Black Box* dengan hasil lulus uji fungsional sistem, serta menggunakan pengujian *Usability*  menggunakan kuesioner dengan hasil layak digunakan sesuai dengan pengujian perilaku pengguna dan memiliki hasil unggul dalam aspek menarik, interaktif, dan edukatif. Interpretasi skor total yang dihasilkan dari aspek *usability* adalah 87,25% dan aspek kepuasan belajar (menarik, interaktif, dan edukatif) adalah 87,4%, yang berarti masuk dalam kategori Sangat Tinggi.

Kata kunci : Pahlawan Nasional, *Augmented Reality*, Andorid

**ABSTRACT**

**UTILIZATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY FOR INTRODUCTION OF INDONESIAN HEROES WITH INDONESIAN BANKNOTE MARKER**

**By**

**I’ZZAAZ KURNIAWAN**

**14312371**

National heroes immortalized her image in Indonesia paper money over a very heroic struggle. Observations to 20 (twenty) of respondents regarding the knowledge owned by the top hero of Indonesia in Indonesia's paper currency emission latest year 2016. Based on the results of the observation that there is still much that is not or less know the history of the national hero found on paper money emission, latest year 2016.

Augmented reality is a virtual world that can be shown to the real world. The technology of augmented reality can be displayed using the help of a PC or laptop and android smartphone as well as with the specified marker. Based on the results of research on android user in Indonesia by 2013 all research institutions Sharing the Vision, growth of the android users reached over 1.5 million per day in global. Seen from Databoks, Katadata Indonesia who published the graph of the progression toward smartphone users in Indonesia during the year 2016 to 2019. In the year 2018 smartphone usage reach about 83.5 million units.

Testing of augmented reality technology using Black Box with the results of a passed system functional test, as well as using Usability testing using a questionnaire with a decent results is used in accordance with testing user behaviour and having results excellence in interesting, interactive, and educative aspects. The interpretation of the total score that resulted from the usability aspect is 87,25% and the aspect of learning satisfaction (interesting, interactive, and educative) is 87,4%, which means entering in very high category.

Kata kunci : National hero, Augmented Reality, Andorid