

## RINGKASAN

ADI PERMANA. Pembuatan *Ebook* dan *Augmented Reality* Manfaat Buah dan Sayur Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak SD. *Making Ebooks and Augmented Reality Benefits of Fruits and Vegetables as Learning Media for Elementary School Children*. Dibimbing oleh NUR AZIEZAH

Saat ini untuk mempelajari manfaat buah dan sayur hanya dapat dipelajari menggunakan buku gambar dan penjelasan yang dijelaskan oleh pengajar secara teori. Salah satu media pembelajaran yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah buku digital atau dikenal dengan *ebook*. Penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *ebook* agar mudah dibaca di manapun dan kapanpun dalam mengenalkan manfaat buah dan sayur menggunakan teknologi *augmented reality* dengan audio diharapkan dalam pembelajarannya dapat menarik dan menyenangkan. *Augmented reality* adalah pemanfaatan dari *Computer Vision* yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*real-time*). Aplikasi *augmented reality* manfaat buah dan sayur merupakan media pembelajaran pengenalan jenis manfaat buah dan sayur kepada kalangan pelajar khususnya tingkat sekolah dasar.

*Augmented Reality* menggunakan *marker* bergambar 2D yang disajikan dalam menu tombol gambar target oleh penulis sebagai acuan untuk mengeluarkan objek animasi 3D. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah pengenalan manfaat buah dan sayur untuk anak sekolah dasar yang dikemas dalam buku elektronik atau *ebook* dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Pembuatan *ebook* menggunakan tahapan *concept art*, untuk pembuatan *augmented reality* menggunakan tahapan *vufoia*. *Concept art* terdapat 4 proses pengerjaan yaitu ada *review the brief*, desain tata letak atau *layout*, audio visual. Aplikasi ini dapat menampilkan objek animasi buah dan sayur dalam bentuk 3D beserta suara, menampilkan tata cara penggunaan aplikasi secara virtual menggunakan aplikasi yang berbasis *augmented reality*.

Aplikasi berbasis *augmented reality* tentang manfaat buah dan sayur dapat diaplikasikan pada *smartphone*. Semua tombol berfungsi dengan baik. Semua *marker* berfungsi dengan baik. Audio yang dibuat pada *augmented reality* berupa penjelasan tentang manfaat buah dan sayur sudah diterapkan.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Buah, *Ebook*, *Marker*, Sayur.