



## RINGKASAN

INDAH SALSABILA PUTRI. Pembuatan *Ebook* dengan *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Karbohidrat Pangan Lokal Selain Nasi. *Development of an Ebook with Augmented Reality as a Media for Introducing Carbohydrates to Local Foods Apart from Rice*. Dibimbing oleh NUR AZIEZAH

Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Teknologi Pertanian (BBP2TP) memiliki program penyebaran informasi salah satunya tentang makanan pokok sumber karbohidrat seperti nasi, sagu, jagung, kentang, pisang, ubi, singkong, dan sorgum untuk anak usia sekolah dasar. Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, dengan adanya perkembangan teknologi *smartphone* yang terus meningkat, mengakibatkan media pembelajaran yang statis dapat berubah menjadi media pembelajaran yang lebih dinamis dan dapat menampilkan visualisasi objek secara nyata sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik. Teknologi yang dapat digunakan untuk menampilkan visualisasi objek secara nyata adalah teknologi *augmented reality*. Dalam hal ini, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *ebook* agar mudah dibaca dimanapun dan kapanpun dalam mengenalkan makanan pokok sumber karbohidrat selain nasi menggunakan teknologi *augmented reality* dengan audio.

Tahapan pembuatan aplikasi dimulai dari proses pembuatan *ebook* dengan metode *layout* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi berbasis teknologi *augmented reality*. Menurut buku yang berjudul (Layout Dasar dan Penerapannya Sumanto Rustan 2009) metode *layout* terdapat tujuh poin yaitu, membuat *layout*, tipografi dalam *layout*, elemen *layout*, elemen visual, *invisible* elemen, prinsip *layout*, dan yang terakhir *layout* penerapan. Selanjutnya dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi berbasis *augmented reality* yang terdiri dari lima tahapan yaitu, pengumpulan spesifikasi kebutuhan, perencanaan arsitektur sistem, perancangan komponen sistem, pembuatan program, dan tahap pengujian.

Pembuatan *ebook* dengan teknologi *augmented reality* tentang makanan pokok sumber karbohidrat selain nasi telah berhasil dibuat. Aplikasi ini berupa *ebook* dengan *augmented reality* yang dilengkapi dengan audio.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Ebook, Karbohidrat, Layout, Smartphone*.