

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA GEDUNG-GEDUNG DI FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

YUNDA HENINGTYAS

*Augmented reality* dapat diterapkan pada berbagai bidang antara lain tata letak perencanaan kota dalam bidang arsitektur, aliran lava gunung berapi dalam bidang vulkanologi, dan sebagainya. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *tangible interface*. Metode ini dapat memberikan bentuk fisik pada data digital. Aplikasi menggunakan fungsi-fungsi dalam *library* ARToolKit untuk menampilkan objek virtual yang diinginkan. Objek dibuat dengan perangkat lunak desain 3D kemudian *diload* untuk menambahkan objek virtual pada lingkungan nyata secara *real time*. Dalam penelitian ini, teknologi *augmented reality* diterapkan pada gedung-gedung di lingkungan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Lampung. Aplikasi ini dapat melihat gedung virtual dari segala arah, menampilkan informasi jurusan, dan lokasi setiap gedung. Hasil analisis yang diperoleh adalah teknologi ini dapat diterapkan pada gedung-gedung FMIPA secara virtual.

Kata kunci: Aplikasi AR, ARMIPA, ARToolKit, *Augmented Reality*, *Virtual*