

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN MAKANAN TRADISONAL JAWA TENGAH MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY

Oleh

Nurfika Farahdi Amalia 16102026

Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang beragam, termasuk dalam makanan tradisional. Salah satu contohnya adalah makanan tradisional khas Jawa Tengah. Di tengah budaya tradisional Jawa, nasihat sering kali disampaikan dengan cara tidak langsung, melalui lambang atau kiasan-kiasan. Makanan menjadi salah satu media lambang tersebut. Namun, banyak dari warisan kuliner ini mulai terlupakan oleh generasi muda. Makanan tradisional sering menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dan nasihat dalam budaya Jawa Tengah. Pendidikan formal jarang memperkenalkan makanan tradisional ini, yang mengakibatkan potensi kehilangan identitas budaya. Untuk mengatasi hal ini, sebuah penelitian bertujuan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis *marker*. Aplikasi ini dikembangkan dengan metode Agile dan menggunakan Unity serta Vuforia. Penggunaan AR dengan elemen animasi, gambar, dan suara diharapkan dapat membuat pembelajaran makanan tradisional lebih menarik dan interaktif, terutama untuk anak usia dini. Pengujian dilakukan melalui metode *black box testing* dengan metode *sampling*. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan baik dan sesuai fungsinya, dengan angka persentase 100%. Menunjukkan potensi teknologi AR dalam memperkenalkan makanan tradisional Jawa Tengah kepada generasi muda.

Kata kunci : *Augmented reality*, Makanan Tradisional Jawa Tengah, *Marker Based Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Agile