

ABSTRAK

Nama : Ariyanto
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Dengan Metode FIFO

Bahasa isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerak bibir, dan bukan berupa suara sebagai cara untuk berkomunikasi. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) merupakan bahasa isyarat alami yang berkembang secara alami dan disepakati antar pemakai. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknologi yang semakin maju bernama *augmented reality* sebagai sarana bagi orang yang ingin mempelajari Bahasa Isyarat Indonesia agar dapat lebih mudah. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode *markerless* dengan bantuan Vuforia SDK untuk menampilkan *augmented reality*. Hasil penelitian berupa aplikasi yang dapat dijalankan pada *smartphone* dan dengan berdasarkan hasil pengujian terhadap aplikasi diketahui bahwa aplikasi dapat menampilkan simulasi dengan intensitas cahaya minimal sebesar 8 lumen dan dapat menampilkan simulasi hingga dari jarak 80cm hingga 3m dan setelah dilakukan penilaian terhadap aplikasi sekitar 54% dari total responden menyatakan aplikasi ini sangat baik dan sekitar 40% dari total responden menyatakan baik untuk dijadikan aplikasi media pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia dan dari hasil perhitungan skor yang dilakukan dari seluruh jawaban responden, keseluruhan penilaian terhadap aplikasi ini sebesar 87% dan dapat dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci:

Bahasa Isyarat, *Augmented Reality*, Unity, Vuforia SDK

ABSTRACT

Name : Ariyanto
Study Program : Teknik Informatika
Title : Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Dengan Metode FIFO

Sign language is a language that prioritizes manual communication, body language, and lip movements, and not sound as a way of communicating. Indonesian Sign Language (BISINDO) is a natural sign language that develops naturally and is agreed between users. This research was conducted using an increasingly advanced technology called augmented reality as a means for people who want to learn Indonesian Sign Language to make it easier. This application was created using the markerless method with the help of the Vuforia SDK to display augmented reality. The research results are in the form of an application that can be run on a smartphone and based on the results of testing the application it is known that the application can display a simulation with a minimum light intensity of 8 lumens and can display simulations up to a distance of 80cm to 3m and after an assessment of the application around 54% of the total respondents stated that this application was very good and around 40% of the total respondents stated that it was good to be used as an Indonesian Sign Language learning media application and from the results of the score calculation carried out from all respondents' answers, the overall assessment of this application was 87% and it could be categorized very good.

Keywords:

Sign Language, Augmented Reality, Unity, Vuforia SDK

