

ABSTRAKSI

Bank sampah adalah salah satu solusi untuk mengurangi sampah yang ada di Indonesia. Bank sampah menjadi wadah bagi masyarakat Indonesia untuk melakukan daur ulang sampah anorganik. Masyarakat Indonesia melakukan transaksi bank sampah dengan cara menukarkan sampah anorganik dengan barang pokok yang tersedia di bank sampah. Pengenalan bank sampah perlu dilakukan agar menjadi bahan pembelajaran dan kebiasaan bagi masyarakat, sehingga diharapkan dapat membantu mempermudah dalam memilah sampah anorganik.

Gambaran dari pemilahan sampah harus dapat menjelaskan bagaimana pemilahan sampah sesuai dengan klasifikasi jenis sampah. Klasifikasi sampah berdasarkan jenisnya dapat membuat masyarakat tahu bagaimana tahapan pemilahan sampah anorganik hingga kemudian dapat dijual kepada bank sampah agar dengan nilai jual yang tinggi.

Tahapan pemilahan sampah dapat digambarkan melalui aplikasi pemilahan sampah daur ulang berbasis *augmented reality*. Dengan menggunakan *augmented reality* dan gambar 3D (tiga dimensi) lebih dapat memahami pemilahan sampah dengan mudah.

Kata kunci: Bank sampah, sampah, *Augmented Reality*, objek 3D