

Abstrak

Di TK Telkom yang berada di Bandung, orang tua siswa di TK tersebut sering mengeluhkan anak mereka yang kecanduan menggunakan *smartphone*, anak-anak mereka mengakses salah satu layanan *streaming* untuk anak-anak sebagai hiburan, tetapi media tersebut masih memiliki hal yang menyimpang dengan budaya Indonesia, dikarenakan kurangnya media aplikasi untuk anak-anak, maka orang tua tidak memiliki alternatif lain selain membiarkan anak-anak mereka mengaksesnya. Untuk mengatasi masalah ini maka kami memutuskan untuk merancang “APLIKASI PEMBELAJARAN ALFABET BILINGUAL BERBASIS AUGMENTED REALITY” sebagai aplikasi yang mengajarkan huruf alfabet dan dapat berinteraksi interaktif dengan pengguna. Aplikasi ini dapat memunculkan objek 3D, berinteraksi dengan objek 3D, desain aplikasi berwarna, memiliki kartu marker dan disertai audio. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat android. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menggantikan aplikasi lama dan dapat mengajarkan anak-anak alfabet dengan baik dan menghibur.

Kata kunci: Perancangan, Pembelajaran Alfabet, Augmented Reality, *User Interface*

In one of Telkom's kindergartens in Bandung, parents of students in kindergarten often complain about their children who are addicted to using smartphones, their children access one of the streaming services for children as entertainment but the media still has things that deviate from culture Indonesia, due to the lack of media applications for children, parents have no alternative but to let their children access it. To overcome this problem, we decided to design the "AUGMENTED REALITY BILINGUAL ALFABET LEARNING APPLICATION" as an application that teaches alphabet letters and can interact interactively with users. This application can bring up 3D objects, interact with 3D objects, design colored applications, have a marker card and be accompanied by audio. This application can be run on android devices. With this application it is expected to replace the old application and be able to teach children the alphabet well and entertaining.

Keyword: Design, Alphabet Learning, Augmented Reality, User Interface