

## ABSTRAK

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknologi *Augmented reality* (AR) dalam penyajian informasi dan navigasi di Taman Edukasi SeinFarm. AR dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman pengunjung, khususnya dalam memahami proses edukatif mengenai pembudidayaan ikan dan pertanian. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi AR ini melibatkan tahap-tahap riset, desain, manufaktur, implementasi, dan pengujian secara kualitatif. Aplikasi ini dirancang untuk dapat diakses melalui perangkat mobile dengan sistem Android, menampilkan model 3D ikan dan informasi terkait yang diproyeksikan ke lingkungan nyata di taman. Hasil implementasi menunjukkan bahwa teknologi AR berhasil meningkatkan kualitas edukasi yang diterima oleh pengunjung, dengan hasil pengujian menunjukkan antusiasme tinggi dari pengguna, baik dari staf maupun pengunjung taman. Kesimpulannya, penerapan AR di Taman Edukasi SeinFarm memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar dan mempromosikan penggunaan teknologi modern di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci: *Augmented reality*, SeinFarm, edukasi, teknologi modern.