

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik.

Proyek ini disusun berdasarkan gagasan penulis untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan teknologi Augmented Reality (AR) dalam kehidupan sehari-hari. Dari ide tersebut, penulis mengajukan konsep aplikasi AR kepada Yayasan Graha Dhuafa, yang terintegrasi dengan kalender konvensional dan menampilkan informasi tentang yayasan serta ilustrator yang terlibat dalam pembuatan Kalender Graha Dhuafa 2024. Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) karena metode ini mencakup tahapan perancangan, desain, dan pengembangan aplikasi multimedia yang menggabungkan berbagai elemen seperti video, gambar, audio, dan animasi. Unity digunakan sebagai game engine utama untuk pengembangan aplikasi berbasis Android, didukung oleh perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan Adobe Premiere untuk keperluan pembuatan elemen visual dan video animasi Live2D.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses pengembangan aplikasi ini, termasuk dosen pembimbing, rekan-rekan seperjuangan, serta berbagai sumber pembelajaran daring yang sangat membantu.

Penulis berharap proyek ini dapat menjadi langkah awal dalam mengembangkan keahlian di bidang Augmented Reality dan memberikan kontribusi nyata, khususnya dalam mendukung kegiatan edukasi dan mempermudah aktivitas sehari-hari.

Bandung, 14 Agustus 2025

Penulis