

ABSTRAK

Proyek Akhir ini berisikan perangkat lunak yang memberikan informasi mengenai beberapa rumah adat Indonesia. Adanya penggabungan antara komponen multimedia seperti teks, suara, dan objek 3 dimensi rumah adat, maka akan menimbulkan sisi ketertarikan tersendiri bagi user sehingga konten informasi dapat lebih tersampaikan. Nantinya produk akhir dari aplikasi ini dapat digunakan untuk memperkenalkan beberapa rumah adat kepada para wisatawan, pelajar, dan juga masyarakat Indonesia sendiri sehingga mereka memiliki pengetahuan tentang rumah adat tersebut walaupun tidak dapat melihat bentuknya secara langsung.

Perangkat lunak ini menggunakan *Augmented Reality* (AR) di mana informasi mengenai beberapa rumah adat Indonesia akan ditampilkan secara *realtime* ke dunia *user* dengan membaca *marker* yang telah disediakan dan selanjutnya diterjemahkan menjadi rumah adat tertentu dalam bentuk 3 dimensi.

Adanya faktor-faktor dari luar aplikasi, berupa cahaya, ukuran marker, dan kompleksitas struktur marker menjadi kendala yang sangat berpengaruh dalam menampilkan objek rumah adat. Pada akhirnya, interaksi antara user dengan rumah adat menjadi terbatas.

Kata kunci : *Augmented Reality, realtime, marker*