

AUGMENTED REALITY TARI KECAK

Oleh

Gede Agus Bayu Mahendra, NIM. 1605021021

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan untuk pembuatan Augmented Reality Tari Kecak dan mengimplementasikan Augmented Reality Tari Kecak . metode yang digunakan pada tugas akhir ini yaitu menggunakan metode waterfall yang dimana metode ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan suatu perangkat lunak, dimulai dengan tahapan perencanaan (*planning*), analisa kebutuhan (*analisis*), permodelan (*desain*), konstruksi (*construction*), dan perawatan. Percobaan yang dilakukan oleh penulis adalah apakah *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak sudah berjalan dengan semestinya atau tidak. Manfaat dari *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak adalah mengenalkan tari kecak kepada semua orang serta dapat melestarikan tari kecak agar terus di pertahankan.

Kata kunci : *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak , Tari Kecak, *AR* Kecak

AUGMENTED REALITY KECAK DANCE

By

Gede Agus Bayu Mahendra, NIM. 1605021021

Informatics Management Study Program

Informatics Engineering

ABSTRACT

This final project aims to make Augmented Reality Kecak Dance and implement Augmented Reality Kecak Dance. The method used in this final project is to use the waterfall method, where this method describes a systematic and sequential approach to the development of a software, starting with the planning stages, needs analysis (analysis), modeling (design), construction (construction).), and treatment. The experiment carried out by the author is whether the Augmented Reality Introduction of Kecak Dance has been running properly or not. The benefits of Augmented Reality The introduction of the Kecak dance is to introduce the Kecak dance to everyone and to preserve the Kecak dance so that it is continuously maintained.

Keywords: Augmented Reality Introduction to Kecak Dance, Kecak Dance, AR Kecak