

## **ABSTRAK**

Augmented Reality menjadi sangat populer saat ini karena selain menarik, juga dapat ditampilkan secara realtime. Pembelajaran tata cara perakitan komputer akan lebih jelas jika ditambahkan video yang akan muncul ketika mendeteksi marker. Augmented Reality sendiri adalah sebuah teknologi yang menempatkan suatu objek virtual dari grafis komputer pada dunia nyata, atau dengan kata lain menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia virtual. Dalam Proyek akhir ini dibuatlah sistem Augmented Reality untuk menampilkan proses perakitan komputer dengan menggunakan media marker yang disisipkan kedalam majalah CnC .

Augmented Reality bekerja berdasarkan pendeteksian marker pada majalah CnC magazine yang ditangkap dari kamera dan dibandingkan dengan marker acuan. Jika marker yang dideteksi memiliki kemiripan dengan marker acuan, maka marker tersebut yang akan digunakan untuk memunculkan objek video perakitan komputer. Didalam membangun sistem ini digunakan Adobe Flex dan library FLARManager v0.6.1.

Penelitian ini diharapkan akan lebih memudahkan kita untuk menggambarkan informasi mengenai tata cara merakit komputer. Selain itu, aplikasi ini akan menjadi daya tarik tersendiri terhadap metode pembelajaran baru sekaligus dapat mensosialisasikan Augmented Reality dikalangan kampus ITTelkom secara luas dan menyeluruh.

**Kata Kunci:**Augmented Reality, Marker, Adobe Flex, FLARManager v0.6.1