

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA JAWA  
MENGUNAKAN KARTU KUARTET DI SDN  
NGESTIHARJO KABUPATEN  
GUNUNGGKIDUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fajar Trisnawan**

**17.12.0215**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA JAWA  
MENGUNAKAN KARTU KUARTET DI SDN  
NGESTIHARJO KABUPATEN  
GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Fajar Trisnawan**

**17.12.0215**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA JAWA  
MENGUNAKAN KARTU KUARTET DI SDN  
NGESTIHARJO KABUPATEN  
GUNUNGGIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Trisnawan**

**17.12.0215**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 April 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302107**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK  
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA JAWA  
MENGUNAKAN KARTU KUARTET DI SDN  
NGESTIHARJO KABUPATEN  
GUNUNGKIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Trisnawan**

**17.12.0215**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302107**

**Dony Ariyus, M.kom**  
**NIK. 190302128**

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 April 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 April 2021



Fajar Trisnawan

NIM. 17.12.0215

## Motto

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, kecuali mereka mengubah keadaan mereka sendiri.”*

**( Q.S. Ar Ra’d 11 )**

*“Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses. Tuhan hanya menyuruh kita berjuang tanpa henti.”*

**( Cak Nun )**

*“Jangan tuntutan Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntutan dirimu karena menunda adabmu kepada Allah.”*

**( Gus Baha )**

*“Sebesar apa pun masalah kita, akan terasa kecil bila kita benar-benar yakin mempunyai Tuhan yang Maha Besar.”*

**( Gus Mus )**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kenikmatan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi yang berjudul **“Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Kartu Kuartet Di SDN Ngestiharjo Kabupaten Gunungkidul”**

walaupun itu jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Skripsi ini penulis persembahkan teruntuk:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala sesuatu untuk hambaNya.
2. Kedua orang tua yang tercinta yang telah membimbing anak dengan disiplin dan penuh kasih sayang demi kesuksesan anaknya.
3. Dosen Pembimbing saya, Bapak Erik Hadi Saputra S.Kom, M.Eng yang telah membimbing, membantu dan mempermudah jalan saya dalam mengerjakan skripsi ini untuk menyelesaikan studi jenjang sarjana saya.
4. Terimakasih untuk kepala sekolah Bapak Nyono dan Bapak Rahmad Budiyanto selaku ahli materi dan guru di Sekolah SDN Ngestiharjo Kabupaten Gunungkidul, yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bantuan, motivasi dan selalu memberikan semangat.
5. Seluruh teman-teman kelas 17 S1SI 04 yang sudah berjuang bersama untuk menimba ilmu dikampus tercinta ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan peneliti. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama islam sehingga peneliti dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dan mempermudah saya dalam mengerjakan skripsi
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya kuliah.
5. Keluarga besar SDN Ngestiharjo Kabupaten Gunungkidul yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian serta memberikan dukungan kepada saya.



6. Teman-teman kuliah saya khususnya untuk keluarga besar 17 S1 Sistem Informasi 04 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan pengalaman indah selama kuliah. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 22 April 2021

Penulis



Fajar Trisnawan

17.12.0215

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
INTISARI.....	XVIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3    BATASAN MASALAH.....	3
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.6    METODE PENELITIAN .....	6
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2    Metode Analisis .....	7
1.6.3    Metode Perancangan .....	7
1.6.4    Metode Pengembangan .....	7
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1    KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2    DASAR TEORI.....	15
2.2.1    Pengertian Augmented Reality .....	15
2.2.2    Definisi Pembelajaran .....	16

2.2.3	Pengertian Kartu Kuartet.....	16
2.2.4	Sejarah Aksara Jawa .....	17
2.2.5	Marker <i>Augmented Reality</i> .....	18
2.2.6	3D Model .....	24
2.2.7	Unity.....	25
2.2.8	Blender .....	25
2.2.9	Vuforia .....	25
2.2.10	Android .....	26
2.2.11	Adobe Illustrator .....	27
2.2.12	Adobe Audition.....	28
2.3	METODE PENELITIAN .....	29
2.3.1	Metode Analisis .....	30
2.4	METODE PERANCANGAN.....	31
2.4.1	Flowchart .....	31
2.4.2	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	33
2.5	METODE PENGEMBANGAN .....	40
2.6	METODE PENGUJIAN .....	41
2.6.1	<i>White Box Testing</i> .....	41
2.6.2	<i>Black Box Testing</i> .....	46
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>47</b>
3.1	OBJEK PENELITIAN.....	47
3.2	TAHAP PENELITIAN .....	47
3.3	PENGUMPULAN DATA .....	49
3.3.1	Metode Pengumpulan Data .....	49
3.4	ANALISIS SISTEM .....	52
3.4.1	Identifikasi Masalah .....	52
3.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	52
3.5	PERANCANGAN .....	56
3.5.1	Perancangan Aplikasi.....	56
3.5.2	Perancangan ( <i>asset 3D</i> ).....	68
3.5.3	Perancangan ( <i>interface</i> ) .....	69

3.6	PENGEMBANGAN SISTEM .....	75
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		78
4.1	IMPLEMENTASI SISTEM .....	78
4.1.1	Implementasi Pemodelan Objek 3D .....	78
4.1.2	Pembuatan Asset Aplikasi .....	91
4.1.3	Pembuatan AR Kartu Kuartet .....	100
4.1.4	Pengeditan Audio menggunakan Adoeb Audition.....	102
4.1.5	Mengkonfigurasi marker ke Vuforia.....	105
4.1.6	Pembuatan Aplikasi menggunakan Unity.....	111
4.1.7	Interface Aplikasi .....	125
4.2	PENGUJIAN (TESTING).....	129
4.2.1	<i>White Box Testing</i> .....	129
4.2.2	Instalasi Ke <i>Smartphone</i> .....	136
4.2.3	<i>Black Box Testing</i> .....	138
4.2.4	Evaluasi sistem.....	166
BAB V PENUTUP.....		167
5.1	KESIMPULAN.....	167
5.2	SARAN.....	168
DAFTAR PUSTAKA .....		169
LAMPIRAN.....		172

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian terkait dengan sistem yang dibangun .....	13
Tabel 2.2	Simbol <i>flowchart</i> .....	31
Tabel 2.3	Simbol <i>use case diagram</i> .....	33
Tabel 2.4	Simbol <i>class diagram</i> .....	35
Tabel 2.5	Simbol <i>activity diagram</i> .....	36
Tabel 2.6	Simbol <i>sequence diagram</i> .....	38
Tabel 3.1	Kebutuhan perangkat keras .....	54
Tabel 3.2	Kebutuhan perangkat lunak .....	54
Tabel 3.3	Kebutuhan SDM ( <i>Brainware</i> ) .....	55
Tabel 4.1	<i>Asset Objek 3D</i> .....	80
Tabel 4.2	<i>Image target marker</i> .....	98
Tabel 4.3	<i>White testing (test case)</i> .....	135
Tabel 4.4	Hasil pengujian <i>interface</i> .....	137
Tabel 4.5	Pengujian perangkat <i>android</i> .....	141
Tabel 4.6	Pengujian oklusi .....	143
Tabel 4.7	Pengujian akurasi .....	144
Tabel 4.8	Hasil pengujian intensitas cahaya .....	145
Tabel 4.9	Hasil pengujian materi dan suara .....	147
Tabel 4.10	Kompetensi dasar .....	156
Tabel 4.11	Kuisisioner <i>pre test</i> murid .....	157
Tabel 4.12	Kuisisioner <i>post test</i> murid .....	158
Tabel 4.13	Bobot penilaian skala interval .....	160
Tabel 4.14	Nilai skala interval .....	160
Tabel 4.15	Rumus perhitungan interpretasi kuisisioner .....	161
Tabel 4.16	Hasil <i>pre test</i> murid .....	162
Tabel 4.17	Menghitung bobot nilai kuisisioner <i>pre test</i> .....	162
Tabel 4.18	Hasil <i>post test</i> murid .....	163
Tabel 4.19	Menghitung bobot nilai kuisisioner <i>post test</i> .....	164

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alur kerja <i>augmented reality</i> .....	16
Gambar 2.2	Kartu kuartet.....	16
Gambar 2.3	Aksara jawa.....	17
Gambar 2.4	Marker <i>augmented reality</i> .....	18
Gambar 2.5	Marker <i>based tracking</i> .....	19
Gambar 2.6	<i>Face tracking</i> .....	21
Gambar 2.7	<i>3D objek tracking</i> .....	21
Gambar 2.8	<i>Motion tracking</i> .....	22
Gambar 2.9	<i>AR location tracking</i> .....	23
Gambar 2.10	<i>Image target tracking</i> .....	23
Gambar 2.11	Bentuk <i>3D model</i> .....	24
Gambar 2.12	<i>Unity</i> .....	24
Gambar 2.13	<i>Blender</i> .....	25
Gambar 2.14	Alur kerja <i>vuforia</i> .....	26
Gambar 2.15	<i>Android</i> .....	26
Gambar 2.16	<i>Adobe illustrator</i> .....	27
Gambar 2.17	<i>Adobe audition</i> .....	28
Gambar 2.18	Model <i>waterfall</i> .....	39
Gambar 2.19	Notasi diagram alir.....	41
Gambar 2.20	Contoh <i>flowchart</i> .....	42
Gambar 2.21	Pemetaan <i>grafik alir</i> .....	42
Gambar 2.22	Contoh terjemahan <i>pseudocode</i> .....	43
Gambar 2.23	<i>Black box testing</i> .....	45
Gambar 3.1	Alur penelitian.....	47
Gambar 3.2	Suasana ruang kelas .....	50
Gambar 3.3	Alur diagram sistem aplikasi.....	57
Gambar 3.4	<i>Use case diagram</i> .....	57
Gambar 3.5	<i>Class diagram</i> .....	58
Gambar 3.6	<i>Diagram activity main menu</i> .....	59

Gambar 3.7	<i>Diagram activity</i> sejarah aksara jawa .....	59
Gambar 3.8	<i>Diagram activity</i> materi .....	60
Gambar 3.9	<i>Diagram activity</i> mulai scan .....	61
Gambar 3.10	<i>Diagram activity</i> pengaturan.....	62
Gambar 3.11	<i>Diagram activity</i> panduan .....	62
Gambar 3.12	<i>Diagram activity</i> tentang.....	63
Gambar 3.13	<i>Diagram activity</i> keluar.....	63
Gambar 3.14	<i>Diagram sequence</i> main menu.....	64
Gambar 3.15	<i>Diagram sequence</i> sejarah aksara jawa.....	64
Gambar 3.16	<i>Diagram sequence</i> materi .....	65
Gambar 3.17	<i>Diagram sequence</i> mulai scan .....	65
Gambar 3.18	<i>Diagram sequence</i> pengaturan.....	66
Gambar 3.19	<i>Diagram sequence</i> panduan .....	66
Gambar 3.20	<i>Diagram sequence</i> tentang.....	67
Gambar 3.21	<i>Diagram sequence</i> keluar.....	67
Gambar 3.22	Aksara carakan .....	68
Gambar 3.23	Aksara sandangan.....	68
Gambar 3.24	Aksara pasangan.....	69
Gambar 3.25	Aksara wilangan.....	69
Gambar 3.26	Rancangan <i>splashscreen</i> .....	70
Gambar 3.27	Rancangan <i>loading</i> .....	70
Gambar 3.28	Rancangan <i>main menu</i> .....	71
Gambar 3.29	Rancangan sejarah aksara jawa.....	71
Gambar 3.30	Rancangan mulai scan.....	72
Gambar 3.31	Rancangan menu materi.....	73
Gambar 3.32	Rancangan menu pengaturan .....	73
Gambar 3.33	Rancangan menu panduan.....	74
Gambar 3.34	Rancangan menu tentang .....	74
Gambar 3.35	Rancangan menu keluar .....	75
Gambar 4.1	Tahap <i>modelling</i> .....	79
Gambar 4.2	Tahap <i>texturing</i> .....	80

Gambar 4.3	Pembuatan logo.....	91
Gambar 4.4	Pembuatan <i>splash</i> aplikasi .....	92
Gambar 4.5	Pembuatan <i>loading slider</i> .....	92
Gambar 4.6	Pembuatan tombol navigasi .....	93
Gambar 4.7	Pembuatan <i>main menu</i> .....	94
Gambar 4.8	Pembuatan menu sejarah aksara jawa .....	94
Gambar 4.9	Pembuatan menu materi.....	95
Gambar 4.10	Pembuatan menu panduan.....	96
Gambar 4.11	Pembuatan menu pengaturan .....	96
Gambar 4.12	Pembuatan menu tentang .....	97
Gambar 4.13	Pembuatan menu keluar .....	97
Gambar 4.14	Pembuatan marker kartu kuartet .....	101
Gambar 4.15	Pembuatan packaging.....	101
Gambar 4.16	Pembuatan file audio baru.....	102
Gambar 4.17	Proses <i>recording</i> .....	103
Gambar 4.18	Pemotongan Audio.....	103
Gambar 4.19	<i>Noise and Reduction</i> .....	104
Gambar 4.20	<i>Export file audio</i> .....	105
Gambar 4.21	Akses website vuforia .....	106
Gambar 4.22	Login akun .....	106
Gambar 4.23	Pembuatan <i>license key</i> .....	107
Gambar 4.24	Hasil <i>license key</i> .....	108
Gambar 4.25	Pembuatan database .....	108
Gambar 4.26	<i>Upload</i> gambar marker .....	109
Gambar 4.27	Image target yang sudah terkonfigurasi .....	110
Gambar 4.28	<i>Download database</i> .....	111
Gambar 4.29	Pembuatan <i>project</i> baru.....	111
Gambar 4.30	Pengaturan <i>hierarchy</i> .....	112
Gambar 4.31	Pengaturan <i>build and setting</i> .....	113
Gambar 4.32	<i>import AR camera</i> .....	113
Gambar 4.33	Membuat <i>new scane</i> .....	114



Gambar 4.34	<i>import database image target</i> .....	115
Gambar 4.35	<i>import 3d model</i> .....	115
Gambar 4.36	<i>import asset 2 dimensi</i> .....	116
Gambar 4.37	Pembuatan <i>splash</i> .....	117
Gambar 4.38	Pembuatan <i>loading</i> .....	117
Gambar 4.39	Pembuatan <i>main menu</i> .....	118
Gambar 4.40	Pembuatan menu <i>sejarah</i> .....	119
Gambar 4.41	Pembuatan mulai scan.....	119
Gambar 4.42	Pembuatan menu materi.....	120
Gambar 4.43	Pembuatan menu pengaturan .....	121
Gambar 4.44	Pembuatan mulai panduan .....	122
Gambar 4.45	Pembuatan mulai tentang .....	122
Gambar 4.46	Pembuatan mulai keluar .....	123
Gambar 4.47	Build aplikasi .....	124
Gambar 4.48	<i>Interface</i> halaman <i>splashscreen</i> .....	124
Gambar 4.49	<i>Interface</i> halaman <i>loading</i> .....	124
Gambar 4.50	<i>Interface</i> halaman main menu .....	125
Gambar 4.51	<i>Interface</i> halaman menu sejarah.....	125
Gambar 4.52	<i>Interface</i> halaman menu mulai scan.....	126
Gambar 4.53	<i>Interface</i> halaman menu materi.....	126
Gambar 4.54	<i>Interface</i> halaman menu panduan .....	127
Gambar 4.55	<i>Interface</i> halaman menu pengaturan .....	127
Gambar 4.56	<i>Interface</i> halaman menu tentang .....	128
Gambar 4.57	<i>Interface</i> halaman menu keluar.....	128
Gambar 4.58	<i>Flowchart</i> pendeteksian marker.....	132
Gambar 4.59	<i>White testing flowgraph</i> objek 3D.....	132
Gambar 4.60	<i>Pseudocode</i> diagram alir .....	133
Gambar 4.61	<i>Install</i> di <i>smartphone</i> .....	136
Gambar 4.62	Proses instalasi .....	136
Gambar 4.63	Instalasi berhasil.....	137
Gambar 4.64	Pengujian akurasi .....	145

## INTISARI

Dalam perkembangan teknologi yang semakin berinovasi, menjadikan teknologi untuk membantu memudahkan manusia disegala bidang. Salah satunya adalah teknologi *augmented reality* dibidang pendidikan sebagai media pembelajaran.

*Augmented reality* atau disebut dengan AR merupakan penggabungan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, lalu memproyeksikan benda maya ke dalam waktu yang nyata, hal ini menjadi salah satu teknologi terobosan baru yang dapat diimplementasikan di dunia pendidikan.

Penerapan teknologi *augmented reality* untuk pengenalan aksara jawa diharapkan menjadi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menjelaskan aksara jawa kepada murid sehingga akan menarik minat untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan guru dengan visualisasi yang jelas dan interaktif. Aplikasi *augmented reality* aksara jawa ini dibuat dengan *software* unity dan blender untuk membuat desain 3D serta *library* menggunakan vuforia. Hasil output yaitu berupa aplikasi yang akan menampilkan objek 3D dilayar *smartphone* dan mengeluarkan suara audio serta informasi aksara jawa untuk materi penulisan.

**Kata Kunci :** Pembelajaran, Aksara jawa, *Augmented reality*, Unity, Blender, Vuforia

## **ABSTRACT**

*In the development of technology that is increasingly innovating, making technology to help facilitate people in all fields. One of them is augmented reality technology in education as a learning medium.*

*Augmented reality or referred to as AR is the incorporation of two-dimensional or three-dimensional virtual objects into a real environment, then projecting virtual objects into real time, this is one of the new breakthrough technologies that can be implemented in the world of education.*

*The application of augmented reality technology for the introduction of Javanese characters is expected to become a learning medium to help teachers explain Javanese characters to students so that it will attract interest in learning and understanding the material presented by the teacher with clear and interactive visualization. This Javanese script augmented reality application is made with unity and blender software to create 3D designs and libraries using vuforia. The output result is an application that displays 3D objects on the smartphone screen and produces audio sound and Javanese script information for writing materials.*

**Keyword :** *Learning, Javanese Script, Augmented Reality, Unity, Blender, Vuforia*