

ABSTRAK

Augmented Reality merupakan sebuah terobosan dan inovasi bidang multimedia dan *image processing* yang sedang berkembang. Teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang sebelumnya datar atau dua dimensi, seolah-olah menjadi nyata bersatu dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan dalam pemanfaatan aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan dalam berbagai bidang, salah satunya pada bidang media pengenalan. *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan kepada masyarakat secara interaktif dan menarik. Pada penelitian ini, ditujukan kepada masyarakat khususnya calon mahasiswa-mahasiswi. Dalam aplikasi terdapat objek logo universitas 3D yang dibuat menggunakan aplikasi *Blender*, dengan *Unity 3D* sebagai *game engine* dan *Vuforia* yang digunakan sebagai *library*. Aplikasi Pengenalan Logo Universitas di Kota Medan Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android* menampilkan logo universitas di kota Medan dengan objek 3D menggunakan aplikasi *smartphone Android*, dipadukan menggunakan kartu yang nantinya digunakan sebagai *marker*.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Pengenalan, *Android*, Logo Universitas