

## ABSTRAK

*Augmented reality* atau sering juga disebut AR, merupakan penggabungan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi. *Augmented reality* dapat diaplikasikan untuk semua indera dan dapat dijalankan pada berbagai *platform* seperti Android, iOS, maupun PC. Hal ini yang membuat teknologi ini banyak dimanfaatkan pada media promosi terutama promosi yang menyangkut kebudayaan daerah sebagai penunjang pariwisata maupun sebagai sarana informasi dan ilmu pengetahuan, salah satu contoh adalah budaya Kota Yogyakarta yang mulai sedikit demi sedikit tergeser dengan budaya pendatang.

Konsep dari aplikasi ini nantinya selain mengenali pola *marker* nya, aplikasi dapat melakukan pendeteksian *marker* dengan tingkat kerumitan yang disebabkan oleh ketidakstabilan dari permukaan kaos. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media yang membantu menambah inovasi ilmu pengetahuan tentang *marker based augmented reality* terkhusus pada media kaos serta meningkatkan minat pelanggan untuk membeli produk kaos AR.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Android, Kaos, Budaya, Yogyakarta