

Cerita dalam sebuah kitab merupakan salah satu pelajaran pokok yang sangat penting dalam proses mempelajari kehidupan. Proses penceritaan akan lebih mudah diterima jika mempunyai visualisasi materi yang menarik dan lain daripada yang lain apalagi pada kisah rohani tentang kisah nabi Yunus, maka dibuatlah buku interaktif rohani tentang kisah nabi Yunus pada kelas sekolah minggu kigejayan ini untuk memudahkan pembelajaran kisah rohani tersebut. Dalam pembuatan buku interaktif rohani tentang kisah nabi Yunus berbasis android ini, nantinya pembaca diharapkan dapat mengerti dan lebih jelas lagi tentang perjalanan kisah rohani nabi Yunus dari awal perjalanannya mendapatkan perintah dari Tuhan untuk pergi ke kota lain menggunakan kapal, hingga ia dibuang oleh awak kapal, di telan oleh ikan besar selama 3 hari 3 malam hingga akhirnya ia bertobat dan mengerjakan perintah Tuhan yang jika divisualisasikan secara interaktif dan menarik pembaca akan lebih tertarik dan lebih cepat memahami kisah yang diberikan jika visualisasi kisah rohani tentang perjalanan nabi Yunus ini memanfaatkan teknologi Augmented Reality yang akan menghasilkan program visual 3D (3 dimensi) yang menggabungkan benda maya dua dimensi seperti buku-buku bacaan bergambar ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut ke dalam waktu yang nyata yang menarik jika dilihat melalui layar. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Multimedia. Pengembangan sistem aplikasi ini menggunakan Unity 3D untuk pembuatan visual Augmented Reality, Autodesk 3ds Max untuk pembuatan efek gambar 3 dimensinya dan CorelDraw untuk pembuatan buku interaktifnya agar lebih menarik.