

## ABSTRAK

Teknologi yang semakin maju membuat semua kalangan terkena dampaknya, bahkan tidak terkecuali anak-anak. Saat ini banyak anak kecil sudah memiliki *smartphone* sendiri. Hal ini patut menjadi perhatian, karena dengan *smartphone* pribadi mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya akan peduli dengan dunia mereka sendiri. Maraknya penggunaan *smartphone* juga mengakibatkan berkurangnya minat baca pada anak-anak. Trend menurunnya minat baca sebenarnya cukup buruk terlebih untuk anak-anak. Orang tua sebaiknya memulai kebiasaan membaca pada anak sejak dini. Saat ini sedikit anak-anak yang mau membaca buku terlebih alkitab, hal ini dikarenakan membaca alkitab sangat membosankan. Oleh karena itu dibuatlah sebuah buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* yang membantu meningkatkan minat baca pada anak. Teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu tentang minat baca anak untuk mengetahui bagaimana kondisinya saat ini, buku bergambar sebagai media yang menarik anak untuk membaca, *augmented reality* sebagai media yang menambah ketertarikan anak. Sebelum pembuatan aplikasi ini dilakukan analisis kebutuhan sistem yang akan dibuat, yaitu analisis kesukaan dan kebutuhan anak-anak, analisis terhadap tokoh Yunus, lalu analisis media sejenis yang berupa aplikasi, buku cerita, dan style gambar. Aplikasi dibuat dengan menggunakan software Adobe Illustrator CS6, Adobe Premier Pro CS6, Autodesk 3DsMax, dan Unity. Dari hasil verifikasi dan validasi, aplikasi ini telah berjalan cukup baik. Anak-anak mampu menggunakan aplikasi ini dengan baik, serta dapat memahami inti dari cerita Yunus. Responden mengharapkan kedepannya buku cerita dan aplikasi ini tersedia dalam beberapa judul yang lain.

**(Kata Kunci: aplikasi, minat baca, alkitab, smartphone, augmented reality)**