

**ILHAM YAHYA, 20.240.0157 MEDIA PENGENALAN RUMAH ADAT  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI  
KANDANG PANJANG 10  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Dibawah Bimbingan Rizqi Wijonarko, M.Kom., dan Ichwan Kurniawan, S Kom.,  
M.Kom

110 + xiii halaman /57 gambar / 13 tabel / 4 lampiran / 19 pustaka (2010-2023)

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang rumah adat di Indonesia, yang sebelumnya hanya didukung oleh gambar dua dimensi yang kurang efektif. Rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi media pengenalan rumah adat menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) untuk memudahkan guru dalam memberikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa tanpa harus mengunjungi rumah adat secara langsung. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner, serta menggunakan Multimedia Development Life Cycle sebagai metode pengembangan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR Rumah Adat ini berhasil membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pengujian GUI dan UAT menunjukkan aplikasi berjalan sesuai rencana dan spesifikasi kebutuhan pengguna. Aplikasi ini memunculkan enam jenis rumah adat dalam bentuk 3D, memudahkan visualisasi, dan dapat digunakan baik di kelas maupun di rumah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi AR Rumah Adat efektif sebagai media pembelajaran. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah menambah fitur yang memungkinkan eksplorasi dalam ruangan rumah adat dan mengembangkan AR markerless untuk meningkatkan mobilitas dan kemudahan penggunaan aplikasi*

**Kata Kunci** : *Rumah Adat, Augmented Reality, Media Pengenalan, MDLC, GUI, UAT*

***ILHAM YAHYA, 20.240.0157 INTRODUCTION MEDIA FOR TRADITIONAL HOUSES IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS AT SD NEGERI KANDANG PANJANG 10 BASED ON AUGMENTED REALITY***

*Under the Guidance of Rizqi Wijonarko, M.Kom., and Ichwan Kurniawan, S.Kom., M.Kom.*

*110 + xiii pages / 57 pictures / 13 tables / 4 attachments / 19 libraries (2010-2023)*

***ABSTRACT***

*This research is motivated by the need to improve students' understanding of traditional houses in Indonesia, which were previously supported only by less effective two-dimensional images. The problem formulation proposed is how to design and build an application for introducing traditional houses using Augmented Reality (AR) technology to help teachers deliver material and enhance students' understanding without having to visit the traditional houses directly. The research methods used include observation, interviews, and questionnaires, as well as utilizing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) as the system development method. The research results show that the AR Traditional House application successfully assists teachers and students in the learning process. GUI and UAT testing indicate that the application operates according to plan and meets user specifications. The application features six types of traditional houses in 3D form, facilitating visualization, and can be used both in the classroom and at home. The conclusion of this research is that the AR Traditional House application is effective as a learning medium. Suggestions for further development include adding features that allow exploration inside the traditional houses and developing markerless AR to improve the application's mobility and ease of use.*

***Keywords:*** *Traditional Houses, Augmented Reality, Introduction Media, MDLC, GUI, UAT*

## KATA PENGANTAR

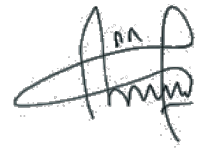
Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala karunia-Nya. Sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar walau dengan segala keterbatasan yang dimiliki. Dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari semua pihak yang ikut membantu. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom, selaku Ketua STMIK Widya Pratama Pekalongan.
2. Bapak Much. Rifqi Maulana, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Pratama Pekalongan.
3. Bapak Ichwan Kurniawan, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan saran dan dorongan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Rizqi Wijonarko, M.Kom., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dan dorongan dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh dosen STMIK Widya Pratama Pekalongan yang telah memberikan ilmu pengetahuan teknologi, pengalaman serta membimbing saya.
6. Segenap staff dan karyawan STMIK Widya Pratama Pekalongan
7. Bapak Hadi Kiroto, S.Pd, selaku wali kelas 5 SD Negeri Kandang Panjang 10 yang telah memberikan kesemp[atan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Siswa/Siswi kelas 5 SD Negeri Kandang Panjang 10 yang telah berpartisipasi dalam proses skripsi.
9. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang selalu memberikan dorongan serta semangat untuk terus maju, guna menyongsong kehidupan yang lebih baik kelak
10. Teman-teman baik saya yang senantiasa menjadi tempat diskusi dan bertukar pikiran selama proses pembuatan skripsi.
11. Rekan kelas M41 dan teman seperjuangan yang telah bersama-sama menjalani perkuliahan selama ini.
12. *King Streamer* DEANKT yang telah menghibur dan menemani selama masa pembuatan penelitian ini sampai selesai.

Penulis menyadari, dalam pembuatan Skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran yang membangun guna penyempurnaan Skripsi ini. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Pekalongan, Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'ILHAM YAHYA', with a stylized flourish at the end.

**ILHAM YAHYA**

NIM :20.240.0157