

WAHYU KUSUMA PRIYONO PUTRA, 21.240.0136

MEDIA PENGENALAN KOMPONEN KOMPUTER BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SMA ISLAM KOTA PEKALONGAN

Di bawah bimbingan Indrayanti, S.T, M.Kom dan Era Yuniyanto, M.Kom
79+ix hal / 16 pustaka (2005 - 2014)

ABSTRAK

Proses pembelajaran TIK yang sedang berjalan saat ini di Sekolah Menengah Atas (SMA) Islam menerapkan sistem pembelajaran dengan penyampaian materi pada siswa melalui buku, slide, alat peraga, dan secara lisan. Namun dalam pembelajaran tersebut masih menemui beberapa kendala diantaranya masih minimnya media yang dimiliki sebagai penunjang dikelas teori dan praktikum. siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan sehingga siswa perlu pembelajaran mandiri dirumah. Alasan tidak pernah atau jarang melakukan praktek merakit komputer karena keterbatasan alat peraga perakitan komputer maka perlu dibuat sebuah Media Pengenalan Komponen Dan Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality Pada SMA Islam Kota Pekalongan yang interaktif guna mendukung dalam penyampaian materi serta sebagai media alat bantu alternatif bagi siswa media pengenalan komponen dan perakitan komputer berbasis augmented reality ini dibuat menggunakan Unity 3d, Blender dan Vuforia. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan kuesioner. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu Multimedia. Metode yang digunakan dalam pengujian sistem meliputi graphical user interface (GUI) dan user acceptance test (UAT). Kesimpulan yang dihasilkan bahwa Sistem dapat sebagai alat bantu pembelajaran mandiri bagi siswa di rumah, dapat sebagai sarana media pembelajaran untuk para siswa dalam mempelajari materi pengenalan komputer di SMA Islam Kota Pekalongan dan dapat digunakan sebagai penunjang guru atau sekolah dalam menampilkan objek 3D pengenalan perangkat komputer dengan teknologi Augment Reality yang dapat menampilkan nama objek dan animasi objek.

Kata Kunci : Media Pengenalan, Komponen dan Perakitan Komputer, Augmented Reality

**REVELATION OF KUSUMA PRIYONO PUTRA, 21.240.0136
INTRODUCTION TO COMPONENTS AND COMPUTER ASSEMBLY
BASED ON AUGMENTED REALITY IN ISLAMIC HIGH SCHOOL,
PEKALONGAN CITY**

Under the guidance of Indrayanti, S.T, M.Kom and Era Yuniyanto, M.Kom

79+ix p / 16 libraries (2005 - 2014)

ABSTRACT

The current ICT learning process implemented in Islamic High School (SMA) is a learning system by delivering material to students through books, slides, teaching aids, and orally. However, in this learning process, there are still several obstacles, including the lack of media that is owned as a support for theoretical and practical classes. students do not fully understand the material presented so students need independent learning at home. The reason for never or rarely practicing assembling computers is because of the limitations of computer assembly props, it is necessary to create an interactive Augmented Reality-Based Computer Component Introduction and Assembling Media at Pekalongan City Islamic High School to support the delivery of material as well as an alternative media tool for students of introductory media Augmented reality-based computer components and assemblies were created using Unity 3d, Blender and Vuforia. Data collection methods are interviews, observation and questionnaires. The method used in system development is Multimedia. The methods used in system testing include graphical user interface (GUI) and user acceptance test (UAT). The resulting conclusion is that the system can be used as an independent learning tool for students at home, can be used as a learning media tool for students in learning computer introduction material at Islamic High School in Pekalongan City and can be used as a support for teachers or schools in displaying 3D objects for introducing computer devices by Augmented Reality technology that can display object names and object animations.

Keywords: Introduction Media, Computer Components and Assembly, Augmented Reality