

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SMP HASANUDDIN 6 SEMARANG BERBASIS WEB

*(IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY FOR INTRODUCTION TO COMPUTER
HARDWARE IN SMP HASANUDDIN 6 SEMARANG BASED ON WEB)*

Afi Masyta Cahyaningrum

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

Afimasyta@gmail.com

ABSTRACT

The development of increasingly advanced technology makes an educator to develop interactive learning media by inserting technology in it. The learning process at SMP Hasanuddin 6 Semarang computer hardware material is still only physical. The purpose of this research is to increase interest and knowledge about computer hardware using Augmented Reality technology. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) system development method. The results of this study indicate that the Augmented Reality web-based computer hardware application is in the very suitable category based on the results of a questionnaire with 20 students as respondents. The results of the student questionnaire to the application showed a positive response with an average percentage of 91.2%, so it could be concluded that the student's interest was very high in the Augmented Reality computer hardware application. Keyword : Augmented Reality, MDLC, Hardware Komputer.

Keywords : *Augmented Reality, MDLC, Hardware Komputer*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan seorang pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menyisipkan teknologi didalamnya. Proses pembelajaran di SMP Hasanuddin 6 Semarang materi perangkat keras komputer masih bersifat fisik saja. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat dan pengetahuan tentang perangkat keras komputer dengan menggunakan teknologi Augmented Reality. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Augmented Reality hardware komputer berbasis web termasuk dalam kategori sangat layak digunakan berdasarkan hasil kuesioner dengan 20 siswa sebagai responden. Hasil kuesioner siswa terhadap aplikasi menunjukkan respon yang positif dengan rata-rata persentase 91,2%, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat siswa sangat tinggi terhadap aplikasi Augmented Reality hardware komputer ini. Kata kunci : Augmented Reality, MDLC, Hardware Komputer.

Kata Kunci : Augmented Reality, MDLC, Hardware Komputer