

ABSTRAK

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA KOMPONEN UTAMA MESIN MOBIL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SMK KH. GHALIB PRINGSEWU

Oleh

Dwi Sofyan

2011010072

ABSTRAK

Augmented Reality merupakan teknologi yang sedang berkembang saat ini dan banyak dikembangkan khususnya dalam bidang informasi dan edukasi. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknologi *Augmented Reality* yang dapat mempermudah sekolah dalam proses belajar mengajar teruntuk siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang terdapat di SMK KH. GHOLIB Pringsewu yaitu tentang komponen utama mesin mobil. Metode yang dilakukan dalam pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini yaitu metode Multimedia Development Life Cycle. Aplikasi ini berisikan informasi pengetahuan dan fungsi dari komponen utama mesin mobil, informasi gambar mesin bentuk 3D, dan kuis sebagai media belajar tentang memahami mesin. Objek 3D yang dihasilkan dibuat menggunakan aplikasi Blender, kemudian pembuatan aplikasi dilanjutkan menggunakan Unity3D. Hasil dari aplikasi ini dapat dimanfaatkan kepada siswa pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, khususnya siswa pelajar sebagai media yang interaktif dalam mengenal Komponen utama mesin mobil.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Mesin Mobil, MDLC*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY ON THE MAIN COMPONENTS OF CAR ENGINE AS A LEARNING MEDIA AT KH VOCATIONAL SCHOOL. GHALIB PRINGSEWU

By

Dwi Sofyan

2011010072

ABSTRACT

Augmented Reality is a technology that is currently developing and is being developed a lot, especially in the fields of information and education. This research aims to apply Augmented Reality technology which can make it easier for schools in the teaching and learning process for students majoring in Light Vehicle Engineering (TKR) at KH Vocational School. GHOLIB Pringsewu is about the main components of a car engine. The method used in software development in this research is the Multimedia Development Life Cycle method. This application contains information on the knowledge and functions of the main components of car engines, information on 3D engine images, and quizzes as a learning medium about understanding engines. The resulting 3D object was created using the Blender application, then the application creation was continued using Unity3D. The results of this application can be used by students, college students, the general public, especially students as an interactive medium in getting to know the main components of a car engine.

Keywords: *Augmented Reality, Car Engine, MDLC*