

ABSTRAK

**Arif Subagia : Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Komputer
Berbasis *Augmented Reality* Pada *Platform* Android**

Media pengenalan perangkat komputer ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan perangkat komputer yang digunakan untuk praktik di SMK Srilangkat Tanjung Pura yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak efektif dan memakan waktu karena siswa harus bergiliran. Media pengenalan perangkat komputer berbasis *Augmented Reality* dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Teknologi *augmented reality* digunakan untuk menampilkan gambar tiga dimensi (3D) pada perangkat genggam, dalam hal ini ponsel Android. Perancangan media ini menggunakan Unity dan Vuforia sebagai databasenya. Diharapkan mahasiswa dapat belajar dengan cepat mengenai jenis-jenis perangkat keras komputer kapanpun mereka ingin menggunakan media ini.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Computer Hardware, Android