

ABSTRAK

**Rimo Handriyatma : Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pada
Komponen Komputer Sebagai Media Pembelajaran
Berbasis Mobile**

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan perkembangan sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Pendidikan perlu dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan agar proses pembelajaran berhasil, sehingga guru harus berperan aktif untuk memberi motivasi kepada siswa agar aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar yang baik kepada siswa. Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 2 Lubuk Basung khususnya pada mata pelajaran Perakitan Komputer bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai kegiatan proses belajar. Adapun media pembelajaran yang dimanfaatkan masih berupa text dan gambar menggunakan software Microsoft Office Power Point yang membuat siswa kurang paham dalam memahami materi pembelajaran yang membuat siswa jenuh dan bosan sehingga kegiatan proses belajar tidak maksimal. Dengan adanya aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi dalam proses belajar perakitan komputer contohnya pada pelajaran praktikum. Pembuatan aplikasi menggunakan pemrograman Java berbasis Mobile dengan software aplikasi Unity version (2018.2.5f1) dan Vuforia support versi (2018.2.5f1). Fitur – fitur yang terdapat dalam aplikasi Augmented Reality yaitu AR Camera, Materi, Latihan, Quiz, About dan Exit.

Kata kunci : augmented reality, media pembelajaran, perakitan komputer.