****

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

**OLEH:**

**ANDI SYARIFAH YASMINE**

**1629043001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**Andi Syarifah Yasmine, 2018.** *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Sejarah Pahlawan Berbasis Augmented Reality.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Harifuddin dan Zulhajji.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pengenalan sejarah pahlawan dan mengetahui hasil tanggapan pengguna terhadap aplikasi pengenalan sejarah pahlawan menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis android berdasarkan standar pengujian ISO 9126*.* Penelitian ini adalah penelitian *Research and* *Development* (R&D)yang menggunakan model pengembangan *prototype* Dari serangkaian tahap penelitan tersebut dihasilkan sebuah *Aplikasi Pengenalan Sejarah Pahlawan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android.*

Pengujian perangkat lunak menggunakan ISO 9126 yang berfokus pada karakteristik *functionality, usability, portability, dan reliability.* Hasil pengujian aspek *functionality* oleh validasi ahli dengan 17 item pertanyaan menunjukkan hasil sangat layak, Pengujian aspek *usability* dilakukan dengan jumlah responden 25 orang menunjukkan hasil sangat baik. Pengujian aspek *portability* menunjukkan aplikasi bisa digunakan pada perangkat *handphone* dengan versi android yang berbeda, juga *reliability* menunjukkan hasil yaitu bebas dari kesalahan logika. Subjek penelitian pengujian *usability* adalah 25 responden mahasiswa Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Makassar, dari hasil pengujian tersebut diperoleh tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan aplikasi, untuk keseluruhan karakteristik ISO 9126 yang diujikan, menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pahlawan, *Augmented Reality, android*, ISO 9126.

[1] [2] [3] [4] [5][6][7][8] [9] [10]

[1] H. Jaya, “Pengembangan laboratorium virtual untuk kegiatan paraktikum dan memfasilitasi pendidikan karakter di SMK,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 2, no. 1, 2012.

[2] H. Jaya, “Perancangan media praktikum elektronika digital berbasis virtual,” *J. Inspir.*, vol. 3, no. 1, 2013.

[3] H. Jaya, “Virtual Laboratory Development For Practicum And Facilitating Character Education In Vocational High School,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 2, no. 1, pp. 81–91, 2012.

[4] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[5] M. Mantasia and H. Jaya, “Pengembangan teknologi augmented reality sebagai penguatan dan penunjang metode pembelajaran di SMK untuk implementasi Kurikulum 2013,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 6, no. 3, pp. 281–291, 2016.

[6] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[7] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.

[8] H. Bakri, “Langkah-langkah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif,” *J. Medtek*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2010.

[9] A. Amiruddin, “PERAN PENDIDIKAN SEJARAH DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA,” in *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-ilmu Sosial*, 2017, vol. 2, pp. 193–202.

[10] A. Amirullah, “PENTINGNYA SEJARAH DALAM PEMBINAAN KARAKTER BANGSA DAN PEMBANGUNAN NASIONAL,” in *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-ilmu Sosial*, 2017, vol. 2, pp. 141–148.