****

**SKRIPSI**

**Aplikasi** **Pengenalan Buah pada Anak Usia Dini Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android**

**Oleh :**

**AHMAD NUR**

**1329042033**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**AHMAD NUR, 2018. *Aplikasi pengenalan buah pada anak usia dini menggunakan augmented reality berbasis android.***Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Syamsurijal dan Mustari S.Lamada.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi yaitu Aplikasi *augmented reality* Pengenalan buah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research* and *development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *watelfall* yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan mulai dari analisa kebutuhan, desain *sistem*, pengkodean sistem, pengujian sietem, menguji sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem. Berdasarkan serangkaian tahap penelitan tersebut dihasilkan sebuah *Aplikasi augmented reality* yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android.* Model pengujian perangkat lunak yang digunakan adalah ISO 9126 yang berfokus pada karakteristik *functionality 100%, maintainability, portability 100%,*  dan *usability 92%,* terkhusus pada *usability*, pengujian menggunakan 6 responden dari guru di TK PGRI Ma’rang Kab Pangkep, dari hasil pengujian tersebut diperoleh hasil yang sangat baik terhadap penggunaan aplikasi.

**Kata Kunci:** Buah*, augmented reality, android*, Pengembangan Buah.

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]

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

[2] E. Sabara, “Model Augmented Reality to Enhance Thinking Skills and Self Motivated Learning,” *IJSDR*, vol. 2, no. 9, pp. 78–81, 2017.

[3] S. Haryoko, “Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, 2012.

[4] S. Haryoko and H. Jaya, “THE ROLE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGY (LAVIR-VIRTUAL LABORATORY) IN DEVELOPING LIFE SKILLS IN VOCATIONAL SCHOOLS,” *MATTER Int. J. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 1, 2018.

[5] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

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

[7] F. Syafri and A. M. Mappalotteng, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK.” UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2018.

[8] 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.

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

[10] M. R. Saing and S. G. Zain, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Transportasi Darat, Laut Dan Udara Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[11] 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.