**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI KAMUS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN BENDA-BENDA DI LABORATORIUM KOMPUTER DALAM TIGA BAHASA (INGGRIS-ARAB-INDONESIA) BERBASIS *ANDROID***

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Negeri Makassar

**PUJIANA ISDARYANTI**

**1429041033**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**OKTOBER 2018**

# ABSTRAK

**Pujiana Isdaryanti, 2018**. Aplikasi Kamus *Augmented Reality* Pengenalan Benda-benda di Laboratorium Komputer dalam Tiga Bahasa (Inggris-Arab-Indonesia) berbasis android. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Muh. Yusuf Mappeasse dan Dyah Darma Andayani.

Penelitian ini bertujuan untuk (a) menghasilkan aplikasi kamus *augmented reality* pengenalan benda-benda di laboratorium komputer dalam tiga bahasa (Inggris-Arab-Indonesia) berbasis *android*; (b) mengetahui tanggapan pengguna terhadap penerapan aplikasi kamus *augmented reality* pengenalan benda-benda di laboratorium komputer dalam tiga bahasa (Inggris-Arab-Indonesia) berbasis *android* dan (c) mengetahui kelayakan aplikasi kamus *augmented reality* pengenalan benda-benda di laboratorium komputer dalam tiga bahasa (Inggris-Arab-Indonesia) berbasis *android*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *prototyping* dengan tahapan *Communication* (Komunikasi), *Quick Plan* (Perencanaan), *Modeling Quick Design* (Desain Pemodelan), *Construction of Prototype* (Implementasi), *Deployment Delivery & Feedback* (*Testing,* penyerahan kepada pelanggan dan umpan balik). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *Unity3D*. Pengujian aplikasi ini menggunakan ISO 9126 yang berfokus pada karakteristik *functionality, maintainability, portability, reliability* dan *usability*. Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi kamus *augmented reality* pengenalan benda-benda di laboratorium komputer dalam tiga bahasa (Inggris-Arab-Indonesia) berbasis android. Hasil pengujian karakteristik *functionality* menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100% dengan interpretasi sangat baik. Hasil pengujian *maintainabilty* dinyatakan baik. Pengujian *portability* menunjukan tingkat kelayakan sebesar 100% dengan skala sangat baik sedangkan pengujian *reliability* menunjukkan nilai yang sama pada *region, node* dan *cyclomatic complexity* serta pada pengujian *usability* diperoleh tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan aplikasi. Untuk keseluruhan karakteristik ISO 9126 yang diujikan, menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk digunakan.

**Kata Kunci** : Kamus, *Augmented Reality,* Laboratorium Komputer, *Android*, ISO 9126

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

[1] 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.

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

[3] 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.

[4] S. Suhaeb and Y. A. Djawad, “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH ELEKTRONIKA ANALOG,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[5] 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.

[6] 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.

[7] 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.

[8] 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.

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

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