

ABSTRAK

Penerapan Augmented Reality 3D Berbasis Android untuk Pembelajaran jenis-jenis Manusia Purba di Indonesia (Studi Kasus : SMA N 1 Tanjung Bintang Lampung Selatan)

Oleh :
Aldi Setiawan
16312274

Teknologi diciptakan tidak lain buat menolong serta mempermudah pekerjaan dalam kehidupan manusia. Hal tersebut pula ditawarkan dengan kedatangan konsep teknologi dari *Augmented Reality*. Pemakaian AR dikala ini sudah tumbuh pada dunia bisnis, kesehatan, hiburan, manufaktur dan reparasi, militer, pendidikan serta pariwisata. Misalnya dalam dunia bisnis dalam perihal pemasaran, kehadiran brosur yang awal mulanya memakai kertas saat ini digantikan dengan brosur digital dengan teknologi AR. Keahlian visualisasi data dari AR memberikan kesan nyata pada pelaksanaan aplikasinya. AR merupakan upaya untuk mencampurkan elemen digital dengan benda-benda raga.

Dulu, pada saat era prasejarah, manusia belum memahami tulisan. Zaman prasejarah ini di perkirakan diawali semenjak terdapatnya kehidupan di permukaan bumi sampai manusia memahami tulisan. Masa prasejarah tidak meninggalkan bukti-bukti tertulis pada benda-benda peninggalannya dikala ini. Dalam wawancara yang dilakukan kepada guru SMA N 1 Tanjung Bintang yaitu bapak Suherman saat ini murid hanya mengetahui manusia purba dari buku-buku sejarah manusia purba yang sudah beredar di Indonesia. Sedangkan jika pelajar ingin melihat bentuk peninggalan manusia purba itu sangat sulit karena hanya dapat di temui di beberapa museum di Indonesia. Oleh sebab itu dibutuhkannya sebuah alat yang interaktif, atraktif dan sesuai dengan kurikulum sekolah untuk menunjang pembelajaran yang minim akibat terbatasnya media pembelajaran.

Aplikasi dibuat menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK yang dijalankan pada perangkat android. Aplikasi ini dibangun dengan metode MDLC. Hasil pengujian ISO 25010 kualitas aplikasi Augmented Reality 3D jenis-jenis manusia purba diperoleh hasil dari masing-masing kriteria yang diujikan yaitu fungsi *Functional Suitability* diperoleh nilai sebesar 100%, *Usability* 89,65% & *Portability* 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan mempunyai skala “Sangat Baik” dan dinilai layak untuk diterapkan pada kelas X SMAN 1 Tanjung Bintang Lampung Selatan.

Kata Kunci : Android, Manusia Purba, Augmented Reality, Unity 3D