

ABSTRAK

MEDIA PEMBELAJARAN INSTALASI HARDWARE KOMPUTER BERBASIS AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS : METRO KOMPUTER)

Augmented Reality Based Computer Hardware Installation Learning Media (Case Study: Metro Computer)

Oleh

Aditiya Ramadhan
16312080

Pemahaman materi tentang pengenalan *hardware* komputer pada siswa yang sedang melaksanakan praktik kerja lapangan pada metro komputer sangat sedikit sekali, teknisi harus memberi pembelajaran kembali apa saja hardware pada komputer dengan memperlihatkan secara langsung.

Tujuan dilakukan penelitian ini diharapkan agar aplikasi yang telah dibuat dapat mempermudah teknisi untuk memberi pembelajaran terhadap siswa yang sedang melaksanakan praktik kerja tentang *hardware* komputer secara langsung atau pun dengan *visual*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan untuk menggambarkan proses kerja pada aplikasi menggunakan *flowchart* diagram dan *use case* diagram. Untuk proses pembuatan aplikasi menggunakan *software Unity 3D* dan pembuatan *object 3D* menggunakan *software Google Sketchup 3D*.

Proses pengujian aplikasi menggunakan ISO 25010 dengan tiga pengujian *Functional Suitability*, *Performance Efficiency*, dan *Usability*. Hasil pengujian *Functional Suitability* menghasilkan nilai 74 dan dilakukan perhitungan skala likert menghasilkan nilai 92%, pengujian *Performan Efficiency* waktu penginstalan yang didapat 13 detik tanpa error, dan penggunaan CPU dan RAM diperoleh hasil rata-rata di bawah 50%, dan pengujian *Usability* menghasilkan nilai 698 dan dilakukan perhitungan skala likert menghasilkan nilai 99%

Kata Kunci : *Augmented Reality, Hardware, ISO 25010, MDLC, Skala Likert*