

ABSTRAK

Judul : Perancangan *Augmented Reality* Mata Pelajaran Teknik Dasar Otomotif Sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus : SMK NEGERI 35 JAKARTA)
Nama : Ahmad Widiyan
Program Studi : Sistem Informasi

Augmented Reality pengenalan komponen – komponen mesin mobil merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai metode pembelajaran pengenalan komponen – komponen mesin mobil yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan memberikan suasana belajar baru bagi siswa – siswa Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif. Saat ini metode yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif menggunakan metode pembelajaran membaca buku, melihat video, dan praktik teori. Oleh karena itu perlu adanya inovasi untuk meningkatkan daya minat siswa – siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis android menggunakan metode *marker*, hasil dari suatu *marker* atau tanda menampilkan bentuk komponen tertentu dalam bentuk 3D. Dengan menggunakan media pembelajaran melalui *Augmented Reality* berbasis android siswa dapat belajar sesuatu hal yang baru, lebih atraktif dengan aplikasi android, dan interaktif dengan guru mengenai bentuk komponen mesin yang ditampilkan.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Otomotif, Media Pembelajaran, *Marker*.

ABSTRACT

Title : *Designing Augmented Reality of Basic Automotive Engineering Subjects as Learning Media for Vocational Students (Case Study: State Vocational High School 35 Jakarta)*

Name : Ahmad Widiyan

Study Program : *Information System*

Augmented Reality introduction of car engine components is a learning media that can be used in Vocational High Schools, especially Automotive Vocational High School students by utilizing Augmented Reality technology as a method of learning the introduction of car engine components that are expected to be a learning medium and provide a learning atmosphere new for Automotive Vocational Middle School students. At present the method applied in Automotive Vocational High Schools uses learning methods to read books, view videos, and practice theory. Therefore there is a need for innovation to increase the interest of students in the learning process. Augmented Reality Learning Media based on android uses the marker method, the results of a marker or a sign showing the form of certain components in 3D. By using learning media through android-based Augmented Reality students can learn something new, more attractive with the android application, and interactively with the teacher about the shape of the machine components displayed.

Keywords : *Augmented Reality, Automotive, Learning Media, Markers.*