

ISSN : 2598-0246



PROSIDING

Seminar Nasional Darmajaya

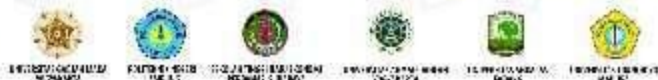
PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENDORONG
PRODUK YANG BER-HKI UNTUK PENGEMBANGAN BISNIS
DAN TEKNOLOGI



Lampung | Hotel Emersia | 25 Oktober 2017

LP4M Lembaga Pengembangan Pembelajaran,
Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Supported by :



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL IBI DARMAJAYA

PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENDORONG PRODUK YANG BER-HKI UNTUK PENGEMBANGAN BISNIS DAN TEKNOLOGI

BANDAR LAMPUNG, 25 OKTOBER 2017

Hotel Emersia Bandar Lampung

Penyelenggara

**Lembaga Penelitian, Pengembangan Pembelajaran dan Pengabdian Masyarakat (LP4M)
IBI DARMAJAYA LAMPUNG**

Penerbit

**Informatika dan Bisnis Darmajaya
Jl. Zainal Abidin No. 93 Gedong Meneng Bandar Lampung
Telpon 0721-787214 fax.0721-700261 Website : www.darmajaya.ac.id**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah maka SEMINAR NASIONAL (SEMNAS) IBI DARMAJAYA 2017 dapat terlaksana. SEMNAS 2017 merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh Lembaga Penelitian, Pengembangan Pembelajaran dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan ini di maksudkan sebagai wadah penyebaran informasi hasil penelitian, pengabdian sebagai ajang pertemuan ilmiah bereputasi para peneliti, dan sarana untuk tukar informasi dikalangan peneliti dan masyarakat luas.

Tema SEMNAS 2017 adalah ‘PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENDORONG PRODUK YANG BER-HKI UNTUK PENGEMBANGAN BISNIS DAN TEKNOLOGI’ merupakan masalah yang sangat krusial terjadi dilingkungan yang sedang kita hadapi dalam pembangunan Indonesia. SEMNAS dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian dan pengabdian kedepan, juga diharapkan dapat menjadi ajang untuk pengumpulan dan menyebarkan hasil penelitian yang mendukung pembangunan Indonesia.

Peserta SEMNAS berasal dari seluruh pelosok Negeri. Pada saat ini berjumlah lebih dari ± 100 orang yang berasal dari berbagai institusi, baik perguruan tinggi maupun badan litbang serta praktisi, institusi pemerintahan, guru dan mahasiswa. Peserta Pemakalah terbagi kedalam topik penelitian besar yaitu Teknologi Informasi, Ekonomi & Bisnis, Pengabdian Kepada Masyarakat dan Umum, yang diharapkan dapat mencakup semua aspek dalam SEMNAS. Perlu menjadi catatan yang mengembirakan, adalah tingginya partisipasi mahasiswa pada SEMNAS ini.

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung terlaksananya SEMNAS, kepada para peserta kami mengucapkan terimakasih dan selamat berseminar.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2017

Panitia Pelaksana

TIM SEMNAS 2017

| | | |
|-------------------------|---|----------------------------------|
| Penanggung Jawab | : | Ir. Firmansyah., Y.A. M.B.A |
| Ketua | : | Fitria., S.T., M.Kom |
| Sekretaris | : | Suci Mutiara., S.Kom |
| Bendahara | : | Yulmaini, S.Kom., M.Cs |
| Tim Editor | | Herlina., SE., MM |
| | | Hendra Kurniawan., S.Kom., M.T.I |
| | | Sri Karnila., S.Kom., M.Kom |
| | | Stefanus Rumangkit. SE., M.Sc |
| | | Setio Adinata Arianto., S.Kom., |
| | | Rio Kurniawan., M.Cs |
| | | Meiliza., S.Kom |

| DAFTAR ISI | | | |
|----------------------|---|--|-----------|
| NO | PEMAKALAH | JUDUL | HALAMAN |
| PENELITIAN | | | |
| Ilmu Komputer | | | |
| 001 | Nurul Huda, Fitri Purwaningtias | Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pembelajaran Matematika Menggunakan 3 (Tiga) Bahasa Pada Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android | 1 – 9 |
| 002 | Asri Bunga Renjani | Analisis Celah Keamanan Serangan Router Advertisement Ipv6 Flood Di Jaringan | 10 – 19 |
| 003 | Nurul Adha Oktarini Saputri, Merrieyu Puspita Hannah, Heri Suroyo | Implementasi Metode Fuzzy Inference System (FIS) Mamdani Dalam Pemilihan Pekerjaan Bagi Lulusan Ibi Darmajaya | 20 – 28 |
| 004 | Imelda Sinaga, Rusliyawati | Keterampilan Aplikasi Teknologi Informasi Berdasarkan Tahun, Gender Dan Jurusan Sia (Studi Kasus Di Stmik Perguruan Tinggi Teknokrat) | 29 – 45 |
| 005 | Raka Tamagola, Puput Budi Wintoro | Visualisasi 3d Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis Android | 46 – 57 |
| 006 | Rusliyawati, Imelda Sinaga | Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung) | 58 – 94 |
| 007 | Eki Prasetya | Rancang Bangun Sistem E-Voting pada Pemilihan Raya (PEMIRA) IIB Darmajaya Berbasis Web | 95 – 106 |
| 008 | Dennis Ananto, Fitria | Sistem Informasi Pengembangan Perangkat Lunak Pada Sma Negeri 1 Kalianda Lampung Selatan Berbasis Web | 107 – 113 |
| 009 | Gunawan Pribadi | Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Tugas Mahasiswa Berbasis Mobile | 114 – 127 |
| 010 | Muammar Kadapi, Septilia Arfida | Rancang Bangun Booking Service System Pada Bengkel Ria Auto Smart Berbasis Website | 128 – 136 |

| | | | |
|-----|--|---|-----------|
| 011 | Muhammad Setiawan, Fitria | Metode K-Means Untuk Sistem Informasi Pengelompokan Mahasiswa Baru Pada Perguruan Tinggi | 137 – 152 |
| 012 | Supriyadi | Aplikasi Panduan Melaksanakan Ibadah Umrah Berbasis Android | 153 – 165 |
| 013 | Dwi Marisa Efendi | Penerapan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Prediksi Kelayakan Kredit Di Koperasi Bina Bersama Lampung Utara | 166 – 186 |
| 014 | Ganda Syahertian Rivardi, RZ Abdul Aziz | Media Promosi Pada Pt. Kereta Api Indonesia Berbasis Android | 187 – 196 |
| 015 | Ochi Marshella Febriani, Tri Wahyuni | Perancangan Sistem E-Document Administrasi Logbook Penelitian Pada Unit Layanan Di Bandar Lampung | 197 – 206 |
| 016 | Andreas Andoyo , Muhamad Muslihudin, Noca Yolanda Sari | Pembuatan Model Penilaian Indeks Kinerja Dosen Menggunakan Metode Fuzzy Multi Attribute Decision Making (Fmadm) (Studi : Pts Di Provinsi Lampung) | 207 -217 |
| 017 | Nur Aminudin, Nungsiyati, Khuswatun Hasanah | Model Penentuan Pemukiman Kumuh Menggunakan Fuzzy Multiple Attribute Decision Making (Fmadm) Sebagai Upaya Pemerataan Pembangunan Di Wilayah Pringsewu | 218 – 324 |
| 018 | Budi Usmanto, Tri Susilowati | Perancangan Prototype Teknologi Smart Building Menggunakan Arduino Berbasis Web Server Untuk Mendukung Pembangunan Propinsi Lampung Menuju Program Lampung “Smart City” | 325 – 334 |
| 019 | Melda Agarina, Hendra Kurniawan | Desain Aplikasi Pengolahan Citra Untuk Data Kehadiran Mahasiswa | 335 – 345 |
| 020 | Dian Herlambang, Triowali R | Implementasi Hak Cipta Pada Penerbitan Perguruan Tinggi Darmajaya Press | 346 – 359 |
| 021 | Galih Satrio Cahyo P.D., Septilia Arfida | Rancang Bangun Sistem Identifikasi Kelainan Conduct Disorder Pada Anak Menggunakan Metode Teorema Bayes | 360 - 370 |

| | | | |
|-----|------------------------------------|--|-----------|
| 022 | Tri Rizqi Ariantoro | Penerapan Metode Usability Pada Sistem Informasi Pelayanan Pelanggan (Studi Kasus : Website Pdam Tirta Musi Palembang) | 371 – 386 |
| 023 | Ahmad Farhan Afifi | Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Cloud Computing Menggunakan Edmodo Pada Sma Al-Kautsar | 387 - 395 |
| 024 | Ahmad Soleh, Amanah | Rancang Bangun Aplikasi Prediksi Service Berkala Kendaraan Pelanggan Pt. Astra Internasional Daihatsu Berbasis Web | 396 – 406 |
| 025 | Arnes Yuli Vandika , Ahmad Cucus | Sistem Deteksi Awal Penyakit Tbc Dengan Metode CBR | 407 - 415 |
| 026 | Destian Nugroho | Aplikasi Panduan Pendidikan Ground Staff Penerbangan pada Lembaga Pendidikan Staff Penerbangan dan Pramugari PSPP Berbasis Android | 416 – 421 |
| 027 | Sumaryo Gs Dan Kordiyana K. Rangga | Implementasi Cyber Extension Dalam Pengembangan Sumberdaya Manusia Pertanian: Kendala Yang Dihadapi Di Provinsi Lampung | 422 – 434 |
| 028 | Ketut Artaye, Puput Budi Wintoro | Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Proposal Penelitian Hibah Institusi Menggunakan Simple Additive Weighting | 435 – 443 |
| 029 | Hadi Gunawan, Yuni Puspita Sari | Sosialisasi Pembuatan E-Ktp Berbasis Android | 444 - 453 |
| 030 | Neni Purwati, Mutia | Perancangan Website Jasa Percetakan Saiyo Printing Di Bandar Lampung | 454 – 463 |
| 031 | Ferdian Winardi | Rancang Bangun Mobile Reservation Hemodialisis Dengan Metode Shortest Job First (SJF) Pada Rumah Sakit Graha Husada Bandar Lampung | 464 – 478 |
| 032 | Sukatmi, Abdul Aziz | Pemanfaatan Enterprise Architecture Planning Untuk Perencanaan Strategis Sistem Informasi STMIK DCC Lampung | 479 – 487 |
| 033 | Farid Ali Hanafi, Sri Karnila | E-Customer Relationship Management (E-CRM) Untuk Pemesanan Dan Penjualan Makanan Ringan (Studi Kasus: CV. Dwi Putra Tulang Bawang Barat) | 488 - 497 |

| | | | |
|-----|---|---|-----------|
| 034 | Eko Subyantoro, Septafiansyah Dwi Putra | Pemodelan Customer Relationship Management (CRM) Perguruan Tinggi Politeknik | 498 – 508 |
| 035 | Rendi Andika | Aplikasi Hafalan Juz Amma Dan Doa Sehari-Hari Menggunakan Metode Murrotal Berbasis Android | 509 – 520 |
| 036 | Ali Kasim , Tamsir Ariyadi | Pengurangan Arus Harmonisa Dengan Filter Akibar Beban Nonlinear Di Kampus A Universitas Bina Darma Palembang | 521 – 529 |
| 037 | Khozainuz Zuhri | Algoritma Left Corner Parsing Untuk Menerjemahkan Bahasa Jawa Ke Bahasa Lampung | 530 – 543 |
| 038 | Novi Herawadi Sudibyo | Analisis Kualitas Layanan Jaringan Internet Pada Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya | 544 - 552 |

PENELITIAN
ILMU KOMPUTER

1 - 552



**PEMANFAATAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
(AR) PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN 3
(TIGA) BAHASA PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

Nurul Huda*¹, Fitri Purwaningtias²

^{1,2}Universitas Bina Darma Palembang, Jalan A. Yani 12 Palembang

¹Informatika, Universitas Bina Darma, Palembang

²Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang

ail:¹nurul_huda@binadarma.ac.id, ²fitri.purwaningtias@binadarma.ac.id

Abstrak

Teknologi Augmented Reality merupakan terobosan baru dalam media pembelajaran dimana proses pembelajaran dalam dunia pendidikan selama ini masih banyak bersifat konvensional. Hal tersebut dapat menimbulkan tingkat kejenuhan dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Apalagi pada mata pelajaran matematika. Karena pelajaran tersebut sering dianggap susah oleh siswa dan sulit untuk dimengerti. Sama halnya juga yang terjadi proses belajar mengajar pada Sekolah Dasar IT Mutiara Sunnah Palembang yang masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Untuk itulah diperlukan suatu pengembangan media program pembelajaran matematika dalam pendidikan dasar kelas I SD pada SD IT Mutiara Sunnah Palembang yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) tersebut yang akan dikembangkan dalam teknologi telepon genggam berbasis android dengan menggunakan 3 (tiga) bahasa yaitu bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Metode yang dipakai dalam pengembangan sistem ini yaitu metode waterfall. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat terlihat lebih nyata dan bisa membuat siswa tersebut menjadi lebih tertarik untuk mempelajari mata pelajaran matematika.

Kata Kunci : *augmented reality, waterfall, android*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Banyak terobosan teknologi baru yang semakin canggih telah dikembangkan di Indonesia. Salah satunya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR) dimana dengan teknologi *Augmented Reality* yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata sehingga bisa terlihat lebih nyata. Realitas ditambah juga dapat diaplikasikan untuk semua indera, termasuk

pendengaran, sentuhan dan penciuman. Selain digunakan dalam bidang-bidang seperti kesehatan, militer, industri manufaktur, realitas juga telah diaplikasikan dalam perangkat-perangkat yang digunakan orang banyak, seperti pada telepon genggam. (Haller, 2010). [1]

Dengan adanya penggunaan teknologi pada telepon genggam yang semakin canggih tersebut karena pada hakikatnya saat ini mayoritas orang dewasa telah menggunakan telepon genggam sehingga sebenarnya penggunaan telepon genggam itu bukan hanya sekedar untuk komunikasi saja tetapi juga bisa digunakan untuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, dengan menggunakan teknologi yang semakin canggih dapat mendukung dunia pendidikan juga dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Sedangkan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan selama ini masih banyak bersifat konvensional dan umumnya dilakukan dalam bentuk satu arah dari guru ke siswa. Hal tersebut dapat menimbulkan tingkat kejenuhan dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Apalagi pada mata pelajaran matematika. Karena pelajaran tersebut sering dianggap susah oleh siswa dan sulit untuk dimengerti apalagi siswa tersebut adalah siswa baru seperti halnya siswa kelas I. Padahal jika diikuti dengan benar pelajaran matematika itu sangat menarik. Keadaan yang sama juga terjadi pada proses belajar mengajar pada Sekolah Dasar IT Mutiara Sunnah Palembang yang masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Untuk itulah diperlukan suatu pengembangan media program pembelajaran matematika dalam pendidikan dasar kelas I pada SD IT Mutiara Sunnah Palembang yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *augmented reality* (AR) tersebut yang akan dikembangkan dalam teknologi telepon genggam berbasis *android*. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat *Augmented reality* pada pembelajaran mengenal huruf dan angka dalam 3 (tiga) bahasa didalamnya yaitu bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab, ini dapat terlihat lebih nyata dan bisa membuat siswa tersebut menjadi lebih tertarik untuk mempelajari matematika.

Berlatar belakang kondisi ini, maka perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuat pemanfaatan *augmented reality* (AR) pada pembelajaran mengenal huruf, angka dan perhitungan matematika ini dengan informasi yang ditampilkan oleh benda maya yang dapat membantu pengguna melaksanakan kegiatan - kegiatan dalam dunia

nyata. Dengan menggunakan fasilitas *augmented reality* (AR) dalam telepon genggam berbasis android ini dapat membantu para guru dan memudahkan para guru dalam proses pembelajaran mengenal huruf dan angka pada tingkat sekolah dasar siswa kelas 1 agar proses pembelajarannya dapat berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya, maka peneliti mengajukan judul “Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran matematika Menggunakan 3 (tiga) Bahasa pada tingkat sekolah dasar berbasis *android*”.

Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, dalam penelitian ini rumusan masalah yang dapat di ambil adalah ”Bagaimana membuat *Augmented reality* (AR) dalam pembelajaran matematika Menggunakan 3 (tiga) Bahasa untuk siswa kelas I berbasis *android*?”

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran matematika berbasis *android*.

Penelitian-Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian ini antara lain :

Jurnal dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis *Augmented Reality*” milik Apri Santoso. [2]

Berdasarkan hasil penelitian penulis tersebut, Adapun kesimpulan- kesimpulan yang didapatkan dalam penulisan ini yaitu “Merancang Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh berbasis *Augmented Reality*. Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah metodologi *Microsoft Solution Framework* (MSF). Analisis yang dilakukan antara lain dengan melakukan penelitian atas aplikasi yang akan dibangun dan melakukan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam melakukan pengembangan aplikasi. Pembuatan *augmented reality* pada komputer ini menggunakan aplikasi pengkodean *ARtoolkit*. Objek tiga

dimensi yang dibuat dengan menggunakan *Autodesk 3ds Max*. Hasil analisis dan perancangan aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan, meningkatkan efektivitas dan efisiensi bagi pengguna untuk mempelajari organ tubuh manusia berbasis *Augmented Reality*".

Jurnal dengan judul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis *Android*”. milik Muhammad Rifai. [3]

Berdasarkan hasil penelitian penulis tersebut, kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut “*Augmented Reality (AR)* adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D kedalam lingkungan nyata secara *real-time*. Penelitian ini akan memasukkan teknologi AR kedalam katalog penjualan rumah pada Perumahan Muna Permai, sehingga katalog rumah ini menjadi lebih real dengan adanya objek 3D pada rumah. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berjalan pada *platform mobile android*, dimana aplikasi AR ini memerlukan *video 12 streaming* yang diambil dari kamera *smartphone* sebagai sumber masukan, kemudian aplikasi ini akan melacak dan mendeteksi *marker* (penanda) dengan menggunakan sistem *tracking*, setelah *marker* terdeteksi, model rumah 3D pada katalog akan muncul diatas *marker* seolah-olah model rumah tersebut nyata. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan terjadi peningkatan minat pembeli terhadap rumah yang ditawarkan oleh pengelola Perumahan Muna Permai Kudus”.

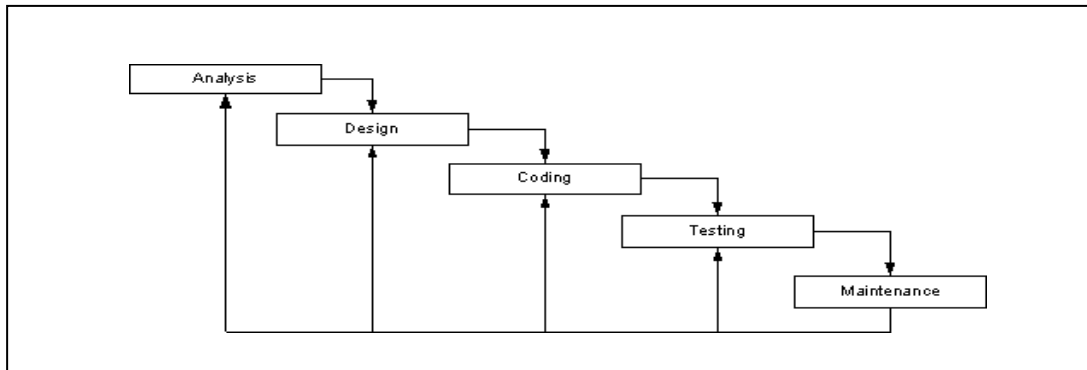
2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:26) Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode SDLC air terjun atau (*waterfall*) atau sering disebut juga model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). [4].

Metode air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap

pendukung (*support*). Berikut adalah gambar metode air terjun:



Gambar 2.1 Metode Waterfall

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistage yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keuaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan itu bisa ada karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Disain Splash Screen



Gambar 3.1 Disain Menu Splash Screen

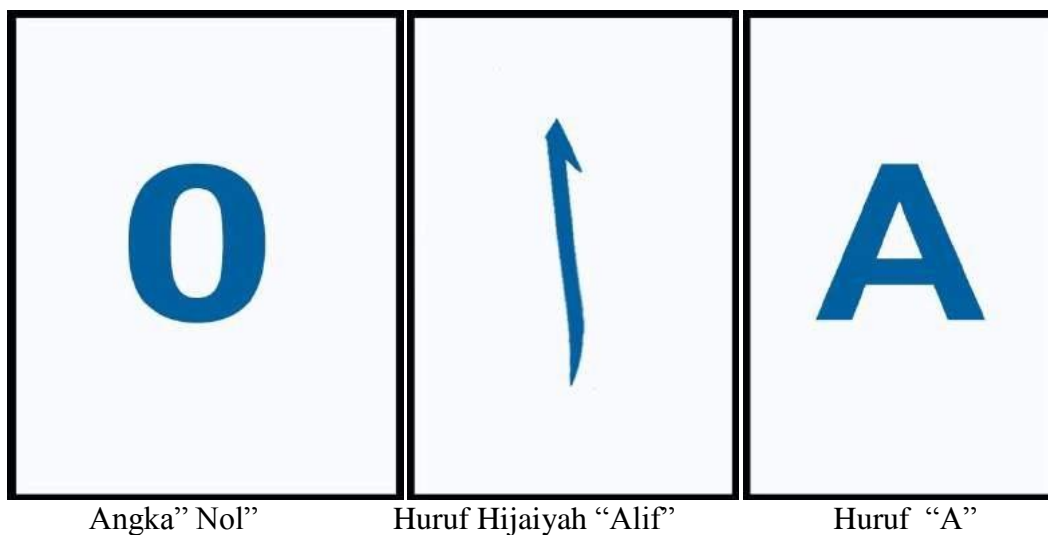
3.2. Disain Menu Utama

Disain menu utama disini di buat dalam 3 (tiga) bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab



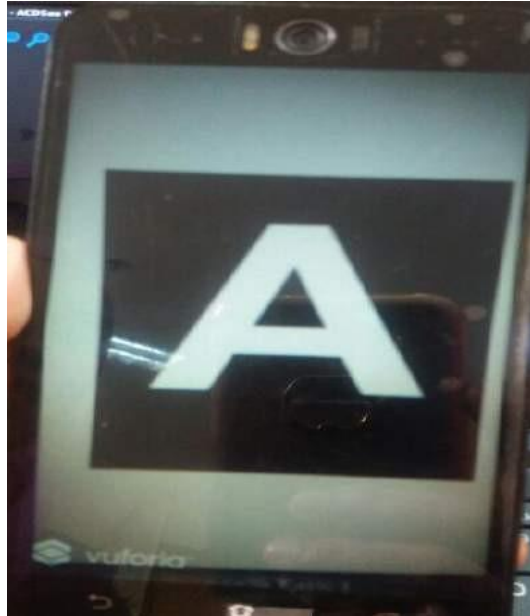
Gambar 3.2 Disain Menu Utama

Disain Marker



Gambar 3.3 Disain Marker

Disain Tampilan



Gambar 3.4 Disain Tampilan

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan diimplementasikannya Media Pembelajaran *Augmented Reality* ini para siswa khususnya SD IT Mutiara Sunnah dapat termotivasi dalam pembelajaran matematika pengenalan huruf dan angka
2. Dengan menggunakan smartphone anak-anak bisa belajar sambil bermain karena dilengkapi dengan suara
3. Dengan menggunakan 3 (tiga) bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Arab anak-anak juga bisa belajar bahasa asing

5. SARAN

Saran bagi pembaca sebagai berikut:

1. Aplikasi Media Pembelajaran *Augmented Reality* ini hanya sebatas pembelajaran

pengenalan huruf dan angka untuk anak SD bisa di kembangkan lagi pada media pembelajaran lainnya.

2. Metode yang dikembangkan juga masih menggunakan metode waterfall dan bisa dikembangkan lagi dengan menggunakan metode yang lebih *update*.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam Paper ini peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang sifatnya dapat membangun guna kesempurnaan kemajuan laporan penelitian dosen pemula. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. H. Bochari Rachman, M.Sc., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi selaku pihak yang membiayai penelitian ini.
3. M. Izman Herdiansyah, ST., MM., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma.
4. Dr. Hardiyansyah, M.Si. selaku Direktur LPPM Universitas Bina Darma.

DAFTAR PUSTAKA

Haller, Michael & Billingham, Mark. 2010. *Emerging technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design Idea Group Publishing*.

Rifai.Muhammad, Listyorini.Tri,dkk. *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*. Prosiding SNATIF Ke-1V Tahun 2014 ISBN: 978-602-1180-04-4

Santoso, Apri. **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality”**.

Rosa A.S. dan Shalahuddin, M. 2011. *“Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak”*. Penerbit Modula, Bandung



**LP4M INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS
DARMAJAYA**

Jl. Z.A. Pagar Alam No.93 Lebuhan Ratu Bandar Lampung
35142 - INDONESIA

Telp. 0721-787214 Fax.0721-700261

Email : lp4m@darmajaya.ac.id

Website : www.darmajaya.ac.id