

ABSTRAK

NIXON KYNAN

1501030429

PERANCANGAN APLIKASI HARDWARE SEBAGAI ALAT PENGENALAN *HARDWARE* KOMPUTER BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA *ANDROID*

(xiv + 63 halaman; 79 gambar; 15 tabel; 4 lampiran)

Peningkatan teknologi yang pesat khususnya pada *smartphone* berbasis *android* meningkatkan tingkat penggunaan *smartphone* pada orang awam. Penggunaan *smartphone* yang ada tidak hanya dapat digunakan untuk *refreshing* tetapi juga dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi berbasis *android* dengan menggunakan teknologi *augmented reality* untuk mempelajari *hardware* komputer untuk lebih mendukung pengetahuan orang awam mengenai komponen dan kegunaan dari masing-masing *hardware* komputer. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall* yang diawali dengan pembuatan diagram UML yang berisis *use case*, *use case narrative*, *activity diagram* dan *class diagram*. Dari hasil aplikasi yang dirancang penulis akan melakukan pengujian *blackbox*. Penulis melakukan *survey* secara langsung kepada orang awam untuk melakukan pengujian aplikasi dan mengisi *form survey* yang disediakan untuk mengetahui respon dari pengguna. Dari hasil yang didapat maka penulis akan mengambil kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan pada aplikasi tersebut.

Kata kunci: Penggunaan *smartphone*, *augmented reality*

Referensi: 10

ABSTRACT

NIXON KYNAN

1501030429

PERANCANGAN APLIKASI HARDWARE SEBAGAI ALAT PENGENALAN *HARDWARE* KOMPUTER BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA *ANDROID*

(xiv + 63 pages; 79 images; 15 tables; 4 attachments)

Rapid technological improvements, especially on Android-based smartphones increase the level of smartphone usage in the layman. The use of existing smartphones can not only be used for entertainment but can also be used for learning. Therefore, the authors decided to design an Android-based application using augmented reality technology to study computer hardware to better support layman's knowledge about the components and uses of each computer hardware. The study was conducted using the Waterfall method which begins with making UML diagrams that contain use cases, narrative use cases, activity diagrams and class diagrams. From the results of the application designed the author will do a blackbox test. The author conducted a survey directly to the layperson to test the application and fill out the survey form provided to find out the response from the user. From the results obtained, the authors will draw conclusions about the advantages and disadvantages of the application.

Keywords: smartphone usage, augmented reality

References: 10