

**MAJALAH EDUKASI 3D BERBASIS AUGMENTED REALITY
UNTUK KELOMPOK BELAJAR DAN TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh

MIFTAKHUS SIYAM

11622019

Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Gresik pada tanggal Agustus 2016 sebagai
Persyaratan memperoleh derajat sarjana S-1 Program Studi Teknik Informatika

INTISARI

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, memunculkan berbagai macam permainan modern yang menggunakan gadget atau alat elektronik lainnya sebagai media bermain yang juga memberikan dampak terhadap penggunaannya, terkhusus bagi anak-anak yang saat ini telah mengenal gadget. Perkembangan teknologi terhadap permainan juga dapat membantu dalam dunia pendidikan terlebih untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di TK Muslimat NU 7 Pongangan Gresik. TK Muslimat NU 7 Pongangan memiliki beberapa permasalahan yang diantaranya adalah kesulitannya guru pengajar ketika harus membawa alat peraga yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan saat itu, karena tidak semua alat peraga dapat dengan mudah dibawa ke sekolah. Dibutuhkan sebuah alat bantu berupa aplikasi yang dapat digunakan di gadget untuk membantu guru pengajar dalam melengkapi alat peraga yang akan digunakannya.

Aplikasi Majalah 3D berbasis Augmented Reality yang menggunakan metode prototype sebagai perancangannya diharapkan mampu membantu pihak guru pengajar TK Muslimat NU 7 Pongangan selama proses belajar-mengajar di kelas. Pengujian dilakukan dengan pegujian beta. Dari hasil pengujian aplikasi yang dikembangkan sebanyak 70% menyatakan aplikasi ini membantu proses belajar mengajar yang berlangsung di TK Muslimat NU 7 Pongangan.

Kata Kunci: *Aplikasi, Majalah 3D, Augmented Reality*

Pembimbing I : Harunur Rosyid, ST., S.Kom

Pembimbing II : Deni Sutaji, S.Kom.,M.Kom

