**UTS PERORANGAN/INDIVIDU**

# UTS PENULISAN ILIMAH

Disusun sebagai

MATA KULIAH : PENULISAN ILMIAH

Oleh:

**AZRYAN AL ARSA / 1931710149**

## MI–1A / 05



**DIII MANAJEMEN INFORMATIKA**

**TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK NEGERI MALANG**

**2020**

Kelas : MI 1A-MI 1B

Waktu : 10.00 – 12.00 WIB

1. Soal ada di halaman berikutnya. Ada kesalahan penulisan pada kasus laporan akhir mahasiswa polinema. Harap dibaca dengan cermat!

1. Buat/Perbaiki Latar belakang, rumusan, batasan dan tujuan masalah sesuai dengan Judul tugas akhir tersebut (Judul tugas akhir tindak diganti/diperbaiki).

1. Kumpulkan dalam format NoAbs\_Nama.pdf pada file UTS\_PI\_MI1A/B

--SELAMAT MENGERJAKAN--

## 1. Judul Tugas Akhir

*“**Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Seni Dan Budaya Di Sd Negeri Jatimulyo 01 Menggunakan Teknologi Augmented Reality.”*

## 2. Latar Belakang

Secara umum, pengertian budaya adalah suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia, yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Budaya merupakan salah satu identitas suatu bangsa yang menjadikan bangsa tersebut mempunyai nilai-nilai yang wajib di pertahankan dan di lestarikan. Dalam lingkungan sekolah pun sudah diajarkan materi mengenai budaya yang ada di Indonesia. Namun, sampai saat ini media pembelajaran kebanyakan hanya menggunakan buku ilmu pengetahuan, modul pembelajaran, gambar untuk menampilkan macam-macam budaya dari suatu daerah kepada siswa. Serta salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku 3D yang dibuat secara manual. Tetapi kekurangan dari penggunaan buku 3D tersebut akan mudah rusak jika tidak disimpan dengan baik dan benar. Sehingga akibatnya siswa akan gampang merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar macam-macam budaya di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut salah satu cara untuk menarik minat belajar siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang telah memasuki segala bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan. Adapun sistem pembelajaran hingga perangkat pembelajaran telah dipengaruhi oleh teknologi. Perangkat-perangkat teknologi juga sekarang sudah mudah didapatkan seperti *smartphone*. Di usia dini anak-anak sudah banyak yang paham dari penggunaan perangkat pintar tersebut sehingga anak-anak cenderung menghabiskan aktifitasnya dengan perangkat pintar tersebut. Dengan hal tersebut, sangat bagus jika memanfaatkan *smartphone* ini sebagai media pembelajaran mengenal macam-macam budaya yang ada di Indonesia. Salah satu caranya yaitu membuat media pembelajaran ini dibuat dengan semenarik mungkin menggunakan teknologi *augmented reality*. Supaya anak-anak menjadi semangat dan tertarik untuk belajar macam-macam budaya yang ada di Indonesia.

*Augmented Reality* adalah teknologi yang memperluas dunia fisik kita dengan cara menambahkan lapisan informasi digital ke dalamnya. Berbeda dengan VR (*Virtual Reality*), AR tidak menciptakan seluruh lingkungan buatan untuk menggantikan yang asli dengan yang virtual. AR muncul di tampilan langsung dari lingkungan yang ada dan menambahkan suara, video, dan grafik ke dalamnya. Jadi, AR adalah kenampakan lingkungan fisik dunia nyata, dibarengi dengan gambar yang dihasilkan komputer sehingga mengubah persepsi realitas.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus permasalahan yang akan dibahas yaitu : Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi edukasi seni dan budaya di SD Negeri Jatimulyo 01 menggunakan teknologi *augmented reality* ?

## 4. Batasan Masalah

Agar skripsi penulis yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Budaya Daerah Menggunakan Teknologi *augmented reality* Berbasis Android. Penerapan Konsep Edukasi untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam belajar apa saja budaya yang ada di Indonesia dapat berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan awal, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah yaitu :

1. Konsep edukasi ini diterapkan menggunakan teknologi *augmented reality* yang berbasis android.
2. Terdapat edukasi budaya yang ada di Indonesia pada siswa SD khususnya materi tematik yang berupa rumah adat, pakaian adat dan *game* untuk mengasah daya ingat anak.

## 5. Tujuan

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah mengembangkan suatu sistem aplikasi edukasi pengenalan seni dan budaya daerah untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD Jatimulyo 01. Dengan menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa yang efektif dalam memberikan informasi tentang deskripsi kebudayaan-kebudayaan terutama pada rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia. Sehingga mampu membangun motivasi dan minat siswa dalam belajar budaya yang ada di Indonesia dengan cara yang lebih menarik.