

## ABSTRAK

**Judul :** *Augmented Reality (AR)* Sebagai media pembelajaran perangkat keras komputer pada SMK PGRI 1 Tangerang

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran aplikasi *Augmented Reality* perangkat keras komputer kepada siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK PGRI 1 Tangerang. Permasalahan sebelumnya siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK PGRI 1 Tangerang belum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*, masih berupa 2 dimensi. Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka dengan hasil Analisa dan obeservasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya dibuatlah aplikasi *Augmented Reality*. Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti membuat sebuah database berupa marker atau gambar 2 dimensi perangkat keras komputer menggunakan vuforia, kemudian mengexport nya ke dalam Unity untuk menampilkan kedalam bentuk 3 dimensi dan menjadikanya sebuah aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran perangkat keras kepada siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK PGRI 1 Tangerang. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik serta mempermudah dalam memperkenalkan perangkat keras komputer siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK PGRI 1 Tangerang.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality, Single Marker, Android*