



KARYA TULIS ILMIAH MAHASISWA

TITLE

PEMBUATAN MEDIA PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS AUGMENTED REALITY
MENGUNAKAN METODE MAGIC BOOK

ABSTRACT

Augmented Reality berkembang sangat pesat. Augmented Reality merupakan upaya untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer, sehingga batas antara kedua menjadi sangat tipis. Penggabungan benda nyata dan maya dimungkinkan dengan teknologi layar yang sesuai, interaktivitas dimungkinkan melalui perangkat input tertentu, dan integrasi yang baik memerlukan pelacakan yang efektif. Media pengenalan perangkat keras komputer ini di buat berdasarkan penelitian di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Lampeuneurut. Karena pembelajaran tentang perangkat keras di SMPN 1 Lampeuneurut masih menggunakan alat peraga dan media-media yang kurang efektif dan interaktif. Penggunaan buku pengenalan perangkat keras komputer di dukung dengan media webcam. Secara garis besar, proses ini dengan membaca gambar penanda secara otomatis ditangkap oleh kamera, kamera akan mendeteksi penanda dan akan dibandingkan dengan gambar yang telah menjadi penanda referensi. Kemudian, ketika penanda akrab, objek 3D ditampilkan pada layar monitor. Aplikasi ini dibuat dengan metode pendeteksian pola (marker detection) yang dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang nyata dan menarik (Augmented Reality). Hal ini dapat diterapkan secara luas di berbagai media. Misalnya, dalam buku cetak pengenalan perangkat keras komputer Magic Book. Keyword: Magic Book, Augmented Reality, Perangkat Keras Komputer