



**Perancangan *User Interface* dan Pembuatan *Assets* 2D & 3D pada
Media Edukasi Interaktif Object Detection “*FarmLand*”**

SKRIPSI

PRISCILA AFIFAH HAKIKI 4617040012

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



**Perancangan *User Interface* dan Pembuatan *Assets* 2D & 3D pada
Media Edukasi Interaktif Object Detection “*FarmLand*”**

SKRIPSI

Dibuat untuk Melengkapi Syarat – Syarat yang Diperlukan
untuk memperoleh Diploma Empat Politeknik

PRISCILA AFIFAH HAKIKI

4617040012

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

NAMA : PRISCILA AFIFAH HAKIKI

NIM : 4617040012

TANGGAL : 10 September 2021

TANDA TANGAN :

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : PRISCILA AFIFAH HAKIKI
NIM : 4617040012
Program Studi : TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
Judul Skripsi : Perancangan *User Interface* dan Pembuatan *Assets* 2D & 3D pada Media Edukasi Interaktif Object Detection “*FarmLand*”

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa Tanggal 03 Bulan Agustus Tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T
Penguji II : Eriya, S.Kom., M.T
Penguji III : Fitria Nugrahani, S.Pd., M.Si.

Mengetahui:
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom

NIP. 197802112009121003

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik. Skripsi ini membahas mengenai Pembuatan Media Edukasi Interaktif Augmented Reality Object Detection “FarmLand”. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sekiranya sangatlah sulit penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan penulis rezeki berupa kesehatan dan akal sehat yang sangatlah berharga bagi penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini;
3. Orangtua, keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral dan material;
4. Teman satu tim *farmland* yang telah bekerja keras dan saling membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Teman – teman TMD 2017 yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Ahmad Rifandi yang telah banyak memberikan bantuan berupa dukungan moral kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok,

Priscila Afifah Hakiki



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PRISCILA AFIFAH HAKIKI
NIM : 4617040012
Program Studi : TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
Jurusan : TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
Jenis Karya : SKRIPSI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *User Interface* dan Pembuatan *Assets* 2D & 3D pada Media Edukasi Interaktif Object Detection "*FarmLand*"

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Di buat di : Depok, Pada tanggal : 18 September 2021
Yang menyatakan

(Priscila Afifah Hakiki)

*Karya Ilmiah: karya akhir makalah non seminar, laporan kerja praktik, laporan magang, karya profesi, dan karya spesialis.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Dunia Pendidikan mengalami perkembangan yang cepat dalam mengimbangi tren teknologi yang begitu pesat. Model pembelajarannya pun memiliki banyak jenis yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang baru dengan cara serba digital di era teknologi. Para pengajar harus bisa berpikir dengan cepat seperti metode apa yang sesuai dan dapat diikuti oleh para murid agar tidak terjadi kesalahan terhadap penyampaian informasi. Salah satunya penggunaan android sebagai sarana penyampaian pembelajaran yang paling banyak digunakan pada dunia Pendidikan. Smartphone dapat digunakan sebagai media pembelajara terutama pada anak yang berusia 7 - 12 tahun dengan memanfaatkan fitur Augmented Reality yang dapat menarik perhatian anak dengan menampilkan pembelajaran melalui video Animasi dan game dengan memanfaatkan Objek yang menarik ketika terhubung secara interaktif antara anak dengan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Media pembelajaran ini memberikan kemudahan terhadap pengajar untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dan menghasilkan metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dalam memahami sebuah materi.

Kata kunci: *Dunia Pendidikan, metode pembelajaran, Augmented Reality, asset 2D & 3D, media edukasi interaktif*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	4
BAB II	
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Media Edukasi Interaktif	7
2.3 Augmented Reality	7
2.4 Makanan Sehat dan Bergizi	8
2.5 Adobe Illustrator	8
2.6 Autodesk Maya 3D	9
2.7 User Interface.....	9
2.6.1 Prinsip User Interface	9
2.8 User Centered Design (UCD)	11
2.9 Storyboard.....	11
2.10 Grafis Objek 2D dan 3D	12
2.11 Multimedia Development Life Cycle.....	12
2.12 Warna	13
BAB III	
3.1 Perancangan <i>User Interface</i> dan Asset 2D & 3D.....	13



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.1.1	Deskripsi <i>User Interface</i> dan Asset	13
3.1.2	Rancangan <i>User Interface</i> dan Assets 2D & 3D	14
3.1.2.1	Wireframe Aplikasi.....	14
3.1.2.2	Storyboard Animasi.....	15
3.1.3	Material Collecting	19
3.2	Realisasi Pembuatan User Interface dan Asset 2D/3D	26
3.2.1	Realisasi User Interface	26
3.2.2	Realisasi Asset	27
BAB IV		
4.1	Pengujian	29
4.2	Deskripsi Pengujian	29
4.3	Prosedur Pengujian.....	29
4.4	Data Hasil Pengujian	31
4.5	Analisis Data Hasil Pengujian.....	34
4.6	Analisis Data Hasil Pengujian.....	37
BAB V		
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....		39

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Makanan Sehat dan Bergizi.....	8
Gambar 2.2 Metode User Centered Desigm	9
Gambar 2.3 Color Pallet Aplikasi 1	12
Gambar 2.4 Color Pallet Aplikasi 2	12
Gambar 3.1 Wireframe Aplikasi	14
Gambar 3.2 Realisasi UI melalui Wireframe	26
Gambar 3.3 Realisasi UI pada Aplikasi	28
Gambar 3.4 Realisasi Asset 2D pada game	28
Gambar 3.5 Realisasi Asset pada Deskripsi Objek	28





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Animasi 2D	16
Tabel 3.2 Asset 2D & 3D Aplikasi	16
Tabel 4.1 Skala Likert	28
Tabel 4.2 Hasil Alpha Testing	29
Tabel 4.3 Skor Penilaian	31





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar riwayat hidup.....	L-1
Lampiran 2. Surat Izin Observasi	L-2
Lampiran 3. Rekap Wawancara Kepala Sekolah.....	L-3
Lampiran 4. Realisasi Asset dan UI.....	L-5
Lampiran 5. Hasil wawancara expert.....	L-10
Lampiran 6. Dokumentasi.....	L-13





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dampak kemajuan TIK dalam dunia Pendidikan memberikan berbagai model pembelajaran dengan memanfaatkan komputer, seperti *e-learning (electronic learning)*, *Computer Assisted Instruction (CAI)*, *Computer Based Instruction (CBI)*, dan *e-teaching (electronic teaching)* sangat memungkinkan memfasilitasi perkembangan dunia Pendidikan. (Suyasa2, 2016).

Oleh sebab itu, Dunia Pendidikan mengalami perkembangan yang cepat dalam mengimbangi tren teknologi yang begitu pesat. Para pengajar harus bisa berpikir dengan cepat seperti apa model pembelajarannya pun memiliki banyak jenis yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang baru dengan cara serba digital di era teknologi.

Media Pendidikan sangat diperlukan sebagai perantara penyampaian pesan, guna meminimalkan kegagalan selama proses komunikasi berlangsung (Ilmawan Mustaqim, 2017). Salah satunya penggunaan *android* sebagai sarana penyampaian pembelajaran yang paling banyak digunakan pada dunia Pendidikan. *Smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajara terutama pada anak yang berusia 7 – 12 tahun dengan memanfaatkan fitur *Augmented Reality* yang dapat menarik perhatian anak dengan menampilkan pembelajaran melalui video *Animasi* dan *game* dengan memanfaatkan Objek yang menarik ketika terhubung secara interaktif antara anak dengan produk media pembelajaran yang dihasilkan.

SDN Kukusan Beji Depok merupakan lembaga sekolah dasar formal yang akan dijadikan tempat untuk mendistribusikan penggunaan Media Edukasi Interaktif *Augmented Reality* untuk mendidik siswa nya dari usia 7 sampai 12 tahun. Sebelum melakukan proses pembuatan Media Edukasi Interaktif *Augmented Reality* akan dilakukan riset terlebih dahulu guna untuk mengetahui masalah yang di hadapi oleh pengajar dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa, khusus nya kepada siswa yang menduduki bangku kelas VI SD. Salah satu materi pembelajaran yaitu buku



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

tematik 1 dengan judul “Selamatkan Makhluk Hidup” adalah mengenai buah – buahan dan sayuran bergizi, yang terdapat pada sub tema 1 “Tumbuhan Sahabatku”.

Metode yang di harapkan dalam penyampaian materi tematik 1 tentang mata pelajaran buah – buahan dan sayuran tersebut dapat memenuhi kekurangan yang sebelumnya dapat disampaikan pengajar secara tatap muka. Di harapkan *Augmented Reality* dapat menjadi solusi dari masalah pembelajaran materi secara *daring*.

Agar pembuatan media edukasi interaktif berbasis *Augmented Reality* terlaksana, dibutuhkan konten pembelajaran yang menarik agar dapat divisualisasikan dengan gambaran yang sesuai, serta menentukan kebutuhan yang dapat memberikan kesan yang mudah di ambil antara pengajar dengan murid. Dalam pembuatan aplikasi ini akan diharapkan dapat mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran tentang makanan sehat dan bergizi yang dikemas dalam konten berupa objek 3D serta materi yang ditampilkan menggunakan animasi. Objek yang dapat terdeteksi oleh *Augmented Reality* menggunakan gambar atau berupa *card marker*.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dibutuhkan perancangan *User Interface* dan pembuatan Asset 2D & 3D dalam pembuatan Media Edukasi *Augmented Reality Object Detection* ini agar bisa digunakan dengan maksimal dan sesuai dengan konten pembelajaran yang diberikan pengajar. Perancangan *User Interface* dan pembuatan asset 2D & 3D ini diharapkan sebagai bentuk yang dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan Media Edukasi *Augmented Reality Object Detection*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana peran kegunaan *User Interface* dan *Asset* berupa 2D dan 3D pada Media Edukasi Interaktif *Augmented Reality Object Detection FarmLand* yang dapat diharapkan memberikan kemudahan dalam pembelajaran yang disampaikan dari pengajar kepada murid kelas VI SDN Kukusan Beji Depok.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Pembuatan Media Edukasi untuk pengenalan Makanan Sehat dan Bergizi berupa empat macam buah – buahan dan tiga macam sayur – sayuran dengan menjelaskan kandungan yang di miliki berdasarkan dengan kurikulum pembelajaran sekolah dasar dalam mata pelajaran Tematik 1 “Selamatkan Makhluk Hidup” dengan Sub Tema 1 “Tumbuhan Sahabatku”.
2. Pembuatan Media Edukasi Interaktif *Object Detection Farmland* menggunakan Adobe Illustrator, untuk melakukan pembuatan *User Interface* dan Asset 2D.
3. Pembuatan Media Edukasi Interaktif *Object Detection Farmland* menggunakan Autodesk Maya 3D, untuk melakukan pembuatan Asset 3D.
4. Pembuatan Media Edukasi ini ditujukan kepada pengajar Sekolah Dasar, khusus nya pada pengajar kelas VI atau berusia 7 – 12 tahun.
5. Pembuatan *Wireframe* dan *Storyboard* sebagai acuan dalam pembuatan Media Edukasi Interaktif *Augmented Reality Object Detection Farmland*.
6. Pembuatan *Assets* aplikasi 2D berupa *button*, *logo*, *background* sebagai bahan pendukung dalam pembentukan aplikasi *FarmLand*.
7. Pembuatan *Assets* 3D berupa buah – buahan untuk menampilkan hasil dari *object detection Augmented Reality*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari Skripsi ini adalah pembuatan Media Edukasi Interaktif *Augmented Reality Object Detection Farmland* yang dapat membantu para pengajar untuk menyampaikan pembelajaran kepada murid kelas VI SD.

Adapun manfaat dari pembuatan Media Edukasi Interaktif *Augmented Reality Object Detection Farmland* ini adalah:

1. Sebagai sarana media edukasi dari pengajar kepada murid kelas VI SD atau dengan usia 7 – 12 tahun pada mata pelajaran Tematik 1 “Selamatkan Makhluk Hidup” dengan Sub Tema 1 “Tumbuhan Sahabatku”.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Membantu para pengajar dalam menyampaikan materi dengan metode yang lebih interaktif kepada siswa
3. Membantu siswa untuk dapat memahami mata pelajaran Tematik 1 “Selamatkan Makhluh Hidup” dengan Sub Tema 1 “Tumbuhan Sahabatku”. dengan lebih baik

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode yang akan digunakan pada pelaksanaan Skripsi ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode ini melalui 6 tahap yang di jalankan agar mencapai tujuan yang di inginkan. Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahap nya:

1. **Konsep (*Concept*)** adalah tahapan ini menentukan konsep awal atau ide yang akan disalurkan untuk melakukan Pembuatan Media Edukasi *Augmented Reality Object Detection* “Farmland”
2. **Desain (*Design*)** adalah tahapan yang kedua merupakan gambaran berupa pembuatan *User Interface*, *storyboard* dan *Storyline* sebagai bentuk acuan dalam Pembuatan Media Edukasi Interaktif *Autmented Reality Object Detection*. Hal ini untuk mempermudah proses pembuatan rangkaian pada setiap materi yang dijadikan konten pembelajaran para pengajar.

Metode yang paling sering digunakan dalam perancangan *User Interface* adalah UCD (*User Centered Design*) dan HCD (*Human Centered Design*). Namun, pada skripsi ini akan dilakukan metode UCD dalam perancangan *User Interface*.
3. **Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)** adalah Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi untuk materi makanan sehat dan bergizi sesuai dengan materi pelajaran kelas VI SD, pembuatan *asset* dan *environment*, serta audio yang dibutuhkan.
4. **Pembuatan (*Assembly*)** adalah tahapan pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat berdasarkan pada tahap desain, seperti

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

storyboard dan *flowchart*. Pada tahap ini melakukan pemrograman aplikasi di Unity 3D. Beberapa fungsi yang akan diimplementasikan antara lain, *Multi-Targets, Animation, Object Detection, Virtual Button, Showing Object*.

5. **Pengujian (*Testing*)** adalah tahapan untuk memastikan hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana dan dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*. Ada dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*. Pengujian *alpha* dilakukan seperti menampilkan tiap halaman dan mengecek fungsi *button* serta suara yang dihasilkan, jika terdapat *bug* maka aplikasi akan segera diperbaiki. Jika telah lolos dalam pengujian *alpha* maka akan dilanjutkan dengan pengujian *beta* yang dilakukan oleh *expertise* sesuai dengan bidang terkait.
6. **Distribusi (*Distribution*)** adalah tahapan terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil skripsi yang berjudul perancangan *user interface* dan pembuatan asset 2D & 3D untuk media edukasi interaktif *FarmLand* dengan menggunakan *augmented reality object detection* berbasis android dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil membuat *user interface* aplikasi dengan menghasilkan *screen* yang digunakan dalam format jpg. Penggunaan warna pada desain membuat aplikasi menjadi lebih menarik.
2. Asset 2D & 3D yang digunakan pada aplikasi dengan melakukan visualisasi objek berhasil di terapkan sehingga tidak ada kesulitan pada pengenalan objek tersebut kepada *user* sebagai pengguna dari aplikasi ini.

5.2 Saran

Setelah pelaksanaan dan pembuatan skripsi ini, berikut merupakan saran yang dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca serta peneliti berikutnya:

1. Konsistensi terhadap desain, warna ataupun *font* yang ada pada *user interface* lebih di fokuskan. Karena dengan ada nya konsistensi terhadap tiga point tersebut dapat memudahkan *user* ketika menggunakan aplikasi. Fungsi – fungsi yang digunakan pada aplikasi menjadi lebih baik ketika *user* memahaminya
2. Asset berupa 2D ataupun 3D yang di buat, lebih di perhatikan dalam *texture* ataupun warna. Hal ini dapat membuat *user* merasa *familiar* terhadap objek – objek tersebut walaupun hanya dalam bentuk vector ataupun 3D. Sehingga tidak terjadinya hal yang tidak di mengerti oleh *user* terhadap asset yang digunakan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Dyah Darma Andayani, A. B. d. M. R., 2020 . PERANCANGAN SISTEM INFORMASI 3D MAPPING GEDUNG PHINISI. *Jurnal Media Elektrik*, Volume 14, p. 29.
- Edi Susilo, F. D. W. R. H., 2018. Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart. *JNTETI*, Volume 7, p. 150.
- Encep Ramdhani, V. Y. H. M. K. S., 2019. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPRATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTUAN ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN. *Seminar Nasional Pendidikan*, p. 6.
- Eriya, Y. D. R., 2018. 2D & 3D Modelling Monumen Bersejarah Yogyakarta sebagai Media Edukasi Interaktif berbasis Virtual Reality. *MULTINETICS*, IV(7), pp. 1-2.
- Faizah Dinar, Y. S., 2016. Pembuatan User Interface dan Animating pada Media Pembelajaran Interaktif Idioma Bahasa Inggris. *JURNAL MULTINETICS*, Volume 2, p. 56.
- Gema Syahidan Akbar Prawira, V. E. E. R. K., 2017. PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI SCHEDULING ACTIVITY FOR AUTISTIC CHILDREN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *e-Proceeding of Engineering*, Volume 4, p. 2.
- Ilmawan Mustaqim, S. M. N. K., 2017. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Ilmawan Mustaqim: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, p. 36.
- Monica Dhea Puspita, S. A. P. R., 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science Health*, 1(2)(10), p. 155.
- Mustaqim, I., 2016. PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 13, p. 174.
- P Mahanani, S. T. L. W. W. F. C. V. C. D. W. C. H. P., 2021. Pembuatan Media Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Mengenai Protokol Kesehatan COVID-19 Untuk Desa Campursari Wonosobo. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1 (1)(7), p. 20.
- QOHAR, A. A., 2018. PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA ASTRONOMI. p. 26.
- Rani Devayanti, A. T., 2018. HUBUNGAN TINGKAT PENGETAHUAN MAKANAN 4 SEHAT 5 SEMPURNA DENGAN SIKAP ANAK TERHADAP JAJANAN TIDAK SEHAT PADA ANAK SEKOLAH. *Jurnal Ilmiah Wijaya*, Volume 10, p. 41.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Suyasa2, P. W. A., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikn Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume v, p. 149.

Wilis Okti Pamungkas, N. W. S., 2016. PENILAIAN PROYEK BERPENDEKATAN VISUAL, AUDITORI, DAN KINESTHETIK DENGAN PRODUK STORYBOARD DAN PENERAPANNYA PADA SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Volume 7, p. 18.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Priscila Afifah Hakiki

Lahir di Bogor pada tanggal 01 Desember 1998. Anak kedua dari lima bersaudara. Bertempat tinggal di Jalan Lamandau 1, Sukmajaya, Abadijaya, Depok, Jawa Barat.

Lulus dari SDSN Pekayon 018 Pagi tahun 2011, SMP PGRI 1 CIBINONG tahun 2014, dan SMA ISLAM AL MA'RUF 2017. Sedang menempuh gelar sarjana di Politeknik Negeri Jakarta program studi D4 Teknik Multimedia Digital sejak tahun 2017.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





PEMERINTAH DAERAH KOTA DEPOK
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TUGAS DINAS (UPTD)
SD NEGERI KUKUSAN

Terakreditasi A

Nomor SK : 02.00/310/BAP-SM/X/2016

Alamat : Jl. K. H. M. Usman Gg. Bungur II No.27 Kecamatan Beji - Kota Depok.
Tlp : (021) 7773495. E-mail : sda.kukusandepok@yahoo.com NSS : 101020528010

SURAT IZIN

Nomor : 421.2 / 1231 / SDK / II / 2021

**TENTANG
KEGIATAN OBSERVASI MAHASISWA**

Dasar : Surat Izin Observasi dari Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) dengan nomor surat B.075/PL3.13/KM/2020 tanggal 08 Februari 2021.

MEMBERI IZIN

Kepada :

1. Nama	: Priscila Afifah Hakiki
NIM	: 4617040012
Prodi	: TMD
2. Nama	: Helmi Prayudy
NIM	: 4617040020
Prodi	: TMD
3. Nama	: Ardy J. Hasan Harahap
NIM	: 4617040016
Prodi	: TMD

Untuk : Melakukan observasi di UPTD SDN Kukusan sebagai bahan dalam penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

20 Februari 2021
Kepala UPTD SDN Kukusan

MARDAIS, S.Pd.
NIP. 19610217198204 1 006
Pembina Tk. 1 / IV.B

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**RANGKUMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH SDN
KUKUSAN BEJI DEPOK**

Nama Lengkap : Mardais
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat : SDN Kukusan Beji Depok
Hari, Tanggal : Selasa, 16 Februari 2021
Waktu : 09.00 WIB - Selesai

PROSES PJJ DI SEKOLAH (kendala)

Sejak 23 Maret 2020 sudah melakukan PJJ, karena melakukan peraturan pemerintah no.4 tahun 2020 dan mengharuskan proses belajar mengajar berubah menjadi sistem PJJ (pembelajaran jarak jauh)

Dari proses PJJ tersebut, memiliki kendala dari 2 sisi yaitu Guru dan Siswa:

Guru :

Teknologi yang digunakan untuk KBM tidak sepenuhnya dapat dikuasai (RPP, SILABUS)

Terkendala nya internet untuk menjalankan KBM serta banyak mengandalkan guru yang menguasai teknologi.

Siswa :

- Smartphone yang digunakan tidak seluruh anak memiliki (terkadang smartphone milik bersama)
- Mengandalkan internet seadanya (kuota)
- Bimbingan orangtua dalam proses KBM

WAKTU BELAJAR

sejak 6 bulan lalu : 08.00 - 11.00

Sekarang : 07.00 - 12.00 (di bagi dalam 2 waktu)

max. belajar kelas 1 - 3 => 3 jam

kelas 4,5 dan 6 => 5 jam



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

METODE BELAJAR

=> Saat ini masih menggunakan beberapa metode, salah satu diantaranya yaitu Online ataupun Offline. metode offline digunakan, ketika murid tidak memiliki aksesibilitas pembelajaran dalam penggunaan smartphone untuk memenuhi proses belajar jarak jauh. Sehingga, mengharuskan guru memberikan pembelajaran secara Offline dan bertahap sesuai dengan protokol kesehatan. Metode belajar dengan memanfaatkan tayangan televisi TVRI juga digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode belajar Online, mengharuskan guru dan murid memanfaatkan fasilitas yang ditentukan seperti penggunaan aplikasi WhatsApp, permainan digital seperti Kahoot ataupun penggunaan meeting Online seperti Zoom ataupun Google Classroom.

PENDAMPING SISWA DALAM PROSES KBM

Proses KBM tentu saja memerlukan pendamping seperti Orang tua / Guru les. Sedangkan guru dapat di dampingin oleh kerabat yang mampu mengoperasikan teknologi.

PENDAPAT MEDIA EDUKASI INTERAKTIF:

Membantu dalam hal proses pembelajaran dengan teknologi.

Urgensi penggunaan media:

- meringankan proses pembelajaran
- media yang disediakan berbeda dengan media yang dibutuhkan, sehingga harapan sekolah mengenai media edukasi interaktif AR ini:
- mampu membangun komunikasi 2 belah pihak, dan menarik antusias siswa. Maka, perlu pembuatan media yang menampung, terutama dengan pembuatan berbasis Animasi, gambar dll untuk menggapai keberhasilan.

PENGUNAAN TEKNOLOGI DALAM KBM:

- Diperlukan agar terjadinya keseimbangan antara pendidikan dengan teknologi sehingga memperlancar komunikasi. Menjangkau berbagai daerah dalam waktu yang berbeda (mempersingkat)


No.	Realisasi	Keterangan
1.		SPLASH SCREEN
2.		HOME SCREEN
3.		LOADING SCREEN

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<p>4.</p> 	<p>ON BOARD SCREEN</p>
---	-------------------------------

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.		MENU DROPDOWN
5.		EXIT SCREEN
6.		AR SCREEN



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

7.



GAME SCREEN

<p>8.</p>		<p>ABOUT US SCREEN</p>
<p>9.</p>		<p>EXIT SCREEN</p>

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Narasumber : Yuni

Pewawancara : Helmi Prayudi

P = PEWAWANCARA

N = NARASUMBER

No.	Keterangan	Pernyataan Wawancara
1	P	Assalamualaikum Wr. Wb Ibu Yuni
	N	Waalaiikumsalam, gimana kabarnya Helmi dan teman teman?
2	P	Alhamdulillah, Bu. Helmi dan teman-teman baik Bu.
	N	Bagaimana pembuatan aplikasinya? Apakah lancer Helmi?
3	P	Alhamdulillah Bu, berhasil dan berjalan lancar Bu berkat bantuan Ibu dan siswa kelas III.
	N	Alhamdulillah kalo begitu Helmi
4	P	Sebelumnya kami minta izin bu untuk melakukan wawancara dengan bu yuni terkait dengan aplikasi yang sudah dibuat dan didemokan pada siswa. Apakah ibu bisa meluangkan waktu?
	N	Oke baik tidak masalah, kebetuan ibu hari ini tidak ada kegiatan
5	P	Terimakasih, Bu. Setelah ibu melihat dan memainkan aplikasinya, apakah menurut Aplikasi media pembelajaran dengan konsep augmented reality, animasi dan game simulasi ini cocok untuk diterapkan?
	N	Sangat cocok, karena pada aplikasi terdapat gambaran yang membuat siswa lebih memahami dan mengerti aplikasi pembelajaran tersebut sehingga membantu guru dalam pembelajaran materi buah-buahan dan sayuran. Metode ini sangat bagus diterapkan bagi usia siswa kelas III di SDN Kukusan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

6	P	Baik bu, kemudian untuk tampilan pada aplikasi media pembelajaran sendiri ini apakah sudah menarik?
	N	Tampilannya sudah menarik, karena warna dan desain serta model yang membuat siswa ingin mengetahui dan mempelajari aplikasi tersebut. Siswa kelas III lebih menyenangkan pembelajaran dengan metode gambaran secara langsung dan lebih memahami materi buah-buahan dan sayuran.
7	P	Ibu sudah melihat video animasi 2D untuk materi pembelajarannya, kira kira apakah sudah sesuai dengan materi yang diajarkan?
	N	Sangat sesuai, karena dalam pelajaran kelas III tema I tentang menyayangi tumbuhan dan hewa, pada sub tema 1 ada materi tentang buah-buahan dan sayuran yang bergizi.
8	P	Menurut Ibu, Apakah gambar 2D dan objek 3D yang digunakan pada aplikasi ini sudah sesuai untuk memberikan pembelajaran sesuai materi yang digunakan?
	N	Sudah sesuai, karena di materi pada tema 1 memang harus dijelaskan dalam bentuk gambaran sehingga siswa lebih memahami materi buah-buahan dan sayuran. Ibu sebagai guru juga sangat terbantu dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, khususnya materi buah-buahan dan sayuran.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

9.	P	Untuk game simulasi 3D, apakah simulasi dan informasi sudah informatif?
	N	Sudah informatif, karena di game tersebut ada proses menanam sampai pohon tersebut sudah tertanam sehingga siswa dapat melihat langsung seperti apa pohon dari buah-buahan tersebut dan materinya dapat dipraktikkan dan dipelajari dalam materi buah-buahan dan sayuran. Siswa juga mengenal manfaat buah-buahan dan sayuran dalam kehidupan sehari hari sehingga membuat siswa lebih menyukai makan buah-buahan dan sayuran yang dapat bermanfaat bagi pertumbuhan jasmani siswa.
10	P	Untuk aplikasi ini, Apakah aplikasi ini dapat mempermudah pengajar untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar?
	N	Sangat membantu dan jujur saya sangat mendukung pembuatan aplikasi ini, sehingga materi pembelajaran buah-buahan dan sayuran lebih dipahami oleh siswa.
11	P	Terakhir Bu, apakah saran terhadap aplikasi ini?
	N	Untuk saran dari ibu kira kira ada pada aplikasi tersebut ada langkah langkah memainkan aplikasi dan game dengan dibuat penjelasan yang diharapkan dibuat lebih rinci sehingga siswa dapat lebih memahami lebih mudah untuk menggunakan aplikasi tersebut. Kemudian aplikasi terasa berat sekali di handphone, apalagi saat membuka gamenya, mungkin karena ukuran aplikasi yang besar.
12	P	Terima kasih bu atas waktu dan wawancaranya, alhamdulillah respon dan jawaban sudah dirasa cukup. Doakan kami bu agar kami bisa lulus tahun. Terima kasih atas bantuannya.



Wawancara dengan Kepala Sekolah 1



Wawancara dengan Kepala Sekolah 2

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Pengenalan Aplikasi Kepada Wali Kelas



Pengenalan Aplikasi Kepada Orangtua Siswa

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

