



RINGKASAN

GRADIOLA NABILAH AULIA. Penerapan *Augmented Reality* Pada Simulasi Jaringan LAN di Sekolah Vokasi IPB (*Application of Augmented Reality to LAN Network Simulation at Vocational School of IPB University*). Dibimbing oleh WALIDATUSH SHOLIHAH.

Teknologi-teknologi baru terus bermunculan guna meningkatkan interaktivitas antara pengguna dengan komputer. Beriringan dengan perkembangan teknologi tersebut, muncullah teknologi *Augmented Reality*.

Pada media pembelajaran jaringan, penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat masyarakat karena termasuk dalam media mobile marketing yang sangat ampuh untuk memikat minat masyarakat.

Metode yang digunakan yaitu studi literatur dan juga menggunakan beberapa *software* pendukung seperti vuforia dan unity. Tahapan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu yang pertama perancangan sistem, yang kedua membuat desain antarmuka, lalu pembuatan objek 3D, melakukan pengkodean, dan yang terakhir melakukan ujicoba aplikasi.

Untuk menjalankan aplikasi di *smartphone*, ada beberapa spesifikasi khusus misalnya *operating system* yang dimiliki *smartphone* minimal Android 7.0 dan *smartphone support Google Service forAR*.

Aplikasi ini dapat mengimplementasikan *Augmented Reality* dalam simulasi pembelajaran jaringan LAN. Sehingga dapat dijelaskan bagaimana cara kerja LAN dengan menggunakan *Augmented Reality*.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Jaringan, LAN.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies