

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI
MEDIA INFORMASI SARANA DAN PRASARANA PADA SDN
095212 N. BAYU, NEGERI BAYU MUSLIMIN, KEC.
TAPIAN DOLOK, KAB. SIMALUNGUN**

SKRIPSI

Oleh:

AULIA FASYA ARDANA

71210915002



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistem Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Sistem	6
2.2 Sistem Informasi	7
2.3 Augmented Reality	8
2.4 QR-CODE.....	10
2.5 Multimedia.....	12
2.6 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	14
2.7 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	18
2.8 Adobe Dreamweaver	19
2.9 Profil Sekolah SDN 095212	20
2.10 Unifield Modeling Language (UML)	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.1.1 Tempat Penelitian	31
3.2 Kebutuhan Sistem	32
3.3 Perancangan Penelitian	34
3.3.1 Use Case Diagram	34
3.3.2 Activity Diagram	36
3.4 Perancangan Antar Muka.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil.....	41

4.2	Pembahasan	42
BAB V PENUTUP		50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Augmented Reality	9
Gambar 2. 2 QR Code	11
Gambar 2. 3 Komponen Multimedia	14
Gambar 2. 4 Model Pengembangan Multimedia Development Life Cycle.....	16
Gambar 2. 5 Struktur Organisasi Sekolah.....	21
Gambar 3. 1 Lokasi SDN 095212 N.Bayu.....	31
Gambar 3. 2 Perancangan Penelitian	33
Gambar 3. 3 Perancangan Use Case Sistem.....	35
Gambar 3. 4 Perancangan Activity Diagram.....	36
Gambar 3. 5 Tampilan Splash	37
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Utama (Denah Sekolah).....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Usecase Diagram	24
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Activity Diagram	26
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Class Diagram	27

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2023). Multimedia Development Life Cycle Dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika. *Bina Insani Ict Journal*, 9(2), 147. <https://doi.org/10.51211/biict.v9i2.2223>
- Ariyandi, H. Z., & Handayani, A. N. (2022). Peran Penggunaan Teknologi QR Code untuk Meningkatkan Keterhubungan dan Efisiensi Masyarakat Menuju Era Transformasi Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(7), 299–306. <https://doi.org/10.17977/um068v1i72022p299-306>
- Hendrawan, J., Perwitasari, I. D., & Ramadhani, M. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi UKM Panca Budi Berbasis Website. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 3(1), 18–24.
- Intan, D., & Putri, M. (2024). Implementasi QR Code Untuk Sistem Informasi Pemesanan Menu Pada Restoran Omah Gedhe Pandean Kaliwungu Berbasis Web. *I(2)*, 91–105.
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan aplikasi Darurat Berbasis Android. *Jurnal Repositor*, 2(2), 201. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i2.221>
- Lapi, D., & Prayitno, G. (2023). Absensi Pegawai Berbasis Android Pada Sd Bhakti Mandala Nabire Menggunakan Metode Waterfall. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 5(1), 84–88. <https://doi.org/10.24076/joism.2023v5i1.1119>
- Mandang, C., Wuisan, D., & Mandagi, J. (2020). Penerapan Metode RAD dalam Merancang Aplikasi Web Proyek PLN UIP Sulbagut. *Jointer - Journal of Informatics Engineering*, 1(02), 49–53. <https://doi.org/10.53682/jointer.v1i02.18>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Puspita Sari, E., Pudjiarti, E., & Susanti, H. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web (E-Commerce) pada PT Bunitop Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 12(01), 1–13.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk Lp3I Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Syazili, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Rancangan Animasi 3 Dimensi Short Animation “Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak.” *Media Online*, 4(2), 770–779. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1207>
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). *BIOCHEPHY: Journal of Science Education A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*:

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP. 4(2), 953–964.
<https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359>

Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>