

## ABSTRAK

**Muhammad Ilham, 2516.131 “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PROMOSI PENGENALAN SEKOLAH DI SMAN 1 BASO”.**  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perlu adanya sebuah media promosi untuk pengenalan bangunan sekolah berbasis *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan salah satu teknologi pada saat sekarang ini yang sedang berkembang diseluruh dunia. Teknologi *Augmented Reality* menggabungkan objek virtual di dalam tampilan dunia nyata. Dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dan *smartphone* bisa dikombinasikan untuk membuat sebuah objek berbasis tiga dimensi yang sama seperti bentuk aslinya.

SMA N 1 Baso memiliki fasilitas yang menunjang proses belajar mengajar yang baik dan berkualitas. Selain itu informasi mengenai sekolah, ekstrakurikuler, dan informasi lainnya terkait profil sekolah perlu dikemas dalam bentuk yang menarik. Maka dari itu diperlukan solusi untuk media informasi mengenai profil sekolah yang lengkap dan menarik dengan mengembangkan aplikasi berteknologi *Augmented Reality*

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah sistem, Model R&D yang digunakan adalah versi ADDIE yaitu, *analysis, design, develop, implement dan evaluate* dengan model pengembangan sistemnya menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan menerapkan model MDLC yang terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution*.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti berhasil membuat produk promosi bangunan berbasis *Augmented Reality* di SMAN 1 Baso. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli komputer menunjukkan produk ini sangat valid dengan nilai 0,86. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh sarana dan prasarana SMAN 1 Baso menunjukkan bahwa produk ini dinyatakan sangat praktis dengan nilai 96,3. Dan hasil uji efektifitas yang dilakukan dengan siswa menunjukkan produk ini sangat efektif dengan nilai 0,94.

Kata Kunci : Promosi Bangunan Berbasis *Augmented Reality*, R&D versi ADDIE, Model MDLC.