

ABSTRAK

Nama : Muhammad Khadafi (140 2017 101)
Program Studi : Teknik Informatika Program Sarjana
Judul : ARAH: *Augmented Reality Asmaul Husna* untuk Sarana Edukasi dan Pengenalan Allah Subhanahu Wa Ta'ala Lebih Dekat

Asmaul husna adalah nama, sebutan, sifat dan gelar Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang mana di semua nama-nama mulia tersebut merupakan petunjuk bagi umat islam untuk mengenal Allah Subhanahu Wa Ta'ala lebih dekat dan juga meneladani nya di kehidupan sehari hari, tidak sedikit orang-orang yang tidak meneladani nama-nama Allah di kehidupan sehari harinya, hal tersebut merupakan imbas dari sedikitnya minat orang-orang untuk mempelajari *Asmaul Husna*, media pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu solusi untuk menarik banyak orang agar mau mempelajari ilmu ini, maka dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan aplikasi *Augmented Reality Asmaul Husna* (ARAH) untuk menarik minat banyak orang untuk mempelajari *asmaul husna* dengan gaya pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi dibangun menggunakan perangkat lunak Android Studio dan Unity 3D dan objek 3 dimensi *asmaul husna* dibuat menggunakan perangkat lunak Blender. Objek 3 dimensi *asmaul husna* nantinya akan digunakan untuk melengkapi fitur *augmented reality* yang ditampilkan di layar *smartphone* menggunakan SDK Vuforia. Selain bisa menikmati fitur *augmented reality*, pengguna juga bisa belajar seputar *asmaul husna* karena terdapat fitur edukasi informasi seputar *asmaul husna* dan fitur lainnya yang ada pada aplikasi. Hasil pengujian menunjukan keunggulan pada sisi pemberian informasi dilihat dari nilai mean P4 (pertanyaan 4) yaitu 4.64, keberhasilan penggunaan aplikasi dilihat dari nilai mean P2 (pertanyaan 2) yaitu 4.56, dan kemudahan pengendalian aplikasi dilihat dari nilai mean P3 (pertanyaan 3) yaitu 4.49. Sedangkan memiliki kelemahan pada pemberian pesan atau notifikasi dilihat dari nilai mean P6 (pertanyaan 6) yaitu 3.10. Pada persentase total kepuasan aplikasi yang dibangun memperoleh 83.04% yang berarti aplikasi ini layak digunakan oleh pengguna. Dari hasil uji efektivitas yang sudah dilakukan, didapatkan nilai mean dari persentase n-gain yaitu 57.3942, yang mana dapat ditafsirkan cukup efektif, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ARAH untuk pembelajaran cukup efektif mengedukasi khalayak umum tentang ilmu *asmaul husna*. Aplikasi *Augmented Reality Asmaul Husna* (ARAH) sudah sejalan dengan nilai-nilai Islam, sebab Islam percaya bahwa setiap orang dapat membuat, memperoleh, menggunakan, dan mengembangkan penemuan dan teknologi. Dalam Islam, teknologi juga sangat penting untuk membangun tindakan yang dapat mengubah peradaban lebih maju dan berkembang.

Keyword : *Asmaul Husna, Augmented Reality, Aplikasi, Unity, Vuforia SDK*