

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada zaman sekarang terutama pada bidang media informasi yang lebih interaktif dan mudah akses di manapun dan kapanpun. Berdasarkan penelitian cara efektif agar informasi tersebut mudah dipahami yaitu dengan cara membuat suatu informasi tersebut semenarik mungkin agar menarik minat pembaca untuk lebih mengenal informasi tersebut, disamping itu informasi yang menarik akan mudah dipahami dan diingat oleh pembaca.

Aplikasi ini dibuat untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan dengan kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan serta dapat digunakan untuk umum. Pada aplikasi ini akan menampilkan objek 3D dari beberapa materi yang terdapat pada silabus Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan, seperti Siklus Motor Bensin 2 Langkah, Siklus Motor Bensin 4 Langkah, *Jacking, Blocking, & Lifting* serta cara kerjanya.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, semua konten dan sistem yang telah dibuat dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, Aplikasi Pembelajaran Teknik Kendaraan Ringan ini dapat berjalan dengan baik pada jarak optimal pengambilan marker pada jarak 20-40cm dan sudut 0° dan sudut 45° . Pengujian *delay* yang dilakukan memberikan hasil yang beragam. Hal ini dapat terjadi karna beberapa faktor seperti intensitas cahaya, sudut dan jarak. Rata-rata *delay* pada kondisi pencahayaan terang sebesar 0.576 detik, sedangkan pada pencahayaan redup sebesar 0.621 detik dan menghasilkan rata-rata *delay* total sebesar 0.599 detik. Dengan hasil persentasi kelayakan dari aplikasi Pembelajaran Teknik Kendaraan Ringan adalah 87,4 %. Maka, aplikasi ini mendapatkan hasil 87,4% dengan 30 siswa SMKN Krui sebagai responden. Dapat disimpulkan berdasarkan persentasi tersebut bahwasanya aplikasi ini sangat layak.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Pembelajaran, Teknik Kendaraan Ringan