# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanismebelajar mengajar berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi. Oleh karena itu munculah salah satu bentuk teknologi informasi yaitu fasilitas untuk sistem edukasi pengenalan hardware komputer melalui aplikasi yang berbasis android. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi edukasi ini berpengaruh positif dan signifikan untuk pengenalan komponen komputer ke semua pengguna aplikasi ini yang kebanyakan di aplikasikan oleh pelajar, bagaimana pemanfaatan aplikasi edukasi dan tujuan digunakannya aplikasi ini dalam sistem pengenalan terhadap semua penggunanya. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi edukasi pengenalan hardware komputer menggunakan 3D hologram berbasis android ini berpengaruh positif dan signifikan untuk sistem edukasi pengenalan terhadap semua kalangan salah satunya untuk pelajar. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif pengenalan hardware komputer dimanfaatkan, maka semakin meningkatnya orang yang akan tau tentang hardware komputer. Tujuan digunakannyaaplikasi edukasi pengenalan hardware komputer menggunakan 3D hologram berbasis androiddalam sistem pengenalan dan pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan kemasyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkanmutu belajar.maka dari itu masyarakat khususnya anak-anak dan pelajar yang masih awam membutuhkan teknologi yang menarik untuk memberikan sebuah informasi tentang hardware komputer,dengan tekhnologi 3D hologram bisa memberikan informasi yang menarik dan menyenangkan bagi masyarakat khususnya anak-anak dan pelajar dalam mengetahui informasi tentang hardware komputer,karena 3D hologram merupakan tekhnologi yang memungkinkan cahaya dari suatu benda yang tersebar direkam dan kemudian direkontruksi sehingga objek seolah-olah berada pada posisi yang relatif sama dengan media rekaman yang direkam.gambar berubah sesuai dengan posisi dan orientasi dari perubahan sistem pandangan dalam cara yang sama seperti saat objek itu masih ada,sehingga gambar yang direkam akan muncul secara tiga dimensi (3D) yang biasa disebut dengan hologram.

Dari latar belakang diatas penulis membuat “aplikasi edukasi pengenalan hardware komputer menggunakan 3D hologram berbasis android” dengan harapan masyarakat bisa mengetahui tentang komponen hardware komputer dan fungsinya.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu ”Bagaimana membuat Aplikasi edukasi 3DHologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan hardware komputer”.

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan yang akan dibahas diuraikan sebagai berikut:

1. Hardware yang dibahas meliputi fungsi dan pengertian
2. Objek yang dijadikan 3D hologram yaitu berupa hardware diantaranya : Mouse,Keyboard,Batre cmos,Ram,Pc,Monitor,Fun dan Montherboard.
3. Aplikasi meliputi sejarah hardware, gambar hardware, 3D Hologram, tutorial pembuatan proyektor3D Hologram,profil pembuat.

## 1.4. Tujuan

Tujuan dari yang dibuat adalah :

1. Mempermudah untuk mengenalkan hardware komputer ke semua masyarakat.
2. Sebagai bahan materi bagi mahasiswa dalam membuat 3D hologram.
3. Dapat membuat aplikasi 3D hologram pengenalan hardware komputer dengan baik.
4. Menjadikan media yang interaktif untuk pengenalan hardware terhadap masyarakat khusunya pelajar.

## 1.5. Manfaat

Manfaat dari tugas akhir ini yaitu :

1. Membantu masyarakat khusnya pelajar dan anak-anak dalam mendapatkan informasi mengenai pengenalan hardware komputer.
2. Membantu guru atau dosen dalam memberikan pengetahuan tentang hardware komputer.