

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

Fakultas Ilmu Komputer
Program Sarjana Sistem Informasi
Semester Ganjil 2019/2020

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN METAMORFOSIS HEWAN MENGGUNAKAN AR BOOK UNTUK SISWA KELAS VI

ABSTRAK

Indra Waryanto
1631019

Augmented Reality merupakan salah satu teknologi yang dikembangkan di *smartphone*, dan dapat menyampaikan informasi yang dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan teknologi ini adalah biologi mengenai metamorfosis pada hewan dimana *Augmented Reality* akan menampilkan visual animasi dan audio untuk menjelaskan pelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi *augmented reality* yang dapat membantu siswa untuk belajar metamorfosis hewan. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dimana proses metode dilakukan dengan 6 tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi yang digunakan untuk merancang aplikasi *Augmented Reality* yaitu Unity dan Vuforia. Hasil dari penelitian ini adalah laporan dari hasil uji coba atau pengujian yang telah dilakukan setelah aplikasi terancang. Kesimpulan dari penelitian ini dilihat dari penilaian-penilaian guru sekolah yang menyatakan bahwa aplikasi *augmented reality* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mudah dan tepat dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

kata kunci: : *augmented reality*, *unity*, *vuforia*, *mdlc*, animasi, metamorfosis hewan